

**Кузекевич В.Р.
Русаков А.А.**

ПРАКТИКУМ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

**«ТЕОРИЯ И МЕТОДИКА
ПРЕПОДАВАНИЯ» КОМАНДНО-ИГРОВЫХ ВИДОВ
СПОРТА И ПОДВИЖНЫХ ИГР**

**«ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВОООБРАЖЕНИЯ, ПАМЯТИ,
НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ, НАХОДЧИВОСТИ»**

Иркутск 2017

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Иркутский государственный университет»
Педагогический институт

**Кузекевич В.Р.
Русаков А.А.**

**Практикум по дисциплине
«Теория и методика преподавания командно – игровых
видов спорта и подвижных игр»**

**(ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВОООБРАЖЕНИЯ, ПАМЯТИ,
НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ, НАХОДЧИВОСТИ)**

Учебно-методическое пособие

Иркутск 2017

УДК 796.1.+ 152.27

ББК 75. 55 + 88.843

К 89

Рекомендовано к печати Учебно-методическим советом Педагогического института Иркутского государственного университета

Рецензенты:

О.Л. Подлияев, доктор педагогических наук, профессор ФГБОУ ВО «Иркутский государственный университет»

В.В. Шохирев, кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой физического воспитания ФГБОУ ВО «Иркутский государственный медицинский университет»

Кузекевич В.Р. Русаков А.А.

Практикум по дисциплине «Теория и методика преподавания командно – игровых видов спорта и подвижных игр» (игры для развития воображения, памяти, наблюдательности, находчивости) : Учебно-методическое пособие. – Изд-во «Репроцентр А-1», 2017. – 157 с.

ISBN 978 -5–9134-5272-6

Учебно-методическое пособие включает материал по дисциплине «Теория и методика преподавания командно–игровых видов спорта и подвижных игр», составленный в соответствии с программой подготовки студентов, обучающихся по направлениям 44.03.01 «Педагогическое образование», 44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)», направленность «Физическая культура».

В пособии представлены содержание и методика проведения подвижных игр, направленных на развитие психической сферы: двигательного и пространственного воображения, зрительной памяти, наблюдательности, находчивости, дается их характеристика.

Пособие содержит наиболее полный перечень простых и доступных подвижных игр, рекомендуемых для использования в процессе оздоровительной и учебной работы с методическими рекомендациями и наиболее часто встречающимися организационно-методическими ошибками, допускаемыми в процессе проведения игры, приводится описание большого количества авторских подвижных игр.

© Кузекевич В.Р., Русаков А.А. 2017

ISBN 978 -5–9134-5272-6

©ФГБОУ ВО «Иркутский государственный университет», 2017

Содержание

I. Игры с преимущественной направленностью на развитие

воображения.....	12
1.1. «Зеркало».....	13
1.2. «Составь букву или слово».....	14
1.3. «Угадай, что за зверь?».....	14
1.4. «Морская фигура».....	16
1.5. «Добежал - нарисовал».....	17
1.6. «Приглашение».....	18
1.7. «Лес, море, небо».....	19
1.8. «Земля, воздух, вода».....	20
1.9. «Клювкрыл» (авторский вариант).....	21
1.10. «Гигантский бильярдбол» (авторский вариант).....	22
1.11. «Царь и работники» (авторский вариант).....	23
1.12. «Подсолнухи и пчелы» (авторский вариант).....	25
1.13. «Спортивный магазин» (авторский вариант).....	26
1.14. «Компас».....	27
1.15. «Не урони».....	29
1.16. «Просто жмурки».....	30
1.17. «Узнай товарища».....	30
1.18. «Ходим как...».....	31
1.19. «Попробуй, повтори!».....	32
1.20. «Видео».....	33
1.21. «Зоопарк».....	33
1.22. «Колдун».....	34
1.23. «Говорящие руки».....	35
1.24. «Разноцветные движения».....	36
1.25. «Снежная королева» (авторский вариант).....	37
1.26. «Синхронные движения».....	38
1.27. «Волшебная палочка».....	39
1.28. «Я не знаю, кто же я» (авторский вариант).....	40
1.29. «Как живешь?».....	41
1.30. «Необычный счет до десяти» (авторский вариант).....	42
1.31. «Снежинки» (авторский вариант).....	42
1.32. «Маляр и краски».....	43
1.33. «Теремок».....	44
1.34. «Баба - яга».....	45
1.35. «Сообрази и сделай».....	45

II. Игры с преимущественной направленностью на развитие

памяти.....	48
2.1. «Отгадай, чей голосок?».....	49
2.2. «Кладоискатели» (авторский вариант).....	50

2.3. «Я знаю».....	50
2.4. «Часы» (авторский вариант).....	51
2.5.«Математические эстафеты».....	51
2.6. «Клади в кузовок».....	52
2.7. «Генерал» (авторский вариант).....	53
2.8. «Построй по порядку» (авторский вариант).....	54
2.9. «Белый свет» (авторский вариант).....	56
2.10. «Олимпийские кольца» (авторский вариант).....	57
2.11. «Конники - спортсмены».....	58
2.12. «У кого ключи?».....	59
2.13. «К флажку».....	60
2.14. «Шахматные фигуры».....	60
2.15. «Придумай сам».....	61
2.16. «Качающийся канат» (авторский вариант).....	62
2.17. «Кто же вышел?».....	63
2.18. «Дорожки».....	64
2.19. «Летит - не летит, плывет - не плывет, бежит - не бежит» (авторский вариант).....	65
2.20. «Здравствуй друг!»	66
2.21. «Найди свою пару» (авторский вариант).....	66
2.22. «Возьми палку» (авторский вариант).....	67
2.23. «Резиночка».....	69
2.24. «Полезный подарок» (авторский вариант).....	70
2.25. «Семена» (авторский вариант).....	70
2.26. «Караван» (авторский вариант).....	71
2.27. «Собери букет» (авторский вариант).....	72
2.28. «Руки, ноги, голова».....	73
2.29. «Полеты на планеты» (авторский вариант).....	74
2.30. «Упражнение по кругу».....	75
2.31.«Слушай и исполняй» (авторский вариант).....	76
2.32. «Расставь мебель по местам».....	77
2.33. «Салки - запоминалки» (авторский вариант).....	78
2.34. «Барabanщик и глашатай».....	79
2.35. «Кенгуру» (авторский вариант).....	80
2.36. «Запомни и принеси» (авторский вариант).....	81
III. Игры с преимущественной направленностью на развитие наблюдательности.....	82

3.1. Не обознайся (авторский вариант).....	82
3.2. «Космонавты».....	83
3.3.«У ребят порядок строгий».....	84
3.4. «У кого игрушка?».....	85
3.5. «Отгадай, кто бросил?».....	86
3.6. «Камешек».....	87

3.7. «Зеркало со скакалкой».....	88
3.8. «Репка» (авторский вариант).....	89
3.9. «Отгадай, что принести»	90
3.10. «Джунгли» (авторский вариант).....	91
3.11. «Колечко».....	92
3.12. «Сколько нам нарисовали, столько мы и исполняли».....	93
3.13. «Переноска мячей».....	94
3.14. «Затейники».....	94
3.15. «Радуга».....	95
3.16. «Найди букву».....	96
3.17. «Веселый календарь».....	97
3.18. «Холодно - горячо».....	98
3.19. «Найди себе пару».....	99
3.20. «Капуста».....	100
3.21. «Корзинка с фруктами» (авторский вариант).....	101
3.22. «Подзорная труба» (авторский вариант).....	102
3.23. «Стоп зазнайка!».....	103
3.24. «Где больше?».....	103
3.25. «Опасный перекрёсток» (авторский вариант).....	104
3.26. «Суперэстафета со скакалками».....	105
3.27. «Канон».....	106
3.28. «Тарелка, ложка, вилка» (авторский вариант).....	107
3.29. «Ель, дуб, сосна и кедр» (авторский вариант).....	107
3.30. «Разведчики».....	108
3.31. «Постройка домика».....	109
3.32. «Компот ассорти».....	110
3.33. «Найди смысл» (авторский вариант).....	111
3.34. «Какого цвета?».....	112
3.35. «Братья - месяцы» (авторский вариант).....	113
3.36. «Зеркало заднего вида».....	114
3.37. «Разноцветные ветерки».....	115
3.38. «Гонка мячей со счетом».....	115
3.39. Салки «цвет – перецвет».....	117
3.40. Салки – пятнашки «Чур, у дерева».....	117
3.41. «Салки (пятнашки) в лабиринте».....	118
3.42. «Салки в лабиринте в кругу».....	119
3.43. «Салки в коридорах» (авторский вариант).....	120
3.44. Салки «Зверюшки, наострите ушки!» (авторский вариант).....	121
3.45. «Волки, овцы, пастухи».....	123
3.46. Салки с тремя командами «Белые, красные, синие».....	124
3.47. «Электрический ток» (авторский вариант).....	125
3.48. «Следопыты».....	125

IV. Игры с преимущественной направленностью на развитие находчивости.....127

4.1. Салки «Что сильнее и почему?» (авторский вариант).....	127
4.2. «Якоб, где ты?».....	127
4.3. «Кто больше?».....	128
4.4.«Сквозь толпу» (авторский вариант).....	129
4.5.«Светофорчик».....	130
4.6.« Кто есть кто?».....	131
4.7. «Быстрые тройки».....	132
4. 8. «Переправа».....	134
4.9. «Найди и замени».....	134
4.10. «Будь осторожен!» (авторский вариант).....	135
4.11. «Тихо - громко».....	136
4.12. «Разноцветные палочки» (авторский вариант).....	137
4.13. «Лиса Алиса и кот Базилио».....	138
4.14. «Без слов».....	138
4.15. «Телеграмма».....	139
4.16. «Волшебные превращения».....	140
4.17.«Ежовые рукавицы».....	141
4.18. «На незнакомой улице» (авторский вариант).....	142
4.19. «Конвейер».....	143
4.20. «Таможня».....	143
4.21. «Точное время» (авторский вариант).....	144
4.22. «Лето, зима, осень, весна» (авторский вариант).....	145
4.23. «Гонка мячей с заданием».....	146
4.24. Салки «Разведчики и часовые».....	147
4.25. «Салки с тремя командами».....	148
4.26.Салки «Собери своих коней»	149
Приложение 1 Подвижные игры и развиваемые в них психические способности	144
Приложение 2 Подвижные игры из школьной программы	153
Используемая литература.....	156

Введение

Подвижные игры широко используются для решения образовательных (совершенствование и закрепление естественных навыков движений), воспитательных (развитие физических качеств, воспитание честности, коллективизма и др.) и оздоровительных (способствование нормальному формированию и развитию организма детей, укреплению здоровья, профилактике травматизма) задач в процессе физического воспитания. В то же время, как учителями, так и родителями явно недооценивается их влияние на развитие и формирование психической сферы личности ребёнка и школьника. Подвижная игра создает благоприятные возможности для тренировки всех функций головного мозга, поскольку одновременно задействует различные анализаторы, что создает предпосылки к успешному овладению элементами и содержанием учебной деятельности.

Развитие памяти, восприятия, воображения, внимания с успехом могут решать подвижные игры, которые в силу своей универсальности, простоты, доступности, высокой эмоциональной привлекательности, являются универсальным средством, позволяющим не только развивать психическую сферу личности, но и удовлетворять двигательные потребности ребенка.

Применение подвижных игр позволяет усилить возможности педагогических воздействий, способствуя успешному формированию жизненно необходимых двигательных умений и навыков, системы знаний, психических и нравственных качеств личности.

Основное внимание в пособии уделено вопросам, не получившим достаточного освещения в научно-методической литературе, рекомендации учитывают многолетний опыт практической работы автора в качестве учителя физической культуры и преподавателя дисциплины «Подвижные игры».

Общие методические рекомендации к проведению игр, направленных на развитие психической сферы

Для того, чтобы игровая деятельность, направленная на развитие психической сферы личности была успешной, следует использовать специальные приемы её организации, поскольку именно учитель способен как облегчить, так и наоборот, усложнить процесс развития психической сферы личности. Необходимо изучать индивидуальные особенности детей, и на основании данного знания использовать специальные приемы и правила.

В каждой группе существуют дети, «слабые» по своим нейродинамическим свойствам, и в процессе игровой деятельности необходим индивидуальный подход к таким детям, и соблюдение следующих правил:

- не нужно ставить слабого ученика в ситуации, когда он должен быстро принимать решение, нужно дать ему время для обдумывания игровой ситуации и подготовку к игре;
- не давайте большой объем нового игрового материала, а разбейте его на отдельные блоки и давайте его постепенно, по мере усвоения;
- не выбирайте таких детей в качестве водящих при первом проведении игры, дайте возможность осмыслить и осознать содержание игры;
- путем правильной тактики поощрений, подводите ребенка к осознанию собственных возможностей, формированию уверенности в своих силах, чаще высказывайте замечания типа: «молодец», «умница», «отлично» и т.п.;
- осторожно оценивайте неудачи ученика, понимая, что и сам он воспринимает их достаточно болезненно;
- старайтесь в минимальной степени отвлекать его в процессе игровой деятельности, высказывая замечания;
- не требуйте моментально включения в игровую деятельность, понимая, что их активность возрастает постепенно;
- помните, что инертные ученики с трудом отвлекаются от предыдущей игровой ситуации, поэтому давайте им время для переключения;
- не заставляйте излагать новый игровой материал, отложите до следующего занятия.

Ниже приведен ряд общих правил, которые нужно соблюдать, развивая психические качества ребенка в процессе подвижных игр.

1. Игры, направленные на развитие психических качеств личности, старайтесь проводить в основном в подготовительной или заключительной части занятия (урока), или в форме отдельного занятия и сочетать с их играми, направленными на развитие психических качеств.

