

44 игры на воздухе

1 «Смон!»

С одной стороны площадки за линией дети стоят в шеренге. На расстоянии 10 - 15 шагов от детей чертят круг (диаметром 2 - 3 м). Из детей выбирают одного ведущего, который становится в круг спиной к ним. Ведущий закрывает глаза и говорит: "Быстро иди, не отставай, стоп!" В то время, когда он говорит эти слова, дети большими шагами быстро идут вперед по направлению к ведущему. На слово "стоп!" все замирают на местах, ведущий быстро смотрит. Если ребенок не успел остановиться и встать ровно, ведущий снова ведет его к линии, и он при повторении игры начинает двигаться снова от линии. Ведущий снова закрывает глаза и говорит те же слова, а дети дальше двигаются к ведущему в круг, и так до тех пор, пока кто-нибудь из детей не дойдет к ведущему в круг раньше, чем тот скажет "стоп!" Этот ребенок меняется местами с ведущим, и игра повторяется.

2 «Гуси-гуси»

Из числа играющих выбирается волк и пастух. Остальные дети - гуси. Они встают на одной стороне площадки или комнаты — это их дом. Сбоку обозначается место - логово волка. Пастух зовет гусей на луг - середину комнаты. Там они ходят в разные стороны, «летают», вытягивая руки-«крылья» в стороны, щиплют травку, вытягивая шею. Гуси и пастух ведут диалог:

Гуси-гуси!

Га-га-га.

Есть хотите?

Да-да-да!

Ну, летите!

Нам нельзя!

Серый волк под горой

Не пускает нас домой!

Ну, летите, как хотите,

Только крылья берегите!

После этого гуси расправляют руки-«крылья и «летят домой», но тут появляется волк и старается поймать кого-нибудь из гусей. Пойманных волк уводит к себе в логово. Оставшиеся гуси возвращаются домой, а затем снова идут пастись на луг. После 3-4 повторений подсчитывается количество пойманных гусей. Далее игра продолжается после назначения новых волка и пастуха.

Игра повторяется несколько раз.

При последней игре взрослый возвращает назад убранный им кубик или флажок, чтобы все дети заняли свое место.

3 «Третий лишний»

Дети встают парами по кругу, друг за другом. Двое водящих встают в середину. Один водящий убегает, другой догоняет. Убегающий встает впереди любой пары, тогда стоящий сзади становится «третьим лишним». И начинает убегать. Если водящий поймал, то они меняются местами.

4 Игра «Займи место»

Играющие становятся в круг, отмечая свое место кубиком или флажком, положенным на пол. По команде взрослого они разбегаются в разные стороны. В это время взрослый незаметно убирает один из кубиков (флажков), этим оставляя одного играющего без места. По новому сигналу взрослого дети возвращаются в круг и занимают любое свободное место. Тому, кто остался без места, дети хором говорят:

Катя, Катя, не зевай (Саша, Таня и т. д.),

Быстро место занимай!

5 «Жмурки с голосом»

Водящий становится в середину круга. Ему завязывают глаза и дают в руки палочку. Играющие начинают двигаться по кругу. По команде водящего «Стоять!» - останавливаются. Водящий протягивает вперед руку с палочкой, за которую должен взяться тот, на кого она направлена. Водящий просит его произнести: «Ты мне голос покажи, и стишок мне расскажи!» Тот, кто держится за палочку, рассказывает стихотворение, изменяя голос:

«Улыбаться нужно чаще,

Чтобы было веселей,

Потому что смех и счастье

Сделают нас всех добрей!

Если ведущий не угадал голос, продолжает водить.

6 Игра «Мышеловка»

Задача: развить двигательные навыки, скорость реакции, ловкость детей, совершенствовать выразительность и четкость речи.

Описание. Играющие делится на две группы, в одной из которых меньше человек (это мышеловка), в другой - больше (это мыши). Меньшая часть детей встает по кругу, берется за руки и ходит по кругу сначала в одну, затем в другую сторону, произнося текст стихотворения:

Ах, как мыши надоели, развелось их просто страсть.

Все погрызли, все поели, всюду лезут — вот напасть.

Берегитесь же, плутовки, доберёмся мы до вас.

Вот поставим мышеловки - переловим всех за раз.

