

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Особенность подвижных игр - их соревновательный, творческий коллективный характер. В них проявляется умение действовать вместе с командой в непрерывно меняющихся условиях. Подвижные игры наиболее полно соответствуют природе детства.

Чаще всего подвижная игра начинается с выбора вожака. В некоторых играх каждому хочется водить, а в некоторых – никому. А потому предлагаем выбирать вожака с помощью считалок. Для этого участники игры должны встать в круг, и кто-нибудь один начнет произносить считалку. Каждому участнику предстоит произнести слово или слог. Тот, кто должен будет сказать последнее слово (слог) считалки, станет ведущим.

АЙ-АЙ-АЙ

Играющие образуют круг. Каждому присваивается номер, который сохраняется до конца игры. В центре - водящий. Он называет пару номеров. Обитатели этих номеров должны сказать : "Ай-ай-ай" , похлопать себя ладонями по коленям и быстро поменяться местами. Водящий старается занять одно из освободившихся на секунду мест. Если это удалось, то номер, потерявший место становится водящим.

БЕЛКИ НА ДЕРЕВЕ

Все играющие - «белки», они должны стоять на дереве (на деревянных предметах) или держаться за дерево. Между деревьями бегают «собака» - водящий. «Белки» прыгают, перебегают с дерева на дерево, а «собака» должна поймать (осалить) бегающих «белок». Если ей это удалось, «собака» и «белка» меняются ролями. В игре есть условие: «собака» не должна трогать «белок», которые находятся на дереве. В эту игру лучше всего играть в роще, где много деревьев, но растут они не плотно.

БИЛЕТИКИ

Играющие становятся парами лицом друг к другу, образуя два круга. Можно один круг сделать только из мальчиков , а другой - только из девочек. Внутренний круг - это "билетики", а внешний - "пассажиры." В центре стоит безбилетник - "заяц". По команде ведущего "поехали" круги начинают двигаться в разные стороны. Ведущий кричит: "Контролер"! "Билетики" замирают на местах, а "пассажиры" должны найти свою пару. "Заяц" хватается любой свободный билетик, "пассажир" , оставшийся без билета, становится "зайцем" и занимает место в центре круга.

Вариант игры: "Пассажир" может ловить не только свой, но и понравившийся ему билетик.

ВОДЯНОЙ

Выбирается водяной. С закрытыми глазами он садится в центр круга. Ведущий и дети ходят вокруг него со словами:

Дедушка Водяной,
Что сидишь ты под водой?
Выгляни на чуточку
На одну минуточку.

После этого водяной выбирает одного из игроков (с закрытыми глазами) и на ощупь должен определить - кто это.

Если он угадал, то водяным становится угаданный. А если не угадал, то играющие задают им задание.

ВОЛК ВО РВУ

Посредине игровой площадки чертят ров две параллельные линии шириной 50-60см. Во рву находятся два водящих волки. Остальные играющие козочки находятся на одной стороне рва. По сигналу ведущего козочки стараются переправиться через ров, чтобы попасть на другую сторону площадки на пастбище. Волки могут ловить коз, только находясь во рву (в тот момент, когда козы прыгают или когда они находятся рядом со рвом). Коза, прибежавшая ко рву, но побоявшаяся волка и не прыгнувшая в течении трех секунд, считается пойманной. Осаленные отходят в сторону, их считают, и они снова включаются в игру. Каждый раз ведущий дает сигнал для начала выхода коз на пастбище. После двух-трех раз перебежек выбираются новые волки, и игра повторяется. Выигрывают козы, ни разу не пойманные, и волки, поймавшие наибольшее число коз.

ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ

На расстоянии 1-1,5 метра чертятся две линии – это линии старта. От них отмеряется 4-5 метров (в каждую сторону) и чертятся ещё две линии - “это домики”. Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий. Одна команда - “воробьи”, другая - “вороны”. Ведущий встаёт между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал “вороны”, то вороны догоняют воробьёв, которые пытаются убежать в домик. Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит “воробьи”, то воробьи догоняют ворон.

ГОРЕЛКИ

Играют на лужайке, летней площадке не менее 20-30 м 15-25 человек. Участники, разделившись на пары, берутся за руки. Пары становятся друг за другом вереницей. Впереди в 3-5 м от первой пары стоит водящий. Все говорят хором:

Гори, гори ясно.
Чтобы не погасло.
Глянь на небо:
Птички летят,
Колокольчики звенят...

Водящий стоит спиной к играющим. Начиная со слов “глянь на небо”, он смотрит вверх. В это время последняя пара разъединяет руки и идет вперед. Почти поравнявшись с “горельщиком”, ждут слова “звенят” и бросаются бежать вперед мимо водящего. Он гонится за любым из них и старается поймать, коснувшись рукой, прежде, чем они снова возьмутся за руки. Кого “горельщик” поймает, с тем и становится парой впереди вереницы. Водит оставшийся. Если “горельщик” никого не поймал, он снова “горит” - ловит следующую пару.

“Горельщик” не имеет права оглядываться и подсматривать. В противном случае приготовившаяся бежать пара может поменяться очередью с другой.

Никто не должен начинать бег прежде, чем прозвучит слово “звенят”.