2. Помните, проводимая игра должна соответствовать возможностям занимающихся, развитию их интеллектуальной сферы, и учитывать интересы ребёнка.

3. Не огорчайтесь, если запланированная вами игра, по каким – либо причинам не получается, просто предложите детям более простой вариант игры.

4. Но если игра неинтересна участникам по причине простоты и легкости, предлагайте более сложный вариант.

5. Перед началом игры в доступной для ребенка форме объясняйте, на развитие каких психофизических качеств она направлена.

6. При проведении игры фиксируйте для себя те характерные ошибки, которые допускаются играющими, вносите в неё коррективы.

7. Создавайте в игре разнообразные возможности для экспериментирования и получения ребенком нового опыта, старайтесь сделать так, чтобы каждый ребенок был успешен.

8. Проводите игру так, чтобы возможность получения эмоциональной травмы, понижающей самооценку, была минимальной, старайтесь создать ситуацию успеха.

9. Если у ребенка что-то не получилось, давайте возможность повторить попытки.

10. Помните, что данные игры не носят соревновательный характер, а направлены, прежде всего, на развитие психики ребенка.

11. После окончания игры обязательно создайте у занимающихся ситуацию успеха, отметив наиболее отличившихся и подбодрив тех, кто не очень успешно справлялся с заданием.

12. Помните, не следует перегружать занятие играми, направленными на развитие психической сферы личности.

13. Знайте, для того, чтобы добиться результата, игры, направленные на развитие психической сферы личности, нужно проводить не спонтанно, а системно включать их во все занятия на протяжении учебного года.

14. Если вы работаете в школе, взаимодействуйте с учителями начальных классов, которые могут дополнить вашу работу на уроке проведением игр во внеклассной работе и на переменах, или в качестве физкультурминуток.

15. Чаще используйте в занятиях элементы самоорганизации, и пусть учащиеся сами проводят знакомые игры.

16. При оценке игр руководствуйтесь принципом: «Не быстро, а правильно» что предполагает, прежде всего, оценку не скорости, с которой было выполнено упражнение, а качества и правильности его выполнения.

17. Не забывайте, использование данных игр носит вспомогательный характер, и не может заменять игры, в основном направленные на развитие физических качеств.

18. Хотим предупредить, использование данных игр требует кропотливого наблюдения и постепенного повышения уровня сложности в зависимости от роста психической подготовленности занимающихся.

19. Обратите внимание на то, что возрастные границы использования данных игр приводятся приблизительно, поскольку достаточно сложно точно определить уровень психического развития, который во многом зависит от интеллектуальной среды, в которой развивается ребенок.

20. Помните, старших дошкольников и младших школьников привлекает все яркое, броское, эмоционально окрашенное, поэтому не жалейте времени на подготовку атрибутов игры.

21. Перед тем, как давать новый игровой материал, проверьте, на каких уже имеющихся знаниях и представлениях можно построить новый игровой материал, выясните знания ребенка.

22. После объяснения игры, выясните, насколько правильны детские представления, на что направлены мысли и интересы ребенка.

Для того, чтобы успешно решать стоящие перед вами задачи, целесообразно ознакомиться и в дальнейшем следовать, требованиям, которые были сформированы на основе анализа научной литературы и собственного опыта практической работы автора.

1. Опора на уже имеющиеся у школьников представления (знания, умения, навыки).

2. Повторение проведенных ранее игр с целью закрепления изученных игр и их вариантов.

3. Выявление игр, которые являются любимыми в данном классе или группе и их преимущественное использование.

4. Регулярное проведение подвижных игр в течение всего периода обучения.

5. Систематическое изучение и расширение материала по подвижным играм, отбор наиболее интересных игр.

6. Использование народных игр в учебном и воспитательном процессе.

7. Включение подвижных игр во все разделы школьной программы по физической культуре.

8. Акцент не только на развитие двигательных качеств, но и психики ребенка.

Эффективность проведения любой игры во многом зависит от знания методики, организаторских способностей учителя, его профессиональных умений. Поэтому, при проведении игры придерживайтесь следующего порядка, постарайтесь запомнить и старайтесь не отступать от него:

1. Построение учащихся для объяснения игры

2. Сообщение название игры.

3. Мотивационная поддержка участников игры.

4. Назначение водящих, помощников и судей, разделение на группы или команды.

5. Объяснение задач игры (какие качества развивает данная игра).

6. Объяснение содержания и хода игры.

7. Объяснение правил игры.

8. Дополнение и уточнение правил игры.

9. Начало игры.

10. Наблюдение за ходом игры и регулирование нагрузки.

11. Судейство игры.

12. Подведение итогов игры.

1. Перед проведением эстафет обязательно проведите разминку с учетом предстоящей двигательной деятельности, причем желательно провести её не в соревновательной форме. Например, в форме согласованных движений под музыку, выполняемых всей командой (прыжок вперед, прыжок назад, три прыжка вперед, при возвращении назад то же самое, но спиной вперёд).

2. Учтите, что количество участников в командах не должно отличаться.

3. Желательно, чтобы возраст и уровень подготовленности участников был примерно одинаков.

4. Стремитесь к тому, чтобы количество мальчиков и девочек (юношей и девушек) в командах было одинаково.

5. Если в одной из команд на одного игрока больше, то целесообразно поочередное участие игроков в эстафете.

6. В случае, если в одной команде не хватает одного игрока, то кто-то из участников игры должен выполнить игровое действие за отсутствующего игрока. Если не хватает мальчика, то это должен быть мальчик, если девочки, то это должна быть девочка.

7. Помните, на своих этапах мальчик должен состязаться с мальчиком, а девочка с девочкой.

8. Не забывайте, что низкорослые играющие должны стоять в начале колонн, а высокие в конце.

9. При проведении эстафет не забывайте указывать способ передачи эстафеты, а так же сторону, с которой её нужно передавать.

10. При проведении эстафеты первый раз, сопровождайте её показом.

11. При подведении итогов, учитывайте и сообщайте ошибки, которые были допущены играющими.

12. При грубых нарушениях в процессе проведения эстафеты останавливайте её.

13. Следите за тем, чтобы расстояние от стены до оббегаемого ориентира было не менее 2,5 - 3 метров для обеспечения безопасности играющих.

14. Для увеличения плотности урока количество игроков в одной команде не должно не превышать 6-7 человек, если играющих много, то увеличивайте число команд.

15. В старших классах эстафеты для юношей и девушек проводите отдельно.

16. Не забывайте, что подбираемое содержание эстафет должно быть связано с разделом программного материала, проходимого на уроке.

Раздел I. ИГРЫ С ПРЕИМУЩЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТЬЮ НА РАЗВИТИЕ ВОООБРАЖЕНИЯ

1.1.«Зеркало»

Образовательная цель игры: формирование творческих способностей.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание, сообразительность, быстроту реакции.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети разбиваются на пары, становятся напротив друг друга, произвольно располагаясь на площадке.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя один из игроков, составляющих пару, показывает любые движения, другой старается повторить их в зеркальном отражении.

Правила:

1. Движения нужно повторять в зеркальном отображении.
2. Лучшими объявляются игроки, которые наиболее точно повторяли движения.

Вариант игры:

1. Водящий становится в центре, а все остальные дети - это «зеркала» которые располагаются по кругу. Водящий выполняет любые движения, а игроки должны отразить его действия в той проекции, как они их видят.

2. **«Подвижное зеркало».** Игроки становятся друг напротив друг друга на расстоянии одного метра. Участник изображающий зеркало, должен повторять все движения своего товарища, который может перемещаться вправо – влево, вперед – назад, выполняя при этом различные движения, постоянно сохраняя дистанцию.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Данную игру проводите в подготовительной или заключительной части урока.
2. Сами показывайте движения, а остальные пусть стараются их повторить.
3. Всегда начинайте с простых, регламентированных движений.
4. Игроков, обладающих лучшими координационными способностями, объединяйте в пары.
5. После каждого движения выдерживайте небольшую паузу.

Организационно-методические ошибки:

1. Игра проводится в основной части урока.
2. Движения показываются слишком быстро и нечетко.
3. В одной паре играют дети с разными координационными возможностями.

1.2.«Составь букву или слово» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: развитие творческих способностей, умения работать в команде.

Педагогическое значение: игра развивает **пространственное воображение**, внимание, сообразительность, быстроту реакции.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

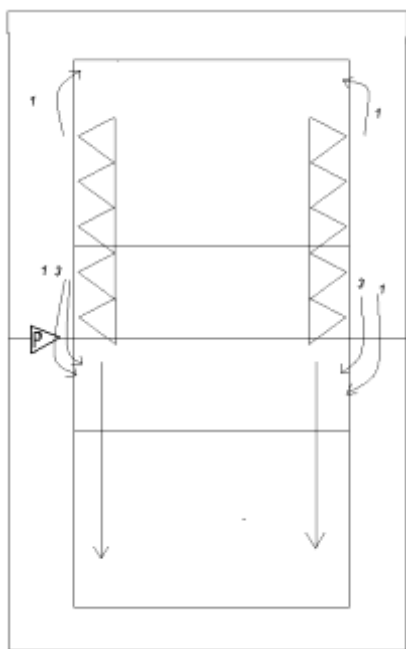
Подготовка к игре: дети произвольно делятся на две команды.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игроки должны составить сказанное руководителем слово, изображая с помощью собственного тела буквы, (примерные варианты приведены на схеме)

Правила:

1. Количество игроков, составляющих букву, не регламентируется.
2. Побеждает команда, которая быстро и оригинально составила слово.

Вариант игры: можно составлять слово в положении лежа на полу или составлять цифры.



Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Перед началом игры покажите варианты составления отдельных букв.
2. Данную игру проводите в заключительной части урока или во внеклассной работе.
3. Предварительно дайте задание нарисовать изображение задуманных букв на бумаге.

Организационно-методические ошибки:

1. Игра проводится без предварительного показа вариантов построения букв.
2. Нарушаются требования по технике безопасности, когда игроки выполняют слишком рискованные построения.

3. Игрокам предлагаются буквы, которые невозможно или сложно показать.

1.3. «Угадай, что это за зверь?»

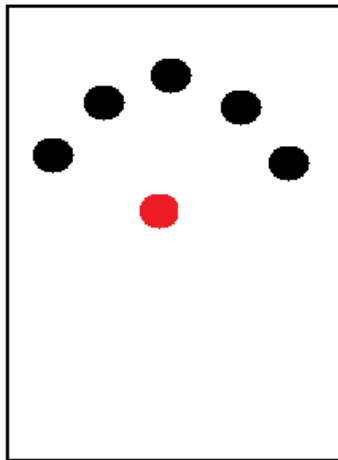
Образовательная цель игры: развитие образного мышления, творческих способностей.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание, сообразительность, память.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: играющим даётся задание изобразить характерные движения какого – либо зверя или птицы.



Содержание и ход игры: участник игры, стоящий первым, выходит перед строем и показывает в течение примерно десяти – пятнадцати секунд характерные движения того зверя, какого он задумал, а остальные играющие так же стараются скопировать показанные движения, после чего записывают на карточке карандашом название животного, и после этого движения показывает следующий игрок, за ним следующий и т.д., пока каждый не покажет движения своего животного. После этого игроки должны вспомнить и сказать, какое животное изображал первый игрок. После того, как все высказались, первый игрок называет тех игроков,

которые ответили правильно. Далее то же самое выполняет второй игрок, затем следующий и т.д., пока не проверят правильность ответов всех.

Правила:

1. Побеждает тот игрок, который дал наибольшее количество правильных ответов.
2. Отмечаются те игроки, которые наиболее достоверно изобразили своих задуманных животных.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Не забывайте, количество игроков в команде не должно превышать семи человек и может быть меньше, при более низком уровне подготовленности играющих.
2. Если количество играющих велико, их нужно разбейте их на несколько команд.
3. Можно изображать любых животных, или договориться о том, что будут показываться только звери или только птицы.
4. В конце игры просто проведите конкурс на лучший показ какого-либо животного, например обезьяны.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое количество игроков в командах.
2. Разное количество девочек и мальчиков при проведении игры в смешанных составах, хотя это не принципиально.
3. Мальчикам даются женские названия, например лиса, или наоборот, девочкам мужские, например, медведь.

1.4. «Морская фигура»

Образовательная цель игры: формирование творческих способностей, фантазии.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: выбирается водящий, который становится в центр круга, который образуют остальные играющие.

Содержание и ход игры: игроки, идут по кругу в заранее обозначенную сторону и произносят речитатив:

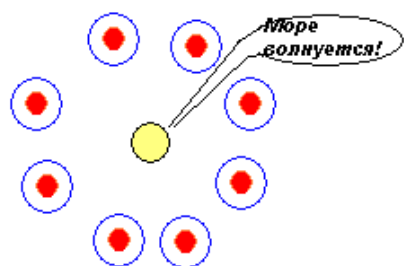
Море волнуется – раз!

Море волнуется – два!

Море волнуется – три!

Морская фигура на месте замри!

После чего быстро останавливаются и стараются изобразить «морскую фигуру» - т.е. принять какое – либо необычное и оригинальное положение, после чего водящий подходит к детям и старается определить игрока, чья фигура была самой оригинальной.



Правила:

1. Дети должны останавливаться только после произнесения речитатива.

2. Игроки изображающие фигуру, должны замереть на месте и стараться не шевелиться.

3. Ребенок, фигура которого была признана самой оригинальной, становится водящим и игра повторяется.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. Перед началом игры вместе с детьми разучите слова речитатива, повторив их несколько раз.

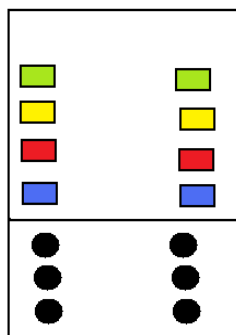
2. В мягкой форме, рекомендуйте детям, которые изображают фигуру не повторяться и стараться показать другую фигуру при очередном повторении игры.