В это время дети - мыши бегают позади круга. Как только стихотворение заканчивается, дети -мышеловка останавливаются и поднимают вверх соединенные руки. «Мыши» вбегают в круг и выбегают из него.

По команде взрослого: «Хлоп!» дети-«мышеловка» опускают руки и приседают - «мышеловка» захлопывается. Те дети, которые не успели выбежать из круга, считаются пойманными и тоже встают в круг. Игра продолжается, пока не поймается большинство детей. Затем дети меняются ролями.

7 Игра «Караси и щука»

Играющие делятся на «карасей» и «камешки», одному ребенку поручают роль щуки. Дети-«камешки» встают кругом, «караси плавают» внутри круга. Ребенок-«щука» находится за кругом.

По команде взрослого: «Щука!» он быстро вбегает внутрь и старается поймать карасей, которые должны успеть спрятаться за «камешком» и присесть за кем-нибудь из детей, стоящих по кругу. Те, кто не успели, считаются пойманными и уходят за круг. Игра продолжается, пока не останется 2-3 ребенка. Затем выбирается новая «щука», а дети-«камешки» и «караси» меняются ролями.

8 «Ловишки с ленточками»

Ловишка бегают за детьми, забирая ленточки. У кого забрал, тот выбывает из игры.

9 «Цепи кованные»

Дети делятся на две одинаковые команды. Одна команда говорит: «Цепи кованные, раскуйте нас». Другая спрашивает: «Кто из нас?» Дети первой команды называют имя. Кого назвали, тот бежит и старается разбить цепь второй команды. Если разбивает, забирает с собой любого из игроков, если нет, остается сам в этой команде. Игра продолжается.

10 Игра «Щенки и котята»

Все играющие делятся на котят и щенков. «Котята» ходят легко, мягко, плавно около гимнастической стенки, «щенки» сидят на другой стороне комнаты за скамейкой или лесенкой, в «будках» из стульчиков.

По команде взрослого щенки перелезают через скамейку и на четвереньках стараются догнать котят, которые, мяукая, влезают на гимнастическую лесенку. После 2-3 повторений играющие меняются ролями, и игра начинается снова.

«Поймай хвост»

Дети встают колонной.

«Голова» пытается поймать «хвост».

11 «Салочки-выручалочки»

Взрослый вместе с детьми очерчивает на земле большую площадку (30—35 шагов в длину и ширину). Он объясняет воспитанникам, что бегать можно только внутри этой площадки, забегать за черту нельзя.

Собрав всех детей, педагог приступает к объяснению игры: «Сегодня мы будем играть в салочки-выручалочки. Я буду салочкой, а вы будете от меня убегать. До кого я дотронусь, тот должен остановиться. Бегать ему уже нельзя, пока кто-нибудь из ребят его не выручит. Чтобы выручить товарища, нужно дотронуться до его плеча, вот так (показывает). Как только до него дотронулись, можно опять бегать. Постарайтесь не попадаться салке. Если она совсем близко, можно присесть на корточки. Того, кто присел, салка не тронет. самого смелого, быстрого, ловкого салке ни за что не поймать. Вот мы и посмотрим, кто у нас самый смелый и ловкий!» Игру лучше проводить в смешанной группе. Воспитатель и дети говорят:

Салочка нас не догонит,

Салочке нас не поймать,

Мы умеем быстро бегать

И друг друга выручать!

С последним словом дети разбегаются в разных направлениях, а воспитатель, дав им возможность немного побегать, начинает ловить их. Осалив кого-нибудь, он напоминает, что тот может громко сказать: «Выручайте!», а сам отворачивается, чтобы дети успели выручить осаленного. Первого ребенка, который выручит осаленного, нужно похвалить. Постепенно, по мере того как дети привыкнут к игре, активность салочки возрастает. Игра продолжается 10—15 мин. В конце ее взрослый отмечает, кто из детей выручал осаленных, кто ловко убегал от салки и ни разу ей не попался, кто вовремя приседал и не дал себя осалить. Педагог спрашивает, понравилась ли детям эта игра, и обещает поиграть в нее еще. В дальнейшем, когда воспитанники усвоят правила игры, роль салки может выполнять и кто-либо из них. Салочку выбирает сначала сам воспитатель, а затем дети с помощью считалки.

