

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

детский сад №29 «Журавушка»

КАРТОТЕКА
ИГР ~ ЗАБАВ
для детей старшего дошкольного
возраста



Подготовила воспитатель:

Рыбалко С.Г.

г. Сургут

«КОЛЕЧКО».

Цель: Побуждать к эмоциональной отзывчивости, воспитание навыков общения с взрослыми и сверстниками.

Ход игры: Играют, сидя на скамейке. Все складывают ладошки лодочкой, а ведущий, у которого в ладонях лежит мелкий предмет (колечко, камешек), проводит своими руками между ладонями каждого игрока, незаметно вкладывает кому-либо колечко. Отходя в сторону, говорит: "Колечко-колечко, выйди на крылечко!" Игрок с "колечком" должен быстро встать, а другие участники — его удержать. Удалось — он становится ведущим.

«Я ЗНАЮ...»

Цель: Побуждать к эмоциональной отзывчивости, воспитание навыков общения с взрослыми и сверстниками.

Ход игры: Игра развивает не только ловкость, но и эрудицию, память. Игрок отбивает мяч рукой об землю, приговаривая по одному слову на каждый удар: "Я знаю пять имен девочек: Маша - раз, Ира — два, Люда — три..." Затем назывались имена мальчиков, животные, птицы, цветы, деревья, города, реки... Если кто-то сбился или уронил мяч, то ход переходил к следующему игроку. Побеждал первый справившийся с заданием.

«СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ».

Цель: Побуждать к эмоциональной отзывчивости, воспитание навыков общения с взрослыми и сверстниками.

Ход игры: Игроки выстраиваются в ряд. Водящий по очереди бросает каждому мяч, называя что-то съедобное, Мячик нужно поймать, если это съедобное, если нет, то отбить или просто не ловить. Правильно выполнивший задание игрок делает шаг вперед, если ошибся - возвращается на шаг назад. Самый внимательный, который первым добирается до водящего, становится водящим.

«ПЛАТОЧЕК».

Цель: Развлечь детей, создать у них хорошее, радостное настроение.

Ход игры: Все игроки садятся на корточки по кругу. Водящий бегает по внешнему кругу с платком в руке и сделав круг, коснулся его, он становится новым водящим. Если игрок заметил, он хватается платок и бежит вдогонку за водящим. Удалось осалить — водящий остается

«ЗОЛУШКА».

Цель: Побуждать к эмоциональной отзывчивости, воспитание навыков общения с взрослыми и сверстниками.

Ход игры: Все игроки усаживаются на скамейке и снимают по одной туфельке, сваливая их в общую кучу. Водящий отворачивается, ему показывают обувь и спрашивают: "Кому?" Он называет имя игрока, который получает эту туфельку. Так продолжалось до тех пор, пока не заканчивалась обувь. Все игроки в конце игры веселятся в новой туфельке.

«ЖМУРКИ С КОЛОКОЛЬЧИКОМ».

Цель: Развлечь детей, создать положительное настроение.

Ход игры: Одному из детей дают колокольчик. Двое других детей - жмурки. Им завязывают глаза. Ребенок с колокольчиком убегает, а жмурки его догоняют. Если кому-то из детей удастся поймать ребенка с колокольчиком, то они меняются.

«ПОЙМАЙ МЯЧ».

Цель: Развлечь детей.

Ход игры: Эта игра с мячом на ловкость рук. Больше подходит для средней и старшей группы. Дети становятся в круг и кидают мяч друг другу. Самый неловкий игрок, не поймавший мяч, наказывается. Наказание – стоять на одной ноге и ловить мячик. Если он не поймает мячик, то его наказание утяжеляется – стоять на одном колене. При следующей неудаче ему нужно будет встать на два колена. Но если наказанный игрок поймает мячик, то ему прощаются все предыдущие неудачи.

«НАДЕНЬ ШЛЯПУ».

Цель: Развлечь детей, создать у них хорошее, радостное настроение.

Ход игры: Это очень веселая игра под музыку. Дети встают в круг. Воспитатель включает музыку и дает им женскую шляпку. Дети передают ее между собой. Воспитатель неожиданно останавливает музыку, и игрок у кого шляпка оказалась в руках должен быстро надеть ее на голову и пройтись по кругу женской походкой. Если он замешкался, то выбывает из игры. Кстати, вместо женской шляпки можно воспользоваться ковбойской или военной фуражкой. Тогда здесь нужно будет изображать ковбоя или солдата.

«РЫБАЛКА».

Цель: Развлечь детей, создать у них хорошее, радостное настроение.

Ход игры: Игроки становятся в круг. В центре круга стоит ведущий. Он должен взять толстую веревку или канат и крутить ею по низу, стараясь ею коснуться ног других игроков. Игроки же, в свою очередь, подпрыгивают, чтобы веревка-удочка их не задела. У кого не получилось, выбывает из игры.

«КРАСКИ».

Цель: Развлечь детей, создать у них хорошее, радостное настроение.

Ход игры: Один из игроков – «покупатель», другой — «продавец», все остальные — «краски». Каждая «краска» загадывала себе свой цвет и сообщала его «продавцу». «Краски и продавец» садятся на скамью и тут же приходит покупатель: «Тук-тук!» «Кто там?», — спрашивает продавец. «Я, покупатель». «Зачем пришел?» «За краской», «За какой?». Называется определенный цвет краски; если его нет, «продавец» отвечает: «Такой нет. Скачи по дорожке на одной ножке!» «Покупатель» делает круг на одной ножке и возвращается за новой краской. Если же краска присутствует, «продавец» говорит: «Есть такая. Плати сто рублей». «Покупатель» «расплачивается» — хлопая нужное количество раз по ладошке, «краска» вскакивает и убегает. «Покупатель» старается поймать краску, если получилось — «краска» становится «покупателем».