



БИБЛИОТЕКА ВОСПИТАТЕЛЯ

Т.В. Мустафина

ИГРАЮ САМ

Развитие самостоятельности
у детей в подвижных играх

На книги этой серии
(в комплекте с журналом «Воспитатель ДОУ»)
можно подписаться на почте по каталогам:

«Роспечать» — 80899,
«Пресса России» — 39755,
«Почта России» — 10395.

Библиотека Воспитателя выходит ежемесячно



Издательство «ТЦ СФЕРА»

В свои ворота (с мячом)

Команды стоят в двух колоннах с интервалом 1—2 м. По краям площадки выставлены ворота. Игроки передают мяч вдоль колонн в противоположные стороны ногами. Последний в колонне бьет по воротам, забирает мяч руками и бежит в конец колонны. Снова передают мяч, но бьет по воротам уже другой. Игра заканчивается, когда все дети пробили по воротам. Подсчитывается количество голов и дополнительное очко дается той команде, которая закончила первой.

В тишине

Водящий придумывает и показывает позу: в приседе, на носках руки вверх и т.д., затем звонит в колокольчик — игроки начинают бегать (танцевать); звон прекращается — дети принимают заранее оговоренную позу. Тот, кто принял позу последним (или не ту), меняется с водящим — игра повторяется.

В чужие ворота (футбол)

По краям площадки размечены ворота. Команды стоят в двух колоннах с разных сторон площадки. Игроки команд рассредоточены так, что образуют видимые пары «противников». Мяч находится в центре — играть начинает центральная пара. Каждый игрок старается ногами прокатить мяч в сторону ворот противника, передавая его (пасуя) вдоль своей колонны. Главное правило: когда мяч оказывается в зоне взаимодействия какой-либо пары «противников», остальные пары в игру не включаются — переходить в чужую зону площадки нежелательно. Задача команд: передавая мяч от пары к паре (в каком порядке получится), забить больше голов противнику.

В чужие ворота (хоккей)

По краям площадки размечены ворота. Команды стоят в двух колоннах с разных сторон площадки. Игроки команд рассредоточены так, что образуют видимые пары «противников». Шайба находится (вбрасывается) в центре — играть начинает центральная пара. Каждый игрок старается клюшкой прокатить шайбу в сторону ворот противника, передавая ее (пасуя) вдоль своей колонны. Главное правило: когда шайба оказывается в зоне взаимодействия какой-либо пары «противников», остальные пары в игру не включаются — переходить в чужую зону площадки нежелательно. Задача команд: передавая шайбу от пары к паре (в каком порядке получится), забить больше голов противнику.

Веселый мячик

Два игрока стоят на старте лицом друг к другу, в руках у обоих мячи. На столах установлены 3 метки. По команде «Раз, два, три — беги!» дети разворачиваются и идут в разные стороны. Возле каждой

метки подбрасывают и ловят мяч. Кто быстрее обойдет круг. Проигравшего меняет другой.

Вижу и делаю

Игроки произвольно рассредоточены по площадке, водящий посылает движения, называя их, при этом он говорит одно, а делает другое. Игроки должны повторять то, что видят, а не слышат. Кто ошибается, встает сзади водящего. Оставшийся игрок становится водящим.

Волк во рву

Размечается «ров» шириной 80—100 см, внутри него водящий — «волк». Игроки-«козы» прыгают туда-сюда, «волк» их ловит. Водящего меняет либо последний (самый ловкий) или первый пойманный.

Волк или козленок

По мотивам сказки «Волк и семеро козлят». Размечается «ров» шириной 100—150 см. Игроки перепрыгивают через него по очереди. Перепрыгнул — стал «козленком», нет — «волком». Все игроки должны стать «козлятами», используя несколько попыток.

Воробышки и кот

Небольшое пространство ограничено скамейками или другими препятствиями — это «двор», где «воробышки» гуляют и «клюют зерно», в центре спит «кот» (в приседе). В любой момент «кот» встает, поднимая руки вверх. Заметивший его движения игрок кричит: «Проснулся!», — «воробышки» перепрыгивают («перелетают») через скамейки, а «кот» их ловит. Попавшийся «воробей» становится «котом».

Воробы и кот

На площадке несколько меток-«деревьев» (обручи, палочки, камешки). Водящий-«кот» догоняет «воробышков», они прячутся на «деревья». *Варианты:* «кот» может заснуть, «деревьев» может не хватать, «воробышки» могут перелетать с «дерева на дерево».

Вороны и воробы

С двух сторон круга разметки — старт и финиш. Два игрока стоят на старте спиной друг к другу: один — «ворона», другой — «воробей». Ведущий называет одного из них — кого назвали, тот догоняет второго до финишной черты. Проигравший становится ведущим, на его место встает другой игрок.

Все вместе

Игроки, выстроившись в колонну, одновременно выполняют команды водящего. Тот, кто ошибается, встает отдельно и продолжает выполнять команды, перестает ошибаться — возвращается в общую колонну. Команды водящего могут быть разные, но с указанием на-

правления: правая рука в сторону, левая рука у носа, левая нога в сторону на носок и т.д.

Выбивалы

По краям площадки стоят водящие (два игрока), остальные — посередине. Водящие перебрасывают мяч, стараясь попасть в игроков (они уворачиваются). Кого коснулся мяч, тот выходит из игры. *Вариант* (команды): игроки делятся на две команды, одна встает по краям площадки, вторая — в центр. Игроки, стоящие по краям, стараются выбить тех, кто в центре. Затем команды меняются местами.