3. Желательно, чтобы в процессе игры были отмечены «морские фигуры» всех играющих.

Организационно-методические ошибки:

1. Игра начинается без предварительного разучивания речитатива.

2. Постоянно в качестве лучших выбираются одни и те же игроки.



1.5. «Добежал - нарисовал» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: развитие творческих способностей, тактильного типа памяти.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание, находчивость, честность.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: карточки со словами, карандаши, фотографии животных.

Подготовка к игре: дети становятся в шеренгу и рассчитываются по порядку номеров, после чего произвольно делятся на команды, так, чтобы в каждой команде было 5-7 человек, становятся за линию в колонны как при проведении эстафет и после этого размыкаются таким образом, чтобы расстояние между игроками было 3-5 метров. Руководитель кладет перед игроками, стоящими в разомкнутой колонне последними, карточки (обратной стороной), на которых написано короткое слово или цифра (это может быть фотография или рисунок какого-либо животного).

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игроки, подбегают к стоящим перед ними игрокам своей команды, и на спине впереди стоящего рисуют цифру и или слово, которые были в карточке.

Как только игрок, на спине которого была нарисована цифра или слово, считает, что он правильно понял слово, он бежит и рисует это же слово на спине впереди стоящего игрока своей команды, и т.д., пока последний игрок не напишет слово на лежащем перед ним листе бумаги, на котором так же пишется время, потраченное на игру.

Правила:

1. Учащиеся, стоящие в командах последними, берут карточку только после сигнала.

2. Игрокам строго запрещается подсказывать написанное на карточке слово или цифру.

3. Как только игрок, бывший в команде последним, заканчивает писать слово он должен поднять руку и громко сказать: «Мы закончили!», после чего руководитель сообщает потраченное время, которое записывается на листке.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Начинать освоение игры лучше всего даже не со слов, а с написания отдельных букв.

2. Количество и сложность слов постепенно увеличивайте.

3. Важно объяснить играющим, что нельзя подсказывать слово, если же такое случается, то всю команду можно на некоторое время исключить из игры.

4. Для достаточно подготовленных учащихся можно рекомендовать использовать сочетание цифр и слов, например, написать на карточке «2 слона».

5. При проведении игры на местности расстояние между игроками команд можно увеличить.

6. Игру проводите в классе во время физкультпауз.

7. Если не позволяют размеры зала, игру проводите в форме встречной

эстафеты.

Организационно-методические ошибки:

1. Игрокам предлагается слишком длинное и незнакомое слово.
2. Слишком маленькое расстояние между игроками одной команды, что превращает игру из подвижной в неподвижную.

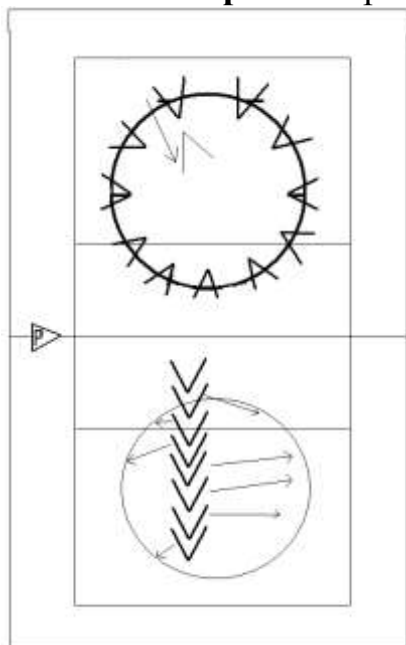
1.6. «Приглашение»

Образовательная цель игры: развитие творческих способностей, образного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает **двигательное воображение**, зрительную память, внимание, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.



Подготовка к игре: выбирается водящий, который становится в центр круга, образуемого играющими.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя водящий приближается к любому игроку, и делает какое –нибудь движение, например, хлопает в ладоши, ударяет об пол ногой, кланяется и т.д. Приглашенный должен повторить движения водящего и встать за ним. Затем они оба приближаются к другому игроку, и, выполняя то же самое или другое движение, приглашают его и т.д. Приглашенные игроки двигаются в колонну по одному за водящим. По сигналу руководителя игроки разбегаются и стараются занять свои места в кругу, водящий стремится сделать то же самое. Игрок, оставшийся без места, становится водящим, и игра повторяется.

Правила:

1. Приглашенные игроки обязательно должны повторять движения водящего.
2. Бежать на свои места можно только по сигналу руководителя.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Напоминайте игрокам, чтобы они не повторяли одни и те же движения.
2. Если есть возможность, игру проводите с музыкальным сопровождением, при этом дети могут двигаться танцевальным шагом.

Организационно-методические ошибки:

1. Игроки выполняют движения, которые сложно повторить.
2. Дети выполняют одинаковые движения.

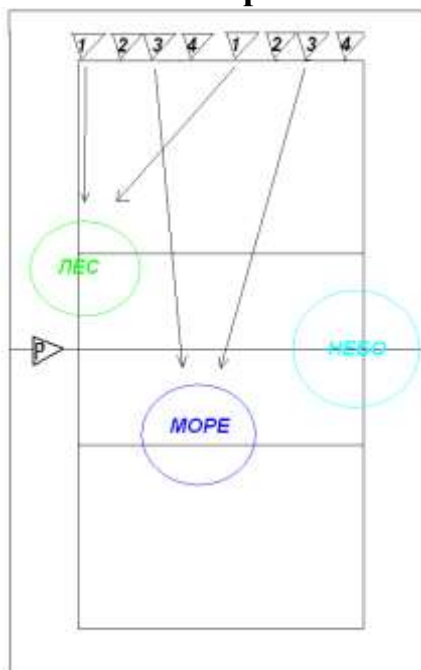
1.7. «Лес, море, небо»

Образовательная цель игры: формирование образного мышления и творческих способностей.

Педагогическое значение: игра развивает **пространственное воображение**, зрительную память, сообразительность, внимание, ориентацию в пространстве.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: мел.



Подготовка к игре: на противоположных сторонах площадки проводят линии старта. Посредине площадки чертят три круга диаметром три метра в один ряд параллельно линиям старта. В одном круге мелом пишут «Лес», в другом «Небо», в третьем «Море». Играющие делятся на две равные команды, которые становятся в шеренгу за своей линией старта и рассчитываются по порядку номеров.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя, который вызывает один из номеров и добавляет, например: «Третий лисица!», после чего третьи номера обеих команд должны бежать в круг, обозначенный названием «Лес». Игрок, первым вбежавший в круг, получает для своей команды очко. Затем руководитель называет,

например: «Шестой - дельфин!», и шестые номера должны бежать в круг с названием «Море»; если он скажет, например: «Второй – орёл!», игроки должны бежать в круг с названием «Небо». После того, как руководитель или судьи определяют, кому досталось очко, игроки возвращаются на место и игра продолжается.

Правила:

1. Игроки должны бежать только после слов руководителя.
2. Если выбегает игрок, чей номер не был назван, с команды снимается одно очко.
3. Если игроки правильно и одновременно выполнили задание, каждая команда получает по одному очку.

Методические рекомендации:

1. Выбирайте судей из числа освобожденных от занятий детей для подсчета очков.
2. Обязательно следите за тем, чтобы вызов каждого номера повторялся примерно одинаковое количество раз.
3. Заранее подготовьте список с перечнем животных, чтобы игра проходила быстро и весело.

4. Для более подготовленных участников называйте сразу несколько номеров, например: «Первые – ястребы, вторые – рыбы, третьи – носороги!»

5. Не делайте слишком длинные паузы между вызовами игроков.

Организационно-методические ошибки:

1. Руководитель вызывает одни и те же номера.

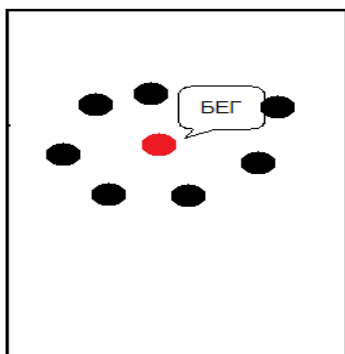
2. Название животных повторяются, что снижает эмоциональную привлекательность игры.

3. Для оценки результатов не используются помощники.

1.8. «Земля, воздух, вода»

Образовательная цель игры: формирование способности реагирования на необычную ситуацию.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание, находчивость.



Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: малый мяч.

Подготовка к игре: участники игры садятся по кругу, руководитель становится с мячом в центре круга.

Содержание и ход игры: руководитель бросает мяч любому из играющих, называя одно из слов «земля»; «воздух»; «вода», например, он говорит: «Вода». Игрок, которому учитель бросил

мяч, должен поймать его и быстро назвать рыбу, или животное, которое живет в воде (например, кит). Если названо слово «воздух», то нужно назвать какую – либо птицу, и т.д. После этого игрок бросает мяч другому игроку, называя одно из указанных слов.

Правила:

1. Бросать мяч, и произносить какое-либо слово, нужно одновременно.

2. Возвращать мяч и говорить слово нужно так же сразу после того, какймаешь мяч.

Варианты игры:

1. Игру можно проводить в командах, когда игроки команд располагаются напротив друг друга и поочередно бросают мяч друг другу.

2. Вариант игры, «Скажи какой?» предусматривает, что игрок, бросая мяч другому игроку, говорит какое либо существительное, обозначающее предмет, или объект, например, он говорит: «Мяч», игрок, которому был брошен мяч, должен вернуть его назад со словами, дающими характеристику мячу, например «круглый». Если игрок выдает характеристику, не имеющую отношения к мячу, например, говорит: «Мокрый», он получает штрафное очко.

3. Игра «Съедобное - несъедобное» проводится по той же схеме, как и предыдущие варианты. Игрок, бросая мяч другому игроку, говорит слово,

обозначающее что-то съедобное или несъедобное; если это съедобно, игрок, возвращая мяч назад, дает характеристику данному названию, например: «Колбаса – варёная», «Рыба – копченая» и т.п. Если было названо слово, обозначающее что-то несъедобное, мяч возвращается со словами: «Ешь сам!»

4. Игра «Худой - толстый» проводится по той же схеме: игрок, бросая мяч, говорит, какое нибудь прилагательное, а игрок, возвращая мяч назад, должен назвать противоположное значение слова, например: «страшный - красивый», «смелый – трусливый» и т.д.

Методические рекомендации:

1. Начинайте проведение игры с того, чтобы бросить мяч поочередно всем играющим, называя при этом только одно слово, например «вода», для правильного понимания содержания игры.

2. Используйте различные варианты данной игры.

Организационно-методические ошибки:

1. Игрокам с самого начала предлагаются слишком сложные задания.

2. Количество вариантов игры ограничено.

1.9. «Клювкрыл» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование творческого мышления, совершенствование межполушарных связей головного мозга.

Педагогическое значение: игра развивает пространственное и зрительное воображение, сообразительность.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети, становятся в одну шеренгу или полукруг. Напротив них, так, чтобы его было видно всем, становится руководитель игры.

Содержание и ход игры: руководитель рассказывает, что играющие должны изобразить сказочное животное, руководствуясь подсказкой, заложенной в его названии, в котором первая и вторая части слова обозначают части тела, при этом правую руку они должны положить на часть тела, содержащуюся в первой части слова, а левую руку на часть тела, название которой находится во второй части слова. Например, руководитель говорит: «Ухонос!», на что игроки должны правой рукой коснуться уха, а левой рукой носа.

Правила:

1. Кисть правой руки кладется на ту часть тела, которая названа в первой части слова, обозначающей название сказочного животного, а левая рука на часть тела, названную во второй части слова.

Вариант игры: играющие разбиваются на пары и становятся напротив друг друга. Один из них показывает сказочное животное, а другой должен быстро ответить, какое животное он показал и в случае, если он отвечает правильно, он получает очко. После этого другой игрок показывает, а тот который смотрит, отвечает. Игра продолжается до заранее определенного

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

1. Начинайте проведение игры с простого варианта, сообщая только названия, связанные с одной частью тела по предлагаемой схеме:

1.2. «Ухорот»; «Ухонос»; «Ухорук»; «Ухоног»; «Ухоух» - правая рука касается уха, а левая - рта, носа, руки, ноги, уха

1.3. «Руконос»; «Рукоух»; «Рукорук»; «Руконог»; «Рукорот» - правая рука касается другой руки, а левая носа, уха, руки, ноги, рта.

1.4. «Ногоух»; «Ногорот»; «Ногоног»; «Ногорук»; «Ногорот» - правая рука касается ноги, а левая уха, рта, ноги, руки, рта.

2. Наиболее сложный вариант, в котором встречаются все двадцать разновидностей сказочных животных, надо показывать только подготовленным игрокам.

3. Рекомендуем учителям использовать игру во время проведения физкультминуток во время уроков.

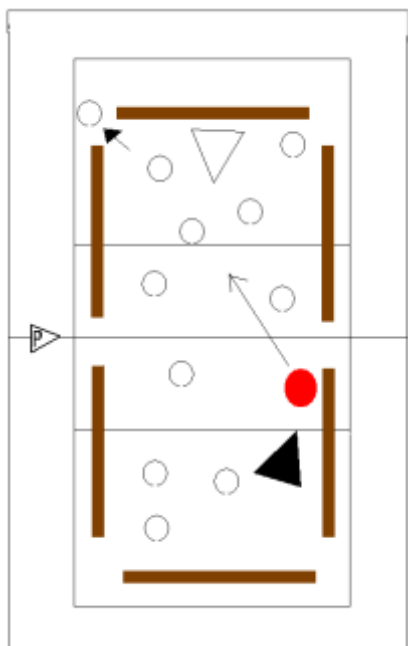
1. Игрокам с самого начала предлагается сложный вариант игры.