12 «Шоферы»

С одной стороны площадки два "гаража" (начертить две параллельные линии на расстоянии 5 - 6 шагов одна от другой). На линиях сделать места для "автомобилей"; поставить кубики. В одном гараже стоят машины с красными рулями (на кубиках лежат красные кружки), а в другом - машины с зелеными рулями (на кубиках лежат зеленые кружочки). Дети - "шоферы", поделены на две равные группы, становятся лицом к своим машинам каждый возле

своего руля, которые лежат на кубиках. Воспитатель, который выполняет роль регулировщика, стоит на одинаковом расстоянии от двух гаражей и руководит движением машин. Когда он отводит левую руку в бок, дети - шоферы с гаража, стоящий с левой стороны, нагибаются, берут обеими руками руль и готовятся к выезду (колонкой). На поднятый вверх зеленый флажок дети выезжают из гаража и разъезжаются по всей площадке. На красный флажок останавливаются, на зеленый едут дальше. На слова воспитателя: "В гараж" машины возвращаются на свои места. Воспитатель отмечает внимательного шофера, который раньше всех вернулся в гараж. Затем воспитатель отводит руку в сторону и дети - шоферы, которые стоят с правой стороны, делают тоже самое.

13 Игра «Цветные машины»

Дети стоят с одной стороны площадки (они машины в гараже) и держат в руках кольца разных цветов («рули»). Взрослый поднимает флажок какого-нибудь цвета. Дети, имеющие кольцо такого же цвета, выбегают на площадку, крутят «рули» и гудят, подражая машинам. Когда взрослый опускает флажок, «машины» возвращаются в гараж. Затем взрослый поднимает флажок другого цвета или несколько одновременно, а дети с кольцами заданных цветов продолжают движение. Если дети не замечают, что флажок опущен, взрослый дает команду словами: «Машины синего цвета возвращаются в гараж!» По мере тренировки можно совсем отказаться от флажков и играть с помощью словесных сигналов.

14 Игра «Воробушки и автомобиль»

Границы площадки очерчиваются или отмечаются флажками. На одном конце площадки размещаются на стульях или скамейках воробушки. На другом конце обозначается место для автомобиля (гараж). «Воробушки вылетают из гнезда», - говорит воспитатель, и дети прыгивают со скамеек (высота 10-15 см), начинают бегать в разных направлениях, поднимая руки в стороны, прыгают на двух ногах. Раздается сигнал и появляется автомобиль. Воробушки пугаются и улетают в гнездо (при этом каждый занимает своё гнездо). Автомобиль возвращается в гараж. Игра повторяется с другим автомобилем. Детям, изображающим в игре автомобиль, можно дать руль. Воспитатель следит, чтобы дети не убегали за границы площадки. В игру можно ввести «клевание зёрнышек». Воспитатель говорит: «Птички захотели, есть и стали клевать зёрна!» При этих словах, дети присаживаются на корточки и стучат пальцами о пол или землю.

15 «Два Мороза»

Дети делятся на две группы, располагаясь в противоположных сторонах помещения. В середине братья Морозы:

«Мы – два брата молодые,
Два Мороза удалые:
Я – Мороз Красный Нос,
Я – Мороз Синий Нос.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?»
Дети:

«Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз!»

Дети перебегают из одного конца помещения в другой. Морозы их ловят.

16 «Догоняшки в лабиринте»

Дети бегают по заранее сделанному лабиринту.

17 «Зимние забавы»

Мы бежим с тобой на лыжах, *Дети изображают ходьбу на лыжах.*
Снег холодный пыжи лижет.

А потом – на коньках, *Дети изображают бег на коньках*
Но упали мы. Ах!
«Падают»

А потом снежки лепили, *Стоят, сжимают «снежок».*
А потом снежки катали, *Катят воображаемый комок.*
А потом без сил упали.
«Падают»

И домой мы побежали. *Бегут по кругу.*

18 «Ворона и собачка»

Выбирается «собачка», остальные дети – «вороны»

Возле елочки зеленой *Дети прыгают, изображая ворону.*
Скачут, каркают вороны:

«Кар, кар, кар!»

Тут собачка прибежала *Дети убегают от «собачки»*

И ворон всех разогнала:

«Ав! Ав! Ав!»

