

КАРТОТЕКА ДВОРОВЫХ ИГР ДЛЯ ДЕТЕЙ С 5 ЛЕТ



Подготовила: Исхакова Э.Н
воспитатель

Колдунчики»

Цель: развитие двигательных способностей.

Краткий ход игры.

Участники убегают от водящего (эта игра — разновидность салок). Водящий догоняет игрока и дотрагивается до него — осаливает. Осаленный расставляет руки, а любой другой участник может подбежать, дотронуться до него и «выручить». Задача водящего — не отходить далеко от осаленного и не подпускать к нему никого ни на шаг. Летний вариант колдунчиков — бегать с «брызгалками» и поливать друг друга водой из дырявых бутылок. Обычно через пять минут после начала игры все мокрые, зато очень веселые.

«Море волнуется раз»

Цель: развитие воображения и артистичности.

Краткий ход игры.

Ведущий отворачивается от игроков и произносит считалочку:

Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три,

Морская фигура на месте замри!

Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое.

Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водящим.

«Прятки»

Цель: развитие внимательности.

Краткий ход игры.

Один человек водит, остальные прячутся. По заранее обговоренным условиям вода считает до определенного числа, повернувшись к стене, все за это время бегут прятаться, не выходя за границы обговоренной территории. Ну и коронная фраза воды: раз, два, три, четыре, пять я иду искать.

«Светофор»

Цель: формирование умения различать цвета, развитие внимания.

Краткий ход игры.

Рисуется “дорога” – две черты. Определяются и боковые границы, дальше которых убегать нельзя. Все игроки встают на одной из сторон дороги, водящий спиной к ним в центре дороги. Водящий называет какой-нибудь цвет и быстро поворачивается. У кого этот цвет есть в одежде, показывает его и спокойно проходит, остальные должны перебежать “дорогу”, не попавшись водящему. Кого водящий осалил, становится водящим.

«Чёрная роза»

Цель: развитие внимательности.

Краткий ход игры.

Играющие выбирают “домик”, некое слово-основу и водящего. Водящий ходит по двору, за ним гуськом ходят все играющие, при этом водящий начинает на базе слова-основы сочинять некий рассказ, где обязательно все черное. К примеру: “в черном-черном городе стоит черный-черный дом и т.д.” Когда он скажет “черная роза” (именно так, а не “черные розы” или “черной розы” и т.п.) он кидается ловить остальных игроков, а они должны разбежаться. Кто добежал до домика – спасен. Кого поймали – становится водящим.

“Бананы”

Цель: развитие двигательной активности.

Краткий ход игры.

Все играющие повисают на достаточно крепких и высоких предметах, деталях игровых площадок и т.п. Водящий ходит под ними приговаривая: “Бананы висели-висели-висели... и созрели!” в этот момент “бананы” падают и разбегаются, а водящий их ловит.

«Тише едешь, дальше будешь — стоп»

Цель: развитие координации, умение реагировать на меняющиеся обстоятельства.

Краткий ход игры.

Задача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести: «Тише едешь, дальше будешь — стоп». Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.

«Вышибалы»

Цель: развитие координации движения.

Краткий ход игры.

«Вышибалы» — два игрока — встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков – увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе (главное условие — не от земли, иначе тоже вылетаешь). Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удастся это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.

«Испорченный телефон»

Цель: развитие внимательности.

Краткий ход игры.

Выбирается водящий, который на ухо шёпотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот, старается точно так же передает другому игроку, и так по цепочке. Последний игрок говорит вслух то, что у него получилось, и сравнивают с оригиналом. Зачастую получается очень неожиданный и смешной результат! Если играет две команды, то ведущий передает слово двум игрокам из

обеих команд. Побеждает та команда, чей результат будет наиболее похож на оригинал.

«Классики»

Цель: развитие координации движения.

Краткий ход игры.

Требуются мелки, асфальтовая площадка и камушек (или шайба). Рисуешь мелком клеточки с цифрами в определенной последовательности, и можно прыгать хоть в одиночку. Главное — попасть камнем в клетку, допрыгать до нее на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путем. Самым удачливым игроком считается тот, кому удастся пройти весь путь от единички до десятки. Количество игроков в «классики» может быть любое.

«Камень, ножницы, бумага»

Цель: развитие мелкой и крупной моторики рук.

Краткий ход игры.

После, ставшей классикой считалочки «камень-ножницы-бумага, раз, два, три!», каждый игрок должен показать рукой одну из фигур («камень» — рука в кулаке, «ножницы» — скрещенные пальцы, «бумага» — прямая ладонь). Выигравшего определяют следующим образом: бумага «накрывает» камень, камень «ломает» ножницы, ножницы «режут» бумагу. Проигравший — выходит из игры. Выигравшие, если их несколько, остаются на следующий кон.

«Я знаю 5 имен»

Цель: развитие эрудиции, внимательности, памяти.

Краткий ход игры.

Первый игрок берет мяч в руки, произносит: «Я знаю одно имя девочки», ударяет одной рукой мячом о землю и называет имя. Потом продолжает с разными вариациями: «Я знаю одно имя мальчика», «Я знаю один цвет», «Я знаю одно животное», «Я знаю один город». Когда все комбинации использованы, игрок произносит те же самые считалки, только уже на счет два: «Я знаю два имени девочки» — и далее по кругу. Игра продолжается до десяти. Если, отбивая мяч, игрок не успел назвать имя или ударить по мячу, ход переходит к другому участнику. Когда мяч, пройдя через всех участников, возвращается к первому

игроку, он продолжает играть с той фразы, на которой ошибся. Побеждает тот, кто первым добирается в этой речовке до десятки.

«12 палочек»

Цель: развитие двигательной активности.

Краткий ход игры.

Игра напоминает классические прятки. 12 небольших палочек укладываются на «рычаг» (например, на дощечку и положенный под нее камушек) так, чтобы, наступив на рычаг, можно было разбросать палочки. Задача водящего — собрать палочки, сложить их на рычаг, произнести с закрытыми глазами считалочку и отправиться на поиски спрятавшихся игроков. Как только водящий обнаруживает игрока, бежит к «рычагу» и разбивает палочки, называя имя найденного. Игрок становится водящим. Если найденный успевает опередить водящего и добежать до палочек первым, водящий не меняется.

«Казаки-разбойники»

Цель: развитие умения ориентироваться на местности, играть в команде.

Краткий ход игры.

Игроки делятся на две команды — «казаков» и «разбойников». Договариваются, на какой территории играют. Это может быть двор, подъезд, улица, несколько дворов. «Разбойники» загадывают секретное слово. «Казаки» отходят в сторону так, чтобы не видеть «разбойников». «Разбойники» убегают, помечая стрелками на асфальте (стенах домов, бордюрах, деревьях и т.п.) направление своего движения. Начинают бежать группой, а потом разбегаются кто куда, стараясь запутать стрелками «казаков». Задача «казаков» — найти по стрелкам «разбойников». Каждого «разбойника» «казак» приводит в «тюрьму» и сторожит его, стараясь выведать секретное слово, например, при помощи пыток крапивой. «Казаки» побеждают, как только узнают секретное слово или находят всех «разбойников».