2. Используется только один вариант игры.

3. Детям не предлагается самим выступить в роли водящих.

Образовательная цель игры: повторение и закрепление навыков пространственного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает пространственное воображение, зрительную память, внимание, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.



Место проведения: спортзал, площадка.

Инвентарь: шесть гимнастических скамеек, одиннадцать баскетбольных мячей.

Подготовка к игре: скамейки ставятся на бок таким образом, чтобы они напоминали стол для бильярда, при этом между двумя соседними скамейками должно быть расстояние равное полутора диаметрам баскетбольного мяча. Мячи располагаются так, как указано на схеме. Играют или два игрока или две команды (тогда игровые действия выполняются поочередно).

Содержание и ход игры: один из игроков первым (определяется по жребию) берет мяч и разбивает пирамиду таким образом, чтобы любой мяч закатился в

лузу, при этом обязательно выполнять бросок одним мячом, который отличается по цвету.

Правила:

1. Игрок, в случае попадания мяча в лузу, продолжает катать мяч.
2. Если игрок промахнулся, право бросать получает следующий игрок.
3. Игра продолжается, пока один из игроков не загонит в лузу пять мячей.
4. Игрок катает мяч таким образом, чтобы он обязательно задел хотя бы один мяч.
5. Право начинать игру определяется по жребия.
6. Если мяч, брошенный игроком, выскакивает за «борт», с него снимается одно очко.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Лучше, если в игре принимают участие небольшие команды не более чем по три человека.
2. Можно использовать вариант игры на маленькой площадке, когда ставится четыре скамейки, количество мячей при этом тоже уменьшается.
3. Не забывайте, что можно играть ногами.

Организационно-методические ошибки:

1. Игроки не катают, а бросают мяч.
2. Слишком большие команды.

1.11. «Царь и работники» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование творческого мышления, развитие познавательных способностей.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, зрительную память, внимание, находчивость, ориентацию в пространстве.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: стул.

Подготовка к игре: выбирается «царь», который занимает место в одном конце зала за лицевой линией, из числа играющих выбираются два человека – это «царская свита», которые располагаются рядом с царём. Все остальные играющие это работники, которые приходят к царю наниматься на работу.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя работники подходят к царю и говорят:

«Здравствуй, батюшка, наш царь – наш отец и государь!»

Царь здоровается: *«Ну, здорово – молодцы, сразу видно удалцы!»*

Работники отвечают: *«Мы не просто молодцы, но и в работе удалцы!»*

Царь говорит: *«Мне работники нужны, но не все из них важны! Нужно мне, чтоб по приказу делали б два дела сразу! Коли ж дело не сложится, посажу вас всех в темницу!»*

Работники отвечают: *«Ты работу нам задай, а сам сиди и проверяй!»*

После этого царь дает работникам задание, свита показывает, как его нужно выполнить, после чего все играющие выполняют задание, а «свита» внимательно смотрит, и тех, кто не справился с заданием, отводит в темницу, где они выполняют ту работу, с которой не справились.

Правила:

1. Работников, которые не справились с заданием, свита отводит в темницу, где они пытаются научиться делать ту работу, которая у них не получалась.
2. Если работники, заключенные в темницу, освоили заданную работу, они могут обратиться к свите со словами:

«Очень долго мы трудились и работе научились, время тратили не зря – всё для батюшки царя! »

Свита смотрит, на самом ли деле работник правильно выполняет работу и если её качество их устраивает, игрок может присоединиться к остальным и продолжить игру.

3. Игрок, который без ошибок выполнил все задания, становится царем при следующем повторении игры.

Примерные задания:

1. Правой (левой) рукой дрова пилить, а левой (правой) гвозди колотить!
2. Left (right) hand dows piling, a right (left) hay mowing!
3. Правой (левой) рукой мух отгонять, а левой (правой) щи хлебать!
4. Правой (левой) рукой грибы собирать, а левой (правой) жар загребать!
5. Правой (левой) рукой коня ковать, а левой (правой) веником по спине поддавать!
6. Правой (левой) рукой воду в ступе толочь, а левой (правой) тесто месить!
7. Правой (левой) рукой щи хлебать, а левой (правой) на рояле играть!
8. Правой (левой) рукой писать, а левой (правой) за собой стирать!
9. Правой (левой) рукой мух отгонять, а левой коня подгонять!
10. Правой (левой) рукой дрова колоть, а левой (правой) мясо молотить!
11. Ногами в пляс пуститься, а руками грамоте учиться!
12. Ногами топать, а руками хлопать.
13. Ногами тесто месить, а руками меня веселить!
14. Правой (левой) плыть, а левой (правой) полы мыть!

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Приведенные задания расположены по степени сложности, поэтому всегда начинайте с самых простых и доступных.
2. Помните, задания могут быть нелепыми и смешными, что способствует развитию двигательного воображения.
3. Текст разучите до начала проведения игры или используйте те шпаргалку.
4. Для создания ситуации успеха нужно начинать с простых и доступных заданий.

Организационно-методические ошибки:

1. Игроки не знают текста или путаются в нем.
2. Сразу предлагаются слишком сложные задания.
3. Руководитель не подготовил задания заранее.
4. Детям не предлагается самим придумать подобные задания.

1.12. «Подсолнухи и пчелы» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование творческих и познавательных способностей.

Педагогическое значение: игра развивает **пространственное воображение**, зрительную память, внимание, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре:

После объяснения играющие делятся на группы: «подсолнухи» и пчелы, отдельно выбирается водящий «пчелолов», который мешает собирать мед и старается догнать и запятнать пчел.

Подсолнухи располагаются на площадке в форме широкого полукруга, и принимают положение ноги врозь руки в стороны, пчелы произвольно располагаются внутри полукруга. Водящий располагается перед полукругом.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя пчелы начинают облет подсолнухов, которые должны постоянно находиться лицом к солнцу. Подлетев к «подсолнуху», «пчела» должна коснуться своими ладонями ладоней подсолнуха, после чего может лететь дальше.

Водящий (пчелолов) старается догнать и запятнать любую пчелу, после чего она выбывает из игры, но при этом пчела имеет право найти спасение на любом подсолнухе, если она возьмет его за руки (лепестки).

Правила:

1. Пчелолов не имеет право пятнать пчелу на подсолнухе, и не должен стоять возле неё, дожидаясь, когда она полетит, а должен ловить следующую пчелу.

2. Пойманная пчела выбывает из игры.

3. Пчелы должны самостоятельно считать, сколько цветов они облетели, пока их не запятнали.

4. Игра продолжается, пока пчелолов не переловит всех пчел.

5. Побеждает та пчела, которая облетела наибольшее количество подсолнухов.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Перед проведением игры объясните детям, что подсолнух это цветок, который постоянно разворачивается вслед за солнцем, и поэтому играющие должны постоянно находиться лицом к «солнцу», в качестве которого выступает отдельный игрок, который во время игры не стоит на месте, а

двигается, подражая движению солнца на небе.

Продолжив объяснение скажите, что пчела – это насекомое, которое собирает нектар на цветах, и чем больше цветов она посетит, тем больше меда соберёт.

2. Начинайте игру с более простого варианта, т.е. без пчелолов.

3. Учитывайте, что количество цветов должно быть примерно не треть меньше, чем количество пчел.

4. Если нужно, внесите в игру дополнительные усложнения, например, скажите: «*Наступила ночь!*», после чего все подсолнухи должны «закрыть свои цветы», обхватив себя руками, и тогда пчелам будет негде спрятаться.

5. Обращайте внимание на то, чтобы подсолнухи все время поворачивались за солнцем.

Организационно-методические ошибки:

1. В качестве пчелолова выбирается недостаточно подготовленный водящий.

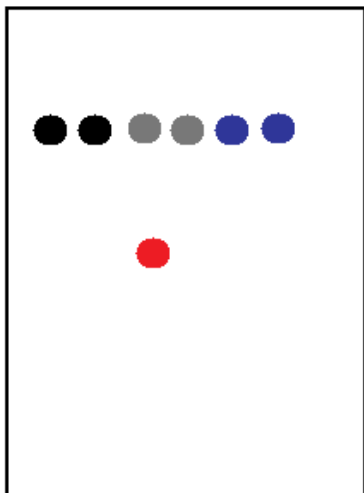
2. При очередном проведении игры участники не меняются ролями.

3. Игрокам подсолнухам не говорится о необходимости поворачиваться за солнцем.

1.13. «Спортивный магазин, поход в лес ...» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование творческих способностей, образного мышления, увеличение словарного запаса.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание, честность.



Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в одну шеренгу, на противоположной стороне площадки отмечается граница леса.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игроки произносят слова: «*Мы идем в спортивный магазин и увидим там*», после чего стараются быстро идти вперёд, произнося на каждый шаг одно название спортивного инвентаря или, если игра посвящена, например, животным, название одного лесного животного. Игра

начинается со слов: «*И увижу я в лесу*». Побеждают игроки, которые, соблюдая правила, первыми добрались до спортивного магазина, леса и т.п.

Правила:

1. Запрещается повторять названия животных.

2. На каждый шаг можно произносить только одно название животного.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Варианты игры:

Тема игры может изменяться, например, можно предложить такие темы, как:

1. Я пойду на (виды спорта) баскетбол, волейбол, футбол, хоккей и т.д.
2. Я пойду в спортивный магазин, и куплю там: скакалку, гантели, клюшку и т.д.
3. В лесу растут различные деревья: сосна, кедр, лиственница, пихта и т.д.

Методические рекомендации:

1. Внесите разнообразие в игру, дополнив названия животных тем, что полезного можно принести из леса: ягоды, грибы, лекарственные травы и др.
2. Если считаете нужным, разделите игроков на две группы, при этом один игрок будет выполнять задание, а другой следить за тем, чтобы игра проводилась честно и слова не повторялись.

Организационно-методические ошибки:

1. Игроки не проявляют честности, а на это не обращается внимания.
2. Игра проводится одновременно с большим количеством детей, что не позволяет проверить правильность выполнения задания.

1.14. «Компас»

Образовательная цель игры: повторение и закрепление навыков ориентации, развитие познавательных и творческих способностей.

Педагогическое значение: игра развивает **пространственное воображение**, внимание, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется

Подготовка к игре: в центре площадки чертится компас, обозначающий стороны света «С» - север; «Ю» - юг; «З» - запад; «В» - восток.

Содержание и ход игры: все участники становятся в круг и запоминают стороны света. По свистку руководителя они поворачиваются к компасу спиной и слушают задание, которое им даёт руководитель, начиная выполнять задание из той точки, где они стоят. Например, три шага на север, два на восток, шесть на юг, четыре на запад.

Правила:

1. Игроки должны выполнить задание, которое им дал руководитель.
2. Задание включает все четыре части света.
3. Задание дается в шагах.

Вариант игры:

1. Игроки запоминают расположение частей света и должны повернуться лицом к той части света, которую назвал руководитель, который называет части света одну за другой без пауз. Игроки, допустившие ошибку, выбывают из игры.

2. Игроки становятся в кругу, заранее запомнив расположение сторон света.

На расстоянии десяти метров от круга обручами обозначаются стороны света. Играющие рассчитываются на первый – четвертый, после чего руководитель называет номер игроков, не называет сторону света, а говорит фразу, связанную с одной из сторон света, после чего игроки названного номера должны образовать круг возле обруча, соответствующего определенной стороне света, например:

Первые номера: «Туда где солнце встает» (восток).

Вторые номера: «Туда где солнце садится» (запад).

Третьи номера: «Где живет белый медведь» (север).

Четвертые номера: «Куда летом ездят отдыхать» (юг).

3. Игроки должны выполнить задание, которое зашифровано в одном предложении, например: Сначала ты пойдти туда, где солнце встает, затем туда, где белый медведь живет, а после иди гулять, туда, куда ездят летом отдыхать!

Возраст участников: игра проводится с 9 лет.

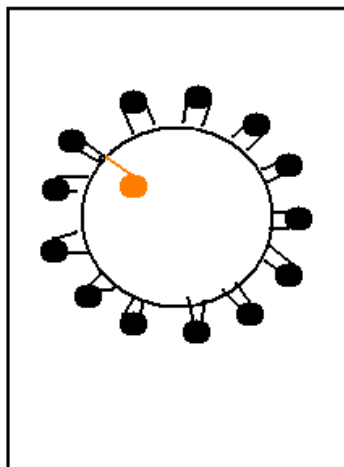
Методические рекомендации:

1. Начинайте проведение игры с простых заданий, включающих одно направление, например, три на север, или пять на восток и т.д.
2. Расположение сторон света должно соответствовать их реальному нахождению.
3. Для подготовленных игроков можно давать более сложные задания, например: между западом и югом; между югом и востоком; между севером и западом и т.д.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком сложные задания, трудные для запоминания.
2. Не учитывается уровень подготовленности детей.

1.15. «Не урони!»



Образовательная цель игры: формирование творческого и образного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает внимание, воображение, находчивость.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в круг, в руках одного из них мяч.

Содержание и ход игры: игроки перебрасывают мяч друг другу, сопровождая бросок обозначением предмета, который означает мяч, например кирпич, хрустальная ваза, шкаф и т.д. Тот, кто ловит мяч, должен изобразить ловлю

именно этого предмета, в соответствии с его тяжестью, хрупкостью, габаритами и т.д.

Правила:

1. Если названный предмет, например, шкаф, невозможно поймать, мяч ловить не нужно.

2. Если игрок всё-таки поймал предмет, который нельзя ловить одно очко у него отнимается.

3. Игрок, ловящий мяч, обязательно должен показать, как он ловит данный предмет, и если это было показано удачно, получает очко.

4. Побеждает игрок, который к окончанию игры набрал максимальное количество очков.