Игра проводится 2-3 раза

19 «Беги к тому, что назову»

Раз, два, три – елку найди!

Раз, два, три – к березе беги!

Раз, два, три – на веранду забеги!

И т.д.

20 «Найди себе пару»

Играющие стоят вдоль стены. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя – дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «Найди себе пару!», дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят себе пару, каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. В игре участвуют нечетное число детей, 1 должен остаться без пары. Играющие говорят: «Ваня, Ваня – не зевай, быстро пару выбирай!» Каждый раз играющие должны иметь пару.

21 Игра «На охоте»

На одной стороне комнаты (площадки) располагается охотник, на другой – очерчиваются кружки для зайцев. В каждом из кружков находятся по 2-3 «зайца». Охотник выходит на середину площадки, как бы высматривая зайцев. По команде взрослого «зайцы» выбегают из кружков и прыгают на двух ногах. Затем со словом взрослого «Охотник!» останавливаются и поворачиваются к нему спиной. Охотник прицеливается и бросает в зайцев мячом (стараясь попасть в ноги). Тот из них, в кого охотник попал, считается подстреленным и уходит с охотником. После 3 повторений игры выбирается другой охотник, и игра начинается снова.

23 Игра «Колечко»

Водящий стоит напротив остальных играющих, которые сидят, сложив руки лодочкой. Он держит в руках колечко и, подходя к каждому из игроков, как будто вкладывает им колечко в руки. Получивший кольцо не должен подавать вида, что это именно он. Когда водящий обошел всех детей, он говорит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого колечко, должен быстро встать и выбежать к водящему. Остальные дети должны удержать его и не позволить встать с места. Если все же ребенку с колечком это удастся, он становится водящим, и игра повторяется снова.

24 «Птички и птенчики»

Дети делятся на 3-4 группы по 5-6 человек, каждая группа имеет свой домик – гнездо. Дети изображают птенчиков. У каждой группы есть птичка – мать. По слову воспитателя «Полетели!» - птенчики вылетают из гнезда. Летают около дома, помахая руками – крыльями. Птички – матери улетают подальше, за кормом. По слову воспитателя «Домой!» - птички – матери возвращаются и зовут птенчиков домой. В гнезде птенчики усаживаются в кружок и птичка – мать кормит их воображаемыми червячками.

Правила: Птички и птенчики вылетают по слову воспитателя «Полетели!» Птенчики возвращаются домой по зову птички – матери. Птички – матери возвращаются домой по слову воспитателя «Домой!».

25 "Дальше бросишь — ближе бежать"

Дети встают парами на черте, каждый держит палочку. На счет "Раз, два, три!" нужно бросить свою палочку как можно дальше и сорваться с места. То же делает соперник. Но бежит каждый не за своей палочкой, а за чужой. Кто первый вернулся с палкой на черту, тот победил.

30 "Кто сделает меньше шагов"

Дети в шеренге на одной стороне. По сигналу шагают широкими шагами на другую сторону площадки. Кто меньше сделал шагов, побеждает.

31 "Зайка серый умывается"

*Зайка серый умывается,
Видно, в гости собирается.
Вымыл носик, вымыл хвостик,
Вымыл ухо, вытер сухо!* – показать все движения.

32 "Попрыгунчики"

На земле чертят круг. Один из играющих встает на середину — он пятнашка. По сигналу дети перепрыгивают через черту круга и, если не грозит опасность быть пойманными, продолжают прыгать на двух ногах к центру круга. Участники игры стараются увернуться от пятнашки и вовремя выпрыгнуть из круга. Пойманный становится пятнашкой.

33 «Птички и кошка»

На земле обозначается круг (диаметром 5-6 м). В центр становится выбранный воспитателем ребенок - это кошка. Остальные дети находятся за кругом - они птички. Кошка засыпает. Птички влетают в круг, клюют зернышки. Кошка просыпается, видит птичек и начинает ловить их. Птички спешат вылететь из круга. Тот, кого коснулась кошка в кругу, считается пойманным и идет на середину круга. Когда кошка поймает 2-3 птичек, воспитатель выбирает новую кошку. Пойманные птички присоединяются ко всем играющим. Игра повторяется 4-5 раз. Кошка осторожно ловит птичек (не хватает их, а лишь слегка прикасается). Если кошка долго не может никого поймать, воспитатель выбирает ей в помощь еще 1 кошку.