Выше ноги от земли

Догонялки, где ловишка ловит только тех, кто на земле. Если игрок забрался на возвышение (скамейка, куб и т.д.), он в «домике». Если в «домиках» сидят одни и те же игроки или задерживаются там надолго, ловишка считает до пяти, кто не прыгнул, считается пойманным.

Галопом

Парные догонялки — игроки передвигаются боковым галопом. Проигравшего заменяет другой игрок, а победитель меняет роль.

Где постучали

Игроки сидят на стульях (стоят) спиной в круг. Водящий — в центре, его глаза закрыты. Один из игроков стучит (хлопает). Дети хором произносят: «Пора». Водящий угадывает, где именно (кто) стучали.

Где секрет?

В четырех направлениях площадки стоят предметы (игрушки), под одним лежит жетон-«секрет». Игроки стоят в центре, лицом к водящему. Они выполняют четыре команды на повороты, которые должны закончиться лицом к «секрету». Игроки проверяют, кто прав. Кто нашел «секрет», становится водящим, остальные ищут снова.

Гонка в парах (хоккей)

Игроки парами (все с клюшками) стоят на старте, у каждой пары одна шайба. По сигналу две пары начинают движение к финишу, передавая шайбу друг другу клюшкой заданное количество раз. Победившую пару меняет другая.

Гонки черепах

Игрушки (животные) привязаны к веревочкам. Игроки, стоя или сидя на стульях за чертой, накручивают веревку на палочку, придвигая игрушку к себе, кто быстрее.

Городки

Размечается квадрат со стороной 1 м, в нем выстраивают фигуры. С расстояния 2—4 м игроки по очереди стараются выбить все го-

родки из квадрата, кидая биту. Побеждает тот, кто выбил последний.
Вариант: можно играть двумя командами — у каждой свое поле и бита, — чья команда быстрее выбьет фигуру, передавая биту от игрока к игроку (или пять фигур, которые строятся последовательно одна за другой после выбивания).

Горячая картошка

Игроки, стоя в кругу, быстро передают мяч (снежок) — «горячую картошку» друг другу. Тот, кто задержал мяч или уронил, — выходит из круга.

Грузовик (санки)

Игроки везут санки до метки за веревку, лепят снежок, кладут его на санки. Обратно везут их, толкая впереди себя. Выигрывает тот, кто доедет до старта быстрее, не потеряв снежок. Проигравшего меняет другой игрок. *Вариант:* если много игроков, можно играть командами — с каждой поездкой санки наполняются все больше, и далее снежки можно использовать для игр с метанием.

Гусеница

Игроки стоят в колонне, взявшись друг за друга, — это «гусеница». По разным краям площадки перемещаются двое водящих-«птицы» с мячом, они бросают мяч, стараясь попасть в последнего игрока в колонне (съесть «гусеницу»). «Гусеница» его прикрывает, не расцепляясь. Если игрока выбили, он выходит на край площадки и становится дополнительным водящим. Если «гусеница» расцепилась, игра начинается снова.

Гуси-гуси

По разным сторонам площадки две черты — «домики». В одном из них игроки-«гуси». В центре стоит «волк». Ведущий и «гуси» перекликаются:

— Гуси-гуси.

— Га-га-га.

— Есть хотите?

— Да-да-да.

— Так летите же домой.

— Серый волк под горой не пускает нас домой.

— Так летите, как хотите, только крылья берегите.

«Гуси» бегут в «домик» на другую сторону, «волк» их ловит.

Два Мороза

По разным сторонам площадки две черты — «домики», в одном из них игроки. Между ними двое ловишек — Морозы, они произносят текст:

- Мы два брата молодые, два Мороза удалые.
- Я — Мороз — Красный нос.
- Я — Мороз — Синий нос.
- Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Дети отвечают:

- Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз.

Все игроки бегут на другую сторону площадки, Морозы их ловят.

Два мяча

Игроки стоят спиной в круг и передают два мяча в разные стороны. Задерживать мяч нельзя. Как только мячи встретились и стукнулись, два игрока бегут в разные стороны по кругу, стараясь первыми вернуться на свое место. Победитель берет оба мяча и снова передает их в разные стороны — игра возобновляется.

Два огня

Игроки стоят в парах лицом друг к другу на расстоянии 2—3 м в две шеренги и перекидывают друг другу мячи. Между шеренгами находятся один-два игрока — это «огоньки», которые стараются перехватить мячи. Тот, чей мяч перехватили, — «сгорел», он меняется местами с «огоньком».

Два хвоста

Игроки стоят в парах. У каждого в руках мяч и справа прикреплена ленточка-«хвост». Набивая мяч, надо стащить «хвост» у соперника.

День—ночь

На старте два игрока стоят спиной друг к другу: один — «день», другой — «ночь». Ведущий называет одного из них. Тот, кого назвали, догоняет второго по кругу до старта. Проигравший становится ведущим. *Вариант:* можно играть командами — по краям площадки размечают два «домика». В центре две команды («день» и «ночь») стоят в шеренгах спинами друг к другу. Ведущий называет одну команду, ее игроки начинают ловить игроков второй команды, которые стараются убежать в свой «домик» (команды даются вперемешку, но поровну). Побеждают те, у кого в команде осталось больше игроков. Можно добавить команды «Утро!» и «Вечер!» — слыша их, игроки стоят — это развивает внимательность.

Десять шагов (лыжи)

Игроки делятся на две команды. Одна команда на лыжах — «лыжники» — стоит в ряд у линии старта. Вторая команда находится сбоку