Методические рекомендации:

1. Начинайте игру с простой имитации ловли, какого-либо предмета, без броска мяча.

2. Для того, чтобы игра проходила весело, нужно называть любые, самые невероятные предметы, включая названия животных.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое количество игроков в кругу, что делает ожидание своей очереди слишком длинным и снижает интерес к игре.

2. Руководитель не поощряет инициативу игроков к проявлению фантазии и воображения.

1.16. «Просто жмурки»

Образовательная цель игры: развитие слуховой памяти, быстроты реакции в необычных ситуациях.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание, зрительную память, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: повязка на глаза, веревка.

Подготовка к игре: веревкой огораживается пространство для игры, из числа участников выбирается водящий, который, как и играющие, становится внутри пространства, огороженного веревкой

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя, водящий старается поймать и осалить играющих, которые время от времени должны напоминать о себе, хлопая в ладоши. Если водящий задел любого игрока, тот должен остановиться и водящий имеет право провести ему по лицу рукой, после чего должен назвать пойманного по имени.

Правила:

1. Игроки не должны покидать пространства, огороженного веревкой.

2. Игроки не имеют права приседать или перекатываться по полу.

3. Если водящий правильно назвал имя пойманного игрока, тот становится водящим.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. Не забывайте напоминать игрокам, чтобы они постоянно хлопали в ладоши, напоминая о себе.

2. Учтите, если долгое время водящий не может запятнать и опознать кого-либо из детей, его нужно поменять.

3. Стремитесь к тому, чтобы в процессе игры каждый побывал в роли водящего.

4. «Опознаваемый» игрок должен закрыть глаза, когда ему проводят ладонью по лицу, во избежание травмы.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большая игровая площадка.

2. Игра проводится в коллективе, где дети плохо знакомы друг с другом.

1.17. «Узнай товарища»

Образовательная цель игры: формирование образного мышления и типа памяти.

Педагогическое значение: игра развивает память, внимание, восприятие, воображение.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: повязки на глаза.

Подготовка к игре: дети, становятся в колонну и поочередно подходят к водящим, стоящим с завязанными глазами.

Содержание и ход игры: водящий должен «опознать» подходящих к нему игроков, пользуясь заранее оговоренными приемами, которых должно быть не более двух. Как только все проходят «опознание» у первого водящего, в другом порядке производится «опознание» у второго водящего.

Правила:

1. Побеждает водящий, правильно опознавший больше игроков.

Способы опознания:

1. Рукопожатие.

2. По шепоту.

3. По кашлю.

4. По росту.

5. По фигуре.

6. По голове (лицу).

Вариант игры:

Игру можно проводить в форме одновременного соревнования, построенного по принципу встречной эстафеты, как показано на схеме: играющие делятся на две группы и становятся как при проведении встречной эстафеты. Водящие становятся между ними, каждый лицом к своей группе. По сигналу по одному игроку подбегают к водящим, и те пытаются определить, кто же перед ними. Как только водящий, считает, что он определил стоящего перед ним, он называет имя игрока и говорит следующий. В игре оценивается не только правильность, но и скорость опознания.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Не забывайте, игру нужно проводить в группе, где все хорошо знают друг друга.

2. Напоминайте водящим, что если тот не определил стоящего перед ним игрока, используя два способа, он может воспользоваться остальными.

Организационно-методические ошибки:

1. Игра проводится в незнакомом коллективе.

2. Для неподготовленных игроков регламентируется количество способов опознания.

3. Игроку не предлагается придумать свои способы опознания.

1.18. «Ходим как»

Образовательная цель игры: формирование творческих способностей и образного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание, наблюдательность.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в одну шеренгу, лицом к руководителю.

Содержание и ход игры: руководитель дает задание, которое всегда начинается словами: *«Ходим так как»* после чего добавляет (младенец, старик, хромой, обезьяна, робот, спортсмен, гимнаст, грузчик, балерина, космонавт после приземления и т.д.)

Правила:

1. Оценивать «походку» должны сами дети.

2. Победителями являются игроки, наиболее успешно выполнившие задание.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. Демонстрация «походки» должна проводиться первый раз совместно всеми одновременно, а после того как вы выделили лучших, они должны показать свой образ всем остальным.

2. Предложите играющим самим придумать персонаж для подражания.

Организационно-методические ошибки:

1. Руководитель не показывает «эталон» красивой походки.

2. Не отмечаются дети, справившиеся с заданием лучше всех.

1. 19. «Попробуй, повтори!»

Образовательная цель игры: формирование творческих способностей и образного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети располагаются полукругом.

Содержание и ход игры: игрок, стоящий первым выходит вперед и называет, сопровождая показом, какое – либо животное. Следующий за ним повторяет название и показывает данное животное, затем называет и показывает ещё одно животное, следующий игрок старается запомнить, назвать и показать предыдущих животных, после чего называет и показывает своё животное, и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока следующий игрок правильно повторяет и показывает какое-либо животное.

Правила:

1. Побеждает игрок, который правильно запомнил и показал всех животных.

Методические рекомендации:

1. При повторном проведении игры начинать нужно с другого конца полукруга.

2. Помните, количество игроков в команде должно соответствовать уровню развития памяти детей, но не должно превышать семи человек.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое (более семи) количество играющих.

2. Не обозначается, каких животных нужно показывать: домашних, диких, птиц и т.п.

1. 20. «Видео»

Образовательная цель игры: формирование творческих способностей, фантазии и образного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание, творческие способности.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: игроки располагаются в колоннах на расстоянии 2-4 метров между собой.

Содержание и ход игры: Ведущий, тихо называет или показывает карточку с изображением животного или предмета. Игрок придумывает, как можно без слов, невербально передать это изображение (с помощью жестов, мимики, пантомимики), затем подбегает и касается плеча впрередистоящего. Тот поворачивается и наблюдает за действиями «передающего». Когда у игрока возникает своя версия увиденного, он таким же образом передает её дальше, придумывая уже свои движения.

Правила:

1. Побеждает команда, которая первой и правильно передаст название предмета или животного.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры в начальной школе не нужно придумывать сложные предметы, а начинать с самого простого и доступного.

Организационно-методические ошибки:

1. Используются картинки с изображениями экзотических или мало знакомых животных.

2. Игрокам не дается время для обдумывания.

1. 21. «Зоопарк»

Образовательная цель игры: формирование творческих способностей, фантазии и образного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание, быстроту реакции.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: обручи.

Подготовка к игре: дети становятся в шеренгу и произвольно делятся пополам. На полу на одинаковом расстоянии кладутся обручи, и одна половина детей договаривается между собой, кто какое животное будет изображать, и становятся внутрь обручей, «расходятся по клеткам»

Содержание и ход игры: оставшиеся игроки образуют «поезд», берут друг друга за пояс и «едут» по зоопарку. Подъехав к ближайшей клетке, дети располагаются полукругом и смотрят на сидящего в ней «зверя», который старается показать повадки и движения, характерные для данного животного. Игроки стараются отгадать, что за зверь сидит в клетке, после чего «едут» к следующей клетке и т.д., пока не объедут все клетки.

Правила:

1. Игрок, который первым правильно называет зверя в клетке, получает очко.

2. Игрок, изображающий животное, начинает показ только после того, как все встали полукругом вокруг клетки и определяет, кто первым угадал показанного «зверя» или «птицу».

3. При повторном проведении игры дети меняются ролями.

4. Побеждают те, кто набрал больше других очков.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры подсказывайте, если в этом есть необходимость названия и манеру поведения животного.

2. Положите в каждый обруч картинку с изображением данного животного, и пусть играющие изображают того, кто изображен на картинке.

3. После того, как все животные отгаданы, попробуйте поиграть в игру, «Кто с кем уживется?» содержание которой заключается в том, что игроки должны пересадить в клетки животных по парам таким образом, чтобы они могли «жить» в одной клетке.

Организационно-методические ошибки:

1. После первого проведения игры дети не меняются ролями.
2. Участникам игры не предлагается самим выбрать вариант для показа.
3. После окончания игры не отмечаются лучшие игроки.

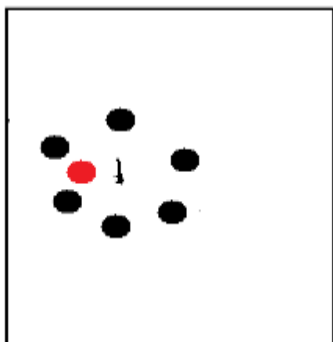
1. 22. «Колдун»

Образовательная цель игры: формирование творческих способностей, фантазии и образного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: волшебная палочка (карандаш, ручка или гимнастическая палка)



Подготовка к игре: дети становятся в круг, из их числа выбирается водящий – «волшебник», в руках которого «волшебная палочка».

Содержание и ход игры: волшебник подходит к любому из играющих, касается его волшебной палочкой и говорит заклинание:

«Шуры – буры, крам – борам, превратись-ка – ты мой друг в...»

и называет предмет, зверя или птицу. Игрок должен изобразить данное превращение. Так колдун подходит к каждому и превращает его в предмет или животное. После того, как все превращения закончены, колдун спрашивает у детей, показывая на конкретного игрока, в кого же он его превратил. Если ребята дали правильный ответ, игрок превращается сам в себя и занимает исходное положение.

Правила:

1. Игроки могут называть только один вариант превращения.
2. Игрок, который дал правильный ответ, превращается сам в себя.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. При первом проведении игры выступайте сами в роли волшебника.
2. Предложите игрокам самим придумать заклинание.
3. Наденьте, какойнибудь халат или прикрепите бороду для того, чтобы быть похожим на волшебника.

Организационно-методические ошибки:

1. Скучное и неэмоциональное объяснение и проведение игры.
2. Не всем играющим не предлагается попробовать себя в роли волшебника.

1.23. «Говорящие руки»

Образовательная цель игры: развитие мимики и пантомимики, творческих и познавательных способностей.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание,

находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети

располагаются полукругом лицом к водящему или разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу.

Содержание и ход игры: водящий дает каждому из игроков задание, смысл которого заключается в том, чтобы невербально озвучить какое либо предложение, используя жесты и мимику.

Правила:

1. Произносить или помогать себе словами нельзя.

2. Игрок, который быстрее всех отгадал, что хотел сказать собеседник, объявляется победителем.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры давайте простые и понятные задания, связанные с какой-либо сферой деятельности.

2. Давайте игрокам примерные задания, которые они должны показать.

3. Начинайте с самого простого задания, когда дети показывают мяч, кирпич, утюг, насос, книгу, дом и т.п.

Примерные задания:

1. Я плаваю как дельфин.
2. Я хорошо играю в футбол.
3. Я быстро бегаю.
4. Я далеко прыгаю.
5. Я очень закаленный.
6. Я люблю играть с мячом.
7. Ты пойдешь со мной в поход?

Организационно-методические ошибки:

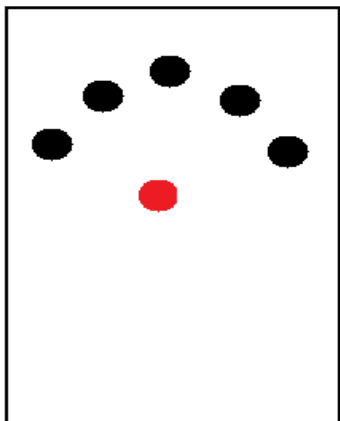
1. Слишком сложные задания, которые невозможно показать.
2. Играющим не предлагается сами придумать предмет или объект показа.

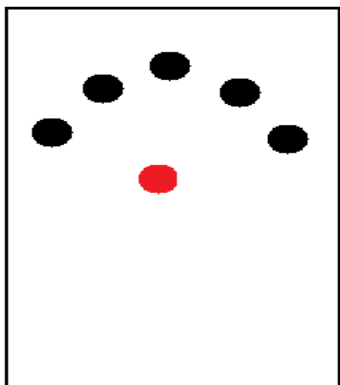
1. 24. «Разноцветные движения»

Образовательная цель игры: развитие мимики и пантомимики, творческих и познавательных способностей.

Педагогическое значение: игра развивает воображение, внимание, двигательное ассоциативное мышление, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.





Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети располагаются полукругом.

Содержание и ход игры: руководитель просит показать с помощью движений какой-либо заранее определенный цвет, обычно красный, желтый, синий, зеленый, а водящий, который во время подготовки команды стоит спиной к играющим, старается определить, какой цвет был показан.

Правила:

1.Прямых подсказок быть не должно.

2.Омечаются игроки, которые наиболее

выразительно показали какой – либо цвет.

Вариант игры:

Водящий показывает упражнение, которое выполняется из основной стойки:

- 1.Поднять руки через стороны и потянуться вверх – синий (цвет неба)
2. Присесть и коснуться пола руками - зеленый (цвет травы).
3. Протянуть руки к огню – красный (цвет огня).
4. Показать руками солнце - желтый.
5. Показать руками волны - голубой (цвет воды).
6. Закрыть глаза ладонью - черный.

После запоминания упражнений и соответствующего им цвета, руководитель называет цвета в любой последовательности.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1.При проведении игры с младшими школьниками не используйте большое количество цветов.

2.Подскажите, что в движениях нужно попытаться изобразить характер, ощущение этого цвета.

3.Можно подсказать, что красный цвет это резкий, возбуждающий, синий и зеленый наоборот, связаны с мягкими плавными движениями.

4. Дайте задание подумать до следующего занятия, как показать тот или иной цвет.

Организационно-методические ошибки:

1.Предлагается большое количество цветов.

2.Руководитель критически оценивает то, что показывают дети.

3. Играющим не рассказывается, почему был показан именно тот или иной цвет и почему.

1. 25. «Снежная королева» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование творческих способностей, фантазии и образного мышления, чувства товарищества и взаимовыручки.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: из числа принимающих в игре детей выбираются водящие: «Снежная королева» (девочка), «Кай» - помощник снежной королевы (мальчик), «Герда» - девочка.