“Горельщик” может ловить бегущих только до тех пор, как они возьмутся за руки.

ГУСИ-ЛЕБЕДИ

На площадке на расстоянии 10-15 метров чертятся две линии - два “дома”. В одном находятся гуси, в другом их хозяин. Между домами, под горой живёт волк - водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог: “Гуси, гуси. Га-га-га. Есть хотите? Да-да-да. Так летите! Нам нельзя: серый волк под горой не пускает нас домой.” После этих слов гуси стараются перебежать к хозяину, а волк их ловит. Пойманный игрок становится волком.

ДЖУНГЛИ

Игроки делятся на три равные команды, каждая из них имеет свой цвет повязок. Оговаривается территория на которой будет проходить игра. Ведущий называет кто за кем гоняется, например: красные за зелёными, зелёные за синими, синие за красными (должно получиться кольцо), и задаёт начальные направления по которым разбегаются команды. Затем ведущий считает до 20-30 и игра начинается. Игроки одной пытаются догнать и осалить игроков той команды, за которой они назначены гоняться, и убегают от игроков третьей команды, так как те ловят их. Если “хищник” осалил свою жертву, то жертва отдаёт свою повязку и выбывает из игры. Собранные повязки играющие отдают ведущему, если пробегают мимо него. Ведущий по собранным повязкам подсчитывает количество “живых” игроков в каждой из команд.

1-й вариант: побеждает та команда, которая быстрее переловит все свои “жертвы”

2-й вариант: побеждает та команда, которая останется в живых - это случается, когда у этой команды не осталось врагов (при этом тактика игры выжидательная: нельзя сразу “убивать все свои жертвы” так как они гоняются за врагами).

ЖМУРКИ

Определяется территория, на которой нет опасных предметов и препятствий. Водящему завязывают глаза, и он должен осалить кого-нибудь из игроков. Убегая от водящего, ребята не имеют права заходить за границы территории и окликают водящего по имени, говоря: "Я здесь!" Осаленный игрок становится водящим.

ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК

Играющие делятся на две команды. Первые должны расколдовать «замок», а вторая команда - помешать им в этом. «Замок» может служить дерево или стена. Около «замка» находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать «замок» по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до «замка». При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры ребята меняются ролями.

Перед началом игры надо оговорить одно условие: будут ли ребята из второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

ЗЕМЛЯ, ВОДА, ОГОНЬ, ВОЗДУХ

Для этой народной армянской игры понадобится мяч. Все становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: “земля”, “вода”, “воздух”, огонь”. Если ведущий сказал “земля”, тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово “вода” играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово “воздух” - названием птицы. При слове “огонь” все должны несколько раз быстро перевернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему. Те, кому не удастся правильно отреагировать на слова ведущего, выходят из игры.

ТИШЕ ЕДЕШЬ

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих - как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто, это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова водящего: “Тише едешь, дальше будешь. СТОП!” На слове “стоп” все играющие

замирают. Водящий, стоящий до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придётся уходить назад, за черту (либо по решению играющих сделать назад определённое число шагов). Водящий может сместить замерших ребят. Кто рассмеялся также отправляется за черту.

У МЕДВЕДЯ В БОРУ

Медведь сидит в своем логове и спит. Игроки подходят к нему, приговаривая:

«У медведя во бору
Грибы ягоды беру,
А медведь молчит,
Не рычит и не урчит!
У медведя на бору
Я и меду наберу...»

Медведь просыпается и рычит «Р-р-ру», игроки хором кричат «А я удеру» и после этого разбегаются, а медведь начинает их ловить. У него на это 1 минута. Если за это время он никого не поймал, то снова засыпает. Так три раза. Если за три раза медведь никого не поймал, его наказывают: водят как на ярмарке или дают какое-нибудь задание. Если же поймал, то пойманный становится медведем.

ФИЛИН

Из отряда выбирают филина, который является водящим. Все остальные — мыши. Как только ведущий объявляет о начале дня, филин засыпает, а мыши бегают. Затем ведущий говорит: "Ночь!" Тогда мыши замирают, а филин смотрит, кто шевелится. Как только филин увидел, что кто-то пошевелился, выдавшая себя мышь становится филином, а он — мышью.

ШТАНДЕР

На асфальте рисуют 2 концентрические окружности. В маленькую внутреннюю встаёт водящий с мячом, во внешнюю (большую) все играющие. Водящий кричит: «Штандер, штандер [имя игрока]» и бросает мяч вверх. Пока мяч летит вверх все разбегаются, а игрок, чьё имя было названо, ловит мяч. Как только он поймает мяч, он кричит «Стоп!». Все останавливаются а человек с мячом говорит: «До ... столько-то шагов» и делает в сторону названного человека столько шагов, сколько сказал. Отмерив шаги, бросает мячик. Нужно или попасть в человека, или попасть в кольцо, которое человек делает своими руками (в зависимости от договоренности).

ШИШКИ, ЖЕЛУДИ, ОРЕХИ

Рассчитать на шишек, желудей и орехов. Выстроить их в колонны лучами. Водящий стоит в центре. Кого ведущий называет, тот перемещается против часовой стрелки. В это время водящий занимает свободное место.