34 «Лохматый пес»

Выбирается водящий, «собака». Он стоит у дерева. Остальные подходят:
*Вот лежит лохматый пес,
В лапы свой уткнувши нос.
Тихо, смирно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдем к нему, разбудим.
И посмотрим, что же будет.*

Дети начинают будить пса, наклоняются к нему, произносят его кличку, хлопают в ладоши, машут. Пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются. Пес гонится за ним, старается схватить кого-нибудь. Когда все разбегутся и спрячутся, пес опять идет к дереву, и игра возобновляется. Игра повторяется 3-4 раза.

35 «Иголка, нитка, узелок»

Дети двигаются в колонне, не расцепляя рук, делают повороты, перепрыгивают через препятствия.

36 «Платок»

Все встают в круг. Водящий с платком идет за кругом, кладет его на плечи одному из играющих и быстро бежит по кругу, тот, кому положили платок, берет его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в кругу.

37 "Пустое место"

Играющие встают в круг, выбирают водящего. Он, пробегая мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону. Кто первый добежит до свободного места, тот его и занимает, а опоздавший — водит.

38 "Тише едешь — дальше будешь"

Все участники отходят от ведущего к противоположной стороне площадки. Ведущий отворачивается и говорит: "Тише едешь — дальше будешь. Раз, два, три... замри!" Участники торопятся добежать до ведущего и дотронуться до его плеча, но замирают после команды ведущего "Замри!" Ведущий поворачивается и всех, кто не успел вовремя замереть или замер, но начал шевелиться, отсылает на исходное положение.

39 "Челнок"

Все встают парами лицом друг к другу и берутся за руки — это ворота. Дети из последней пары пробегают или проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все играющие пройдут под воротами. Усложнение — пробегая через ворота, пронести разные предметы.

40«Сова»

С одной стороны площадки место для "бабочек" и "жучков". В стороне начертан круг - "гнездо совы". Выделенный ребенок - "сова" встает в гнездо. Остальные дети - "бабочки" и "жучки" встают за линией. Середина площадки свободна. На слово воспитателя: "день" бабочки и жучки летают (дети бегают по площадке). На слово воспитателя: "ночь" бабочки и жучки быстро останавливаются на своих местах и не шевелятся. Сова в это время тихо вылетает на

площадку на охоту и забирает тех детей, которые пошевелились (отводит их в гнездо). На слово воспитателя: "день" сова возвращается в свое гнездо, а бабочки и жучки начинают летать. Игра заканчивается, когда у совы будет 2 - 3 бабочки или жучка. Воспитатель отмечает детей, которые ни разу не были забраны совой в гнездо.

41 «У медведя во бору»

На одной стороне комнаты проводится линия - это опушка леса. Около нее через 2-3 шага рисуется круг - место для медведя. На другой стороне комнаты за линией находится домик для детей. Один из детей играет роль медведя. Остальные дети идут «гулять по лесу», имитируя собирание грибов и ягод и проговаривая стихи:

*У медведя во бору,
Грибы, ягоды беру,
А медведь не спит
И на нас рычит.*

На последних словах «медведь» встает со своего места и начинает ловить детей. Пойманный (тот, до кого медведь дотронулся) отправляется к нему на опушку. Игра повторяется, пока не поймаются 2-3 играющих. Затем выбирается новый медведь, и игра начинается снова.

42 "Ручейки у озера"

Дети делятся на команды и по сигналу "Ручейки!" бегут друг за другом. По сигналу "Озеро!" становятся в круг.

43 "Зевака"

Дети встают в круг и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен ловить. Тот, кто уронит мяч, встает в круг и по заданию детей выполняет 2—3 упражнения с мячом.

44 "Охотник"

Одного выбирают "охотником", все остальные — "дичь". "Охотник" играет в мяч, остальные в это время ходят по площадке. После 3—4 упражнений он кричит: "Дичь!" Все останавливаются, и он со своего места пятнает кого-то из детей. Запятнанный становится помощником охотника.

Игра продолжается пока не появится определенное количество помощников (3—5 чел.).