Содержание и ход игры: снежная королева и Кай стараются догнать и запятнать «заморозить» любого из играющих, после чего они превращаются в «лёд» и должны оставаться на том месте, где их заморозили. Герда может выручить «ледяного» игрока, коснувшись его рукой, после чего он может продолжать игру.

Правила:

1. Игрок, который превратился в лёд, должен оставаться на месте и не двигаться по площадке.

2. Если Герда осалила Кая, то тот становится её помощником, и уже снежная королева может снова его заморозить, вновь сделав своим помощником.

3. Игра продолжается определенное время, после чего отмечают игроки, которые не были «заморожены».

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры выбирайте в качестве снежной королевы и Герды хорошо подготовленных девочек.

2. Можно использовать атрибуты, например свернутую из бумаги палочку, с помощью которой снежная королева замораживает игроков.

Организационно-методические ошибки:

1. В качестве водящих выбираются неподготовленные игроки.

2. Игра проходит в летнее время.

1.26. «Синхронные движения»

Образовательная цель игры: развитие творческих способностей и образного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает **внимание**, **воображение**, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети разбиваются на пары и становятся напротив друг друга, одному из них завязываются глаза.

Содержание и ход игры: перед началом игры дается задание выполнить несколько (количество оговаривается) медленных слитных движений. Игрок, который стоит с открытыми глазами, медленно выполняет какое – либо движение, при этом голосом озвучивая его, второй игрок старается повторить то движение, которое выполняет водящий.

Правила:

1.Количество движений, выполняемых игроками должно регламентироваться.

2.Оценивается согласованность движений игроков.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1.Объяснение должно строиться примерно таким образом: «Сначала подними руки вверх, затем наклони их вправо, перенеси их вперед, сделай круг руками» и т.д.

2. Помните, начинать нужно с небольшого количества движений.

Организационно-методические ошибки:

1.Движения, которые выполняет игрок, выполняются без фиксации положений.

1.27. «Волшебная палочка»

Образовательная цель игры: развитие творческих способностей и образного мышления, фантазии.

Педагогическое значение: игра развивает воображение, внимание, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: гимнастическая палка, окрашенная на концах в разные цвета.

Подготовка к игре: дети становятся в круг, и каждому присваивается название какого-либо животного. Из числа участников игры выбирается волшебник, в руках у которого волшебная палочка, который становится в центр круга.

Содержание и ход игры: участники игры, стоя на месте, изображают тех животных, которыми их называли, а водящий «волшебник», поочередно подходит к любому из них, и старается угадать, какого зверя он показывает.

Как только ему удастся это сделать, и он отгадал, что игрок, например, изображал медведя, он касается красным концом палочки игрока и говорит:

«Был медведем – стал медведищем»,

после чего тот должен превратиться в большого, матерого медведя. Если же водящий касается игрока синим концом волшебной палочки со словами:

«Был медведем, стал медвежонком»,

игрок должен превратиться в маленького медвежонка с характерными для него повадками.

Правила:

1. Если водящий долгое время не может отгадать что за зверь перед ним, он обращается за помощью к остальным.

2.Если волшебник перепутал концы палочки, то выбирается другой волшебник.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание, находчивость.

Примерные названия животных:

- 1 Медвежонок – медведь – медвежище.
2. Лисенок – лиса – лисища.
3. Теленок - бык – бычище.
4. Поросенок – кабан – кабанище.
5. Волчонок – волк – волчище.
6. Орленок- орел – орлище.
7. Жеребенок – конь – конище.
8. Лосенок – лось – лосище.
9. Зайчонок – заяц – зайчище.
10. Тигренок – тигр – тигрище.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры обращайтесь внимание на то, чтобы названия зверей не повторялись.
2. Выступите сами в качестве волшебника.
3. Подготовьте заранее список с названиями животных которые легко преобразуются в уменьшительно – ласкательную форму или гиперболизированную форму.
4. Если в группе большое количество детей, разбейте их на несколько групп.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагаются названия животных, с которыми они не знакомы.
2. Слишком большое количество игроков в круге, что приводит к затяжке игры.

1.28. «Я не знаю, кто же я» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: развитие творческих способностей и образного мышления, фантазии.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: таблички с названиями видов спорта.

Подготовка к игре: дети становятся в полукруг, в центре которого стоит водящий, на спину которого с помощью булавки прикалывается название вида спорта.

Содержание и ход игры: водящий поворачивается к участникам игры спиной, для того, чтобы те могли увидеть, какой вид спорта написан на бумаге, после чего поворачивается со словами:

«Я не знаю, кто же я, вы поможете, друзья?»

Играющие отвечают: *«Да!»*, после чего игрок поочередно показывает элементы различных видов спорта, а остальные говорят правильно или нет показан вид спорта, написанный на спине.

Правила:

1. Нельзя давать прямых подсказок, можно только говорить да или нет.
2. Игра проводится по очереди.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При подготовке к игре, подготовьте такое количество рисунков, чтобы они не повторялись.
2. При большом количестве играющих можно разбить детей на пары или маленькие группы.

Организационно-методические ошибки:

1. Повторяются одни и те же виды спорта.
2. Детям предлагаются незнакомые им виды спорта.

1. 29. «Как живешь?»

Образовательная цель игры: развитие творческих способностей и образного мышления, фантазии.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в круг, в центре которого находится водящий.

Содержание и ход игры: водящий задает игрокам вопросы, на которые они должны ответить невербально, сопровождая свой ответ словами: «Вот так!»

Примеры:

1. Как живешь?
- Вот так! (пальцы сжаты в кулак, а большие пальцы подняты кверху).
2. А как бежишь!
- Вот так! (имитация бега на месте).
3. А как плывешь?
- Вот так! (имитация плавательных движений).
4. Как вдаль глядишь?
- Вот так (приложить ребро правой ладони ко лбу).
5. Как ждешь обед?
- Вот так! (правая рука упирается в подбородок, а левая поддерживает локоть правой руки).
6. А как шалишь?
- Вот так! (различные варианты движений).
7. А как отдыхаешь?
- Вот так (имитация активного отдыха)

Правила:

1. Омечаются игроки, которые наиболее оригинально ответили на

вопросы.

Методические рекомендации:

1. При подготовке к игре заранее составьте варианты вопросов.
2. Предложите самим игрокам задавать вопросы друг другу.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается вариант, недоступных их уровню развития.
2. Вопросы не подготовлены заранее или не отличаются разнообразием.
3. Задаются вопросы, предполагающие много ответов, например: «Как ты провел лето?»

1.30. «Необычный счет до десяти» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование логического мышления, творческих способностей, фантазии.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание, воображение.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в круг.

Содержание и ход игры: водящий объясняет, что игроки должны рассчитывать по кругу, при этом, выполняя задание, которое по первой букве совпадает с названием числа, если игрок говорит, например:

1. Один – «отжаться» (выполнить отжимание от пола).
2. Два – «двигаться» (выполнение любых движений на месте).
3. Три – «тормозить» (просто стоять и ничего не делать).
4. Четыре – «чехардить» (перепрыгнуть через партнера).
5. Пять – «прыгать» (выполнять прыжки, стоя на месте)
6. Шесть – «шагать» (выполнять ходьбу на месте).
7. Семь – «сидеть» (сесть на пол).
8. Восемь – «вращаться» (выполнять вращения вокруг собственной оси).
9. Девять – «двигаться» (дурачиться)
10. Десять – «двигаться » (любые движения).

После этого руководитель идет по кругу и дотрагивается до любого из играющих, с которого начинается счет, после чего игрок начинает выполнять задание сопровождая его словами, а следующий игрок должен выполнить следующие задание, так же сопровождая его словами.

Правила:

1. Если игрок не сообразил, что ему делать, он выбывает из игры.
2. Игра продолжается, пока не останется три игрока, которые и будут объявлены победителями.

Возраст участников: игра проводится с 9 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры первый раз покажите игрокам примеры двигательных действий, которые начинаются на каждый счет.

Организационно-методические ошибки:

1. Перед началом игры нет предварительной апробации.
2. Игра сразу проводится со счетом до десяти.

1.31. «Снежинки» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование творческих способностей, образного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, внимание, сообразительность, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети делятся на команды по пять – шесть человек, которые становятся в круг.

Содержание и ход игры: игроки получают задание построить, взявшись за руки или расположившись как угодно в команде, как можно больше вариантов снежинок, после чего им дается одна минута на то, чтобы эти варианты обсудить. Через одну минуту по свистку дети должны показать первый вариант снежинки, по второму свистку второй вариант, по третьему третий и т.д.

Правила:

1. В показе снежинки должны участвовать все члены команды.
2. Побеждает команда, которая смогла показать наибольшее количество вариантов снежинок.
3. Отдельно отмечается команда, которая показала наиболее интересный вариант снежинки.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры покажите возможные варианты снежинок.
2. Для неподготовленных детей дайте больше времени на обдумывание вариантов.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям не показываются формы снежинок до начала проведения игры.

1.32. «Маляр и краски»

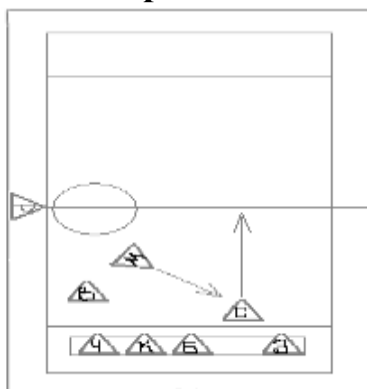
Образовательная цель игры: формирование творческих способностей, способности к обобщениям.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, навыки выразительной речи, сообразительность.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь не требуется.

Подготовка к игре: на расстоянии 10-20 метров



чертят две параллельные линии и на одной из них устанавливают гимнастическую скамейку. Сбоку между линиями чертят дом «маляра», который выбирается из числа играющих, выбирается водящий, остальные игроки становятся «красками».

Содержание и ход игры: краски садятся на гимнастическую скамейку или на землю за линией. Водящий распределяет между играющими цвета красок: красная, синяя, желтая, черная и т.д. Маляр при этом занимает место в доме. По сигналу к водящему подходит маляр и спрашивает у него:

Я пришел к тебе за краской,

Занимаюсь я раскраской,

Разреши мне краску взять?

Водящий отвечает:

«А какую тебе дать?»

Маляр называет любой цвет краски. Участник игры с названием этой краски быстро встает со скамейки и бежит до второй линии.

Правила:

1. Маляр должен догнать краску и отвести её в свой дом.

2. Если маляр не поймает краску, то она возвращается в свой дом и меняет цвет, после чего игра повторяется.

3. Побеждает маляр, поймавший наибольшее количество красок, или краски, которые ни разу не были пойманы.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. Если играющих много, то можно одновременно называть несколько красок.

2. Так же можно выбирать нескольких маляров.

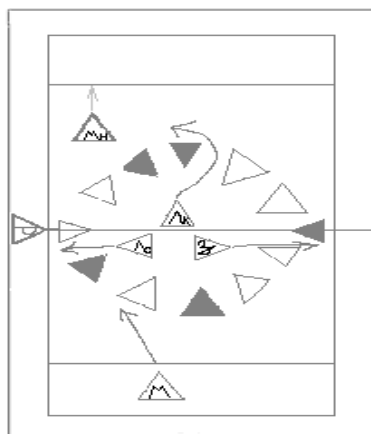
3. Если маляров несколько, то 2-3 игрока могут быть красками одного цвета.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое количество цветов красок, что приведёт к тому, что многие цвета не будут названы.

2. Редкая смена маляра, что приводит к его перегрузке.

1.33. «Теремок»



Образовательная цель игры: развитие творческих способностей, приобретение знаний в области русского фольклора.

Педагогическое значение: игра развивает воображение, внимание, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в круг это

«теремок». Считалкой выбирают звери: «мышка - норушка», «лягушка квакушка», «лисичка -сестричка», «зайка – зазнайка» и «мишка-ловишка», которые становятся за кругом.

Содержание и ход игры: игроки, образующие теремок, ходят, взявшись за руки по кругу, произнося речитатив:

Стоит в поле теремок, теремок,

Он не низок не высок, не высок,

Бежит мышка – норушка, останавливается напротив «дверей» и стучит в неё со словами:

«Я мышка – норушка, пустите меня в теремок»,

после чего проходит внутрь круга.

Далее, бежит лягушка и спрашивает:

«Кто, кто в теремочке живет? »

«Кто, кто в невысоком живет?»

Мышка отвечает: *«Я, мышка норушка. А ты кто?»*

Я лягушка – квакушка

Мышка приглашает лягушку:

«Иди ко мне жить»

И таким образом в круг входят все остальные звери, а последним появляется мишка и произносит:

«Я мишка - ловишка»,

после чего все звери выбегают из круга, а мишка старается их поймать

Правила:

1.Игра продолжается, пока мишка не поймает двух – трех зверей (по договоренности), после чего игроки меняются ролями.

2. Звери, спасаясь от мишки, могут пробегать через теремок, а мишка не имеет права этого делать.

Возраст участников: игра проводится с 5 лет.

Методические рекомендации:

1. Перед проведением игры нужно ознакомить детей с содержанием сказки.

2. Все дети в процессе игры должны побывать в различных ролях.

3. Нужно объяснять ребятам, играющим роль зверей, о том, что можно использовать теремок в качестве защиты, пробегая через него.

4. Игру лучше проводить на открытом воздухе.

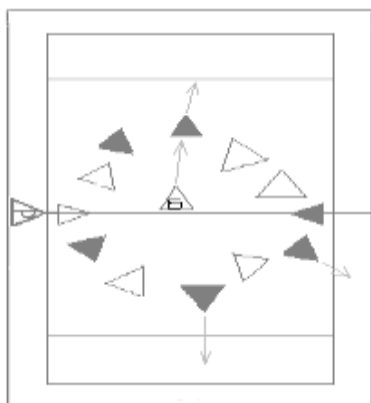
Организационно-методические ошибки:

1.Дети выполняют в игре только одну роль.

2. Звери, спасаясь от мишки-ловишки, убегают слишком далеко от теремка.

3.Игра проводится в непригодном для этого помещении.

1.34. «Баба - яга»



Образовательная цель игры: развитие творческих способностей, приобретение знаний в области русского фольклора.

Педагогическое значение: игра развивает воображение, внимание, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в круг, в центре которого водящий - «Баба - яга» (девочка) или Кашей –

бессмертный (мальчик).

Содержание и ход игры: игроки подходят к бабе яге (если это девочка) и дразнят её, произнося речитатив:

Баба – яга, - костяная нога

С печки упала, ногу сломала.

Пошла в огород, испугала народ.

Побежала в баньку, испугала зайку!

После этих слов баба-яга, прыгая на одной ноге, старается поймать убегающих.

Если баба – яга долго не может никого догнать, она говорит:

Ох, стара, совсем я стала,

А может, мало отдыхала,

Хочу Нину (называет имя любого игрока) попросить,

За меня детей ловить.

Кашей в таком случае говорит:

Ох, совсем я старый стал,

Слишком долго отдыхал,

Хочу Мишу попросить,

За себя детей ловить!

Правила:

1. Если баба – яга, или Кашей поймал (а) кого-либо, пойманный становится новой бабой – ягой.

Игра предназначена для старших дошкольников и младших школьников.

Методические рекомендации:

1. Если водящий мальчик, то игроки произносят речитатив:

Старый Кашей, поел кислых щей,

По лесу бежал, всех зверей распугал,

По полю бежал, об зайца ногу сломал!

2. Если игра проводится впервые, в роли водящего может выступить сам руководитель.

3. Если игрок долгое время не может никого осалить, его нужно заменить.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям не знают текст речитатива, поэтому путаются.
2. Слишком большая площадка для игры.
3. Излишне продолжительное пребывание одного игрока в роли бабы яги или Кощея.
4. Игра проводится для детей среднего школьного возраста.

1.35. «Сообрази и сделай»

Образовательная цель игры: развитие образного мышления и творческих способностей.

Педагогическое значение: игра развивает двигательное воображение, внимание, сообразительность, быстроту реакции.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: волейбольные или баскетбольные мячи.

Подготовка к игре: каждый играющий берет в руки мяч, дети становятся полукругом на расстоянии 2-4 метров от руководителя таким образом, чтобы его было хорошо видно и слышно.

Содержание и ход игры: руководителя произносит задание (упражнение с мячом), которое должны выполнить игроки. После того, как задание было произнесено все играющие выполняют его таким образом, как они себе это представляют.

Правила:

1. Выполняемые движения должны отражать содержание упражнения.
2. Лучшими объявляются игроки, которые наиболее интересно и близко к заданию выполняли упражнения.

Примерные варианты заданий:

1. Крутим-вертим, мяч руками, упадет – увидим сами!
2. Я и мяч пустились вскачь!
3. Вместе дружно приседаем, мяч вести не забываем!
4. Мячом смело пишем круг, не сгибая своих рук!
5. Смело бью я по мячу, я поднять его хочу!
6. Крутим правою рукою, мяч ведем перед собою!
7. Вправо – влево поворот, мяч от рук не отстает!
8. Вот скамейка, а вот – мяч, вместе мы пустились вскачь!
9. Держим мяч двумя руками и проносим под ногами!
10. Мяч в руках, его подброшу, и похлопаю в ладоши!
11. Что же нужно делать мне, мяч приклеился ко мне!
12. Как-то получилось вдруг, мячик я несу без рук!
13. Мяч подброшу, приседаю, встану и его поймаю!
14. Брошу прямо я свой мяч и попробую догнать!

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Данную игру проводите в подготовительной или заключительной части урока.

2. Произнося слова задания, сами не показывайте движения, пусть дети сами постараются придумать и выполнить движение.

3. Всегда начинайте с более простых, регламентированных движений.

4. Объясняйте, что игроки должны придумывать движения сами, не подглядывая друг на друга.

5. Предлагайте игрокам сами придумать задание.

6. Будет намного интереснее, если текст задания будет в форме рифмовки.

Организационно-методические ошибки:

1. Текст не в форме рифмовки и произносится монотонно.

2. Движения показываются учителем.

3. Не подготовлены карточки с заданиями.

II. ИГРЫ С ПРЕИМУЩЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТЬЮ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ

2.1. «Отгадай, чей голосок?»»

Образовательная цель игры: формирование слухового типа памяти.

Педагогическое значение: игра развивает **память**, воображение, внимание, сообразительность, быстроту реакции.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: повязка на глаза.

Подготовка к игре: выбирается водящий, который становится в центр круга, который образуют остальные играющие, и закрывает глаза (или надевает повязку), рядом с ним становится руководитель игры.

Содержание и ход игры: игроки, взявшись за руки, идут по кругу в заранее обозначенную сторону и произносят речитатив:

Вот простроились мы в круг, (идут по кругу)

Повернулись разом вдруг (идут при этом в другую сторону)

Скок, скок, скок (выполняют прыжки на месте и хлопают при этом в ладоши)

Отгадай, чей голосок? (игрок, которого выбрал руководитель, произносит слова один).

Скок, скок, скок (выполняют прыжки на месте и хлопают при этом в ладоши)

Отгадай, чей голосок? (произносят слова все вместе, обращаясь к уводящему).

Всё это время руководитель медленно вращает водящего, в сторону, противоположную движению игроков в круге, и незаметно указывает на одного из игроков (после произнесения слов: «Скок, скок, скок»), который должен произнести слова: «Отгадай, чей голосок?», и повторить все вместе:

«Скок, скок, скок – отгадай, чей голосок?» после чего водящий снимает повязку и старается назвать игрока, который произнёс слово.

Правила:

1. Если водящий отгадал игрока, назвавшего слово, то он идёт на его место, а водящим становится игрок, который перед этим называл слово.
2. Если водящий неправильно назвал игрока, то он остается водящим и игра повторяется.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. Перед началом игры обязательно разучите слова речитатива.
2. Если водящий долго не может правильно назвать игрока, произносившего слово, то поменяйте его.
3. Рекомендуйте игрокам, которые произносят слово, попробовать поменять голос, сделав его непохожим на свой.
4. Для большей сложности вы можете медленно вращать игрока стоящего в центре в обратную сторону.
5. Проводя игру с подготовленными детьми, предлагайте отгадать голоса сразу нескольких учащихся, находящихся в разных местах круга.

Организационно-методические ошибки:

1. Игра начинается без предварительного разучивания речитатива.
2. Игрок, стоящий в центре подглядывает, а на это не обращается внимание.
3. Игрокам дается задание отгадать голос одного участника, а не нескольких сразу.

2.2. «Кладоискатели» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: повторение навыков ориентации на местности.

Педагогическое значение: игра развивает зрительную память, внимание, пространственное воображение, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: красиво оформленная коробка среднего размера – «клад», повязки на глаза.

Подготовка к игре: играющие четыре человека становятся в углах баскетбольной площадки, как указано на схеме. Каждый из них получает «карту», на которой обозначен путь к кладу, которую он должен изучить и запомнить. Игрокам заранее объясняется, что длина одного шага, обозначенного на карте, равна одному метру, а все повороты направо и налево осуществляются под углом девяносто градусов (примерная схема карты показана на рисунке)

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игроки начинают двигаться по памяти, считая шаги. После того, как они пройдут маршрут, они должны наклониться и найти клад.

Правила:

1. Игроки команд начинают движение только после сигнала.
2. Игрок, первым нашедший клад, является победителем, и получает «клад», находящийся в коробке.
3. В случае если игроки одновременно «нашли» клад, победителями объявляются оба.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Начинайте проведение игры с очень простых заданий, например пять шагов прямо, поворот налево, два шага прямо.
2. Количество и сложность карты постепенно усложняйте.
3. Положите клад на своё место уже после того, как играющие начнут игру.
4. Помните, расстояние до клада должно быть для всех одинаковым.
5. Обязательно следите за тем, чтобы игрок не ударился об стену, скамейку в случае, если он потерял ориентацию в пространстве.
6. В коробку положите какой – либо сладкий приз.

Организационно-методические ошибки:

1. Игрокам с самого начала предлагается слишком сложная карта.
2. Не обеспечивается контроль за безопасностью занимающихся в процессе прохождения по карте, игроки могут столкнуться между собой.

2.3. «Я знаю»

Образовательная цель игры: формирование системы знаний об окружающем мире.

Педагогическое значение игры: игра развивает память (воспроизведение), воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: волейбольные или баскетбольные мячи.

Подготовка к игре: игроки, держа каждый по мячу, произвольно располагаются на площадке лицом к руководителю. Перед началом игры руководитель дает задание, которое заключается в том, чтобы, выполняя баскетбольное ведение мяча на месте, на каждый удар мячом об пол, говорить одно слово, всегда начиная с произнесения слов: «Я знаю» и, продолжая тем заданием, которое дает руководитель, например, «*Семь имен мальчиков*».

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игроки одновременно или поочередно начинают выполнять задание, ударяя мячом об пол, произнося на каждый удар одно слово. Победителями объявляются те игроки, которые без ошибок (повтора слов), справились с заданием.

Правила:

1. На каждый удар мячом об пол произносится одно слово.
2. Отбивать мяч двумя руками и ловить нельзя.

Примерный перечень заданий:

1. Животные.

2. Рыбы.
3. Города.
5. Растения (деревья).

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. Начинайте с того, чтобы игроки просто освоили ведение мяча на месте.
2. Не забывайте, тематику игры нужно постоянно обновлять.
3. Спрашивайте мнение самих играющих, относительно темы игры.

Организационно-методические ошибки:

1. Игрокам с самого начала предлагается слишком сложное задание.
2. Не учитываются интересы детей.
3. Игра проводится с детьми, не умеющими выполнять ведение мяча.

2.4. «Часы» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: повторение и совершенствование навыков определения времени.

Педагогическое значение: игра развивает зрительную память, внимание, пространственное воображение.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: играющие располагаются произвольно, на расстоянии вытянутых рук, таким образом, чтобы они видели руководителя.

Содержание и ход игры: руководитель говорит время, которые должны показать играющие, при этом их левая рука изображает маленькую стрелку часов, а правая рука большую стрелку.

Правила:

1. Игроки должны четко фиксировать изображаемое время.
2. Игроку, который ошибается, говорится: «*Часы отстают!*», если показанное время отстает от заданного, и «*Часы спешат!*», если время опережает заданное.

Вариант игры:

Игроки разбиваются на пары, при этом один показывает время, а другой определяет, какое время показано.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Начинайте с показа простого времени (целого количества часов), где большая стрелка всегда на 12.
2. Давайте задание, ориентируясь на показ половины или четверти часа, не называя при этом такие показатели большой стрелки, например, такие как 18 или 21 минута.

Организационно-методические ошибки:

1. Игрокам дается время, которое сложно точно показать, например, три

часа, двадцать минут.

2. Нет комментария к показанному времени: «Часы спешат или часы отстают».

3. Начало игры не сопровождается показом игры руководителем.

2.5.«Математические эстафеты»

Образовательная цель игры: повторение и закрепление навыков счета.

Педагогическое значение: игра развивает **память**, внимание, пространственное воображение, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: бумага, карандаши.

Подготовка к игре: на доске или листе бумаги заранее пишутся несложные примеры из математики, доступные для детей (можно использовать таблицу умножения). Дети делятся на команды по 5-7 человек и становятся за лицевую линию. Напротив каждой команды кладется лист бумаги с написанными примерами и карандаш.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя первые игроки подбегают к своим листкам, решают первый пример и возвращаются назад, передовая эстафету.

Правила:

1. Побеждает команда, которая первой и без ошибок справилась с заданием.

2. При подведении итогов приоритет отдается той команде, которая выполнила задание без ошибок.

Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Методические рекомендации:

1. Помните, примеры должны быть простыми и уже решаемые раньше на уроках математики.

2. Примеры могут быть на правила математики, где важна последовательность арифметических действий, например: $2+2 \times 2=$

3. Можно давать задания игрокам в виде задачи, которая решается последовательно, и связана с различными арифметическими действиями.

Организационно-методические ошибки:

1. Игрокам с самого начала предлагаются слишком сложные примеры.

2. Примеры включают только одно математическое действие.

3. Примеры не отражают материал, проходимый на уроках.

2.6. «Клады в кузовок»

Образовательная цель игры: повторение слов русского языка с окончанием «ок».

Педагогическое значение: игра развивает **память**, внимание,

воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: корзина – «кузовок», обручи, малые мячи (двадцать мячей)

Подготовка к игре: играющие делятся на команды с одинаковым количеством играющих и становятся как при проведении эстафет. Напротив каждой команды в 10 – 12 метрах ставится корзина – «кузовок». Рядом с командой лежит обруч с малыми мячами (мячи можно заменить любыми мелкими предметами).

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игроки, стоящие в командах первыми, должны взять мяч, подбежать к кузовку и положить в него мяч, одновременно сказав слово, которое заканчивается на «ок» - замок, цветок, игрок, чулок, носок и т.д.

Правила:

1. «Слова – предметы», которые кладутся в кузовок, не должны повторяться.

2. Для подготовленных детей нельзя употреблять уменьшительно – ласкательные слова, такие, например, как грибок, пирожок и т.д.

3. Побеждает команда, которая без повторов первой положила в кузовок двадцать «мячей – слов».

4. Если игрок повторил слово и назвал «ок», который уже был, помощник должен ему сказать: *«Ошибаешься, дружок»*, игрок должен вернуться назад и только после этого назвать новое слово.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры используйте помощников, которые будут записывать те «слова – предметы», которые кладутся в кузовок.

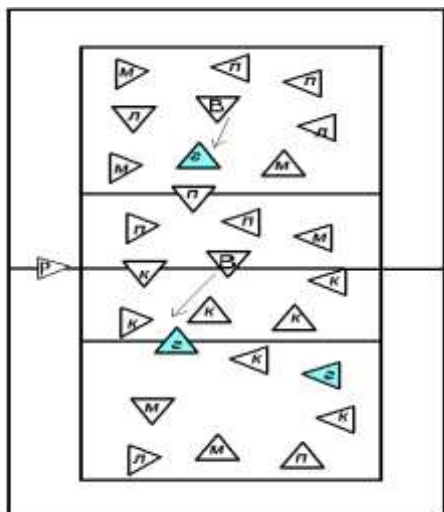
2. Количество слов – предметов может варьироваться в зависимости от количества детей.

3. Вы можете дать время на подготовку к игре, объяснив задание.

Организационно-методические ошибки:

1. Игрокам не дается время для того, чтобы вспомнить слова.

2. При подведении итогов не отмечаются команды, которые смогли назвать наибольшее количество слов.



2.7. «Генерал» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: повторение и знакомство с воинской иерархией в игровой форме.

Педагогическое значение игры: игра развивает память, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети располагаются за боковой линией волейбольной площадки, из их числа выбирается два водящих – это «разведчики», которые располагаются за противоположной боковой линией. Каждый из оставшихся игроков получает «воинское звание», например, несколько игроков это «лейтенанты», «капитаны», «майоры», «полковники», а три игрока – это «генералы».

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя водящие стараются догнать и осалить любого игрока, после чего те должны остановиться и ответить на вопрос водящего, который спрашивает: «*Звание?*», на что осаленный игрок должен ответить, назвав своё звание, например, игрок говорит: «*Майор!*». Задача водящего найти и осалить генералов, которые, в случае если их осалили, выбывают из игры, а все остальные игроки продолжают игру.

Вариант игры:

Можно усложнить игру, если, кроме звания, игроки будут называть количество звезд на погонах, например: «*Капитан, четыре маленьких звезды!*», или: «*Полковник, три больших звезды!*». В этом случае водящие могут подсчитывать сумму звезд осаленных ими игроков, а игра продолжается по времени.

Правила:

1. Игроки, которые были «генералами», выбывают из игры, если их осалили.
2. Игра продолжается до тех пор, пока не осалили всех генералов.
3. Игроки, которые не являются генералами, называют своё звание и продолжают игру.
4. Игроки не имеют права обманывать водящего.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Поскольку данная игра направлена, прежде всего, на развитие внимания и памяти, нужно, чтобы при очередном её проведении генералами были другие играющие.
2. Предоставьте возможность детям самим присвоить себе звание, или сделайте это в шуточной форме, спросив: «*Сколько служишь?*» и в зависимости, от «срока службы» присваивая воинское звание.

Организационно-методические ошибки:

1. Игроков, изображающих генералов, четное количество, что не позволяет подвести итоги игры.
2. Игроки не ознакомлены с воинской иерархией, не знают как обозначается то или иное воинское звание.

2.8. «Построй по порядку» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: повторение и закрепление навыков

логического мышления.

Педагогическое значение: игра развивает **память**, **внимание**, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: играющие располагаются за боковой линией, из их числа выбирается два водящих, которые располагаются за противоположной боковой линией. Игроков должно быть четное количество. Сначала игроки рассчитываются по порядку номеров, после чего делятся на две команды и рассчитываются в командах по порядку номеров начиная с первого в одной команде, и последнего в противоположной.

Приведем пример: предположим, что после расчета мы выяснили, что всего у нас двенадцать игроков, стоящих в одну шеренгу, следовательно, в каждой команде по шесть человек. Далее рассчитываем игроков по порядку номеров, начиная в первой команде с начала, а во второй с седьмого. После расчёта у нас, получается, по два игрока каждого номера: с первого по шестой. Игроки должны запомнить свои номера.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игроки произвольно разбегаются по площадке, а водящие должны их догнать и запятнать, причем задача водящих не просто запятнать игроков, а выстроить их в определенной последовательности, то есть с первого, по шестой. Игрок, которого запятнали, должен сказать водящему свой номер.

Приведем пример: водящий первым запятнал игрока под номером «три», он отводит пойманного игрока за боковую линию в то место, с которого он начал игру, и старается запятнать следующего, причем, ему нужны игроки под номерами «два» или «четыре», потому что только эти игроки могут образовать числовой ряд «два, три, четыре». Если водящий поймал игрока с номерами «один, пять, шесть», он должен их отпустить и ловить игроков с нужными номерами. Поймав нужного ему игрока, например, номер «два», он отводит его и ставит на место, слева от игрока под номером «три», и ловит уже игроков под номерами «один» или «четыре».

Правила:

1. Пойманные игроки должны быстро сказать свой номер.
2. Водящий ловит игроков и выстраивает их в последовательности с первого по шестой.
3. Если осаленный игрок не соответствует правильной последовательности, он отпускается и продолжает игру, а водящий должен запомнить его номер.
4. Не имеет значения, игрока, какой команды поймал водящий, главное, чтобы у него был номер, позволяющий выстроить цифровой ряд.
5. Побеждает водящий, первым успешно справившийся с заданием.

Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Основной вид движений: быстрый бег со сменой направления в сочетании с ходьбой.

Методические рекомендации:

1. Поскольку данная игра направлена развитие **памяти**, сообразительности, учитывайте уровень психической подготовленности играющих.

2. Начинайте игру с короткого числового ряда (небольшого количества играющих в командах).

3. Не забывайте, водящие должны отвернуться и встать спиной, когда проводится расчет, и игрокам присваиваются номера.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое количество игроков в командах.

2. Игра не соответствует уровню подготовленности играющих.

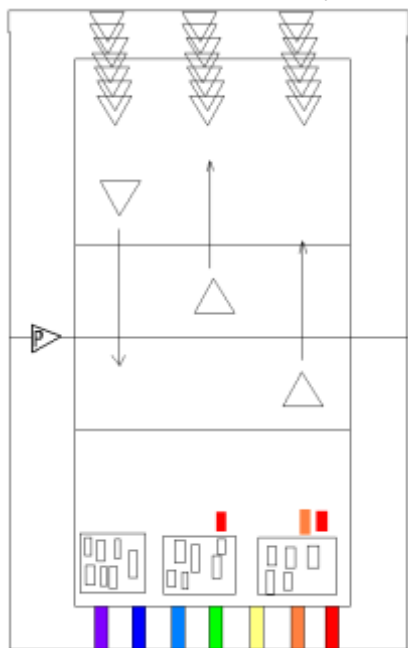
2.9. «Белый свет» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: повторение и закрепление знаний о строении спектра.

Педагогическое значение: игра развивает **память**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: карточки с цветами солнечного спектра: красная, оранжевая, желтая, зеленая, голубая, синяя, фиолетовая.



Подготовка к игре: играющие делятся на несколько команд по семь человек и становятся за лицевую линию площадки в колонны. На расстоянии пятнадцати – двадцати метров напротив каждой команды лежат, перевернутые белой стороной вверх в произвольном порядке карточки, обозначающие цвета солнечного спектра.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя, игроки стоящие первыми добегают до карточек и стараются найти карточку красного цвета, переворачивая карточки, и в случае неудачи, кладя их назад белой стороной вверх. После того, как игрок находит нужную карточку, (в данном случае красную), он кладёт её красной стороной вверх и возвращаясь назад, передаёт эстафету следующему участнику, который должен найти карточку оранжевого цвета и положить её рядом с красной, после чего вернуться назад, передать эстафету следующему, который должен найти карточку желтого цвета.

Правила:

1. Если карточка, которую перевернул игрок не того цвета, он должен положить её так, как она лежала изначально (белой стороной вверх).

2. Команда, которая выполнила задание быстрее всех, но допустила

ошибку, получает последнее место.

Возраст участников: игра проводится с 9 лет.

Основной вид движений: быстрый бег со сменой направления в сочетании с ходьбой.

Методические рекомендации:

1. Помните, поскольку данная игра имеет межпредметную связь с физикой, нужно разучить «подсказку»: «Каждый охотник желает знать, где скрывается фазан», в которой первая буква в каждом слове соответствует определенному цвету.

2. Для того, чтобы игра проходила интересно и непредсказуемо, карточки не должны лежать в правильном порядке, а должны быть перемешаны.

Организационно-методические ошибки:

1. Игроки не ознакомлены до начала игры с правильной последовательностью солнечного спектра.

2. Перед началом игры детям не показывается зрительно, как должен выглядеть спектр.

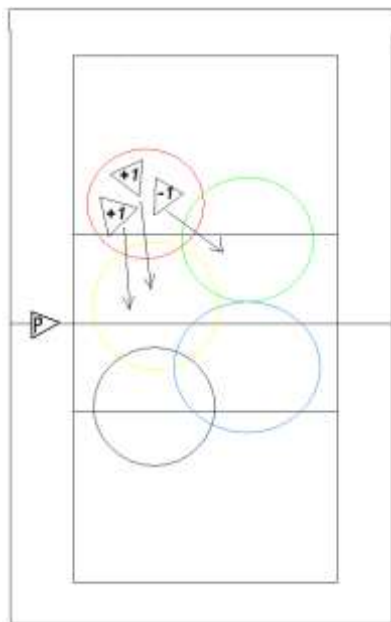
2.10. «Олимпийские кольца» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: повторение и закрепление основ знаний по олимпийскому движению.

Педагогическое значение: игра развивает **память**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: обручи, соответствующие по цвету материкам.



Подготовка к игре: на площадке рисуется разноцветная олимпийская символика: пять переплетенных колец разного цвета, диаметром до трёх метров. Игрокам объясняется, что каждому континенту соответствует свой цвет кольца:

Америка – красный.

Азия – желтый.

Африка – черный.

Австралия – зеленый.

Европа - голубой.

Содержание и ход игры:

Руководитель называет название континента, а играющие должны быстро перебежать в кольцо, обозначающее данный континент.

Правила:

1. Игроки, которые выполнили задание правильно, получают выигрышное очко.

2. В случае ошибки игрок получает штрафное очко, которое отнимается от выигрышных очков.

3. Игра продолжается до определенного количества очков.

Вариант игры:

Можно проводить игру с подобной олимпийской тематикой в форме эстафет, когда участники берут поочередно одно кольцо определенного цвета, обозначающее континент, и кладут его в заранее установленное место в 8-10 метрах от линии старта в правильной последовательности, символизирующей единство континентов, дополняя табличками со словами Олимпийского девиза: «Быстрее, выше, сильнее».

Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Основной вид движений: быстрый бег со сменой направления в сочетании с ходьбой.

Методические рекомендации:

1. Учитывайте, что поскольку данная игра связана с движением, размер олимпийских колец должен быть достаточно большим.
2. Если вы проводите игру в зале, можно использовать обручи разного цвета, и заменить бег прыжками.
3. Можно предоставить детям самим поочередно давать задания.
4. При большом количестве участников при проведении игры в форме эстафеты, дополняйте кольца табличками на каждой из которых написано одно слово из олимпийского девиза: «Быстрее, выше, сильнее!»

Организационно-методические ошибки:

1. Игроки не знают, какому цвету соответствует какой континент.
2. Обращается внимание на скорость выполнения, а не его качество.

2.11. «Конники - спортсмены»

Образовательная цель игры: повторение и закрепление знаний об окружающем мире.

Педагогическое значение: игра развивает зрительную память, внимание, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.

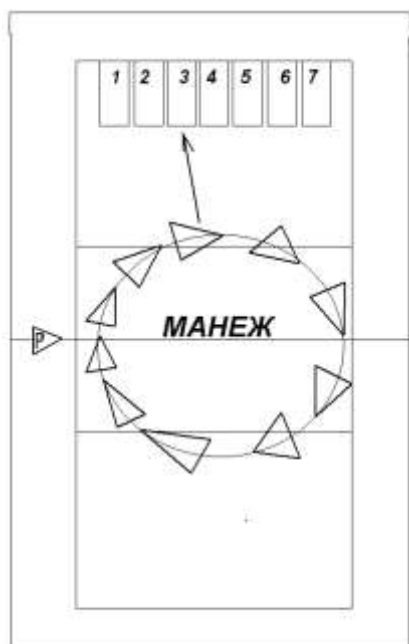
Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: в центре зала чертится большой круг – «манеж», на одной стороне зала отмечаются стойла для «лошадей», их должно быть на 3-5 меньше количества играющих. Все играющие – «конники-спортсмены» становятся вокруг манежа.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя конники движутся вокруг манежа шагом или галопом, высоко поднимая колени. По следующему сигналу все скачут к другой стороне зала, где нет стойл. По второму сигналу все бегут и стараются занять место в стойле.

Правила игры:



1. Начинать движение по кругу и к стойлу можно только по сигналу.
2. Конники, которые остались без стойла, получают штрафные очки.

Возраст участников: игра проводится с 9 лет.

Методические рекомендации:

1. Обращайте внимание на то, чтобы игроки высоко поднимали колени при передвижении.
2. Для обеспечения техники безопасности используйте резинку, натянутую поперек зала в трёх – пяти метрах от стены и нарисовать стойла перпендикулярно ей.

Организационно-методические ошибки:

1. Не обращается внимание на то, как движутся играющие.
2. Слишком большая или наоборот, слишком маленькая дистанция до стойл.

2.12. «У кого ключи?»

Образовательная цель игры: повторение в игровой форме правил поведения.

Педагогическое значение: игра развивает зрительную память, внимание, находчивость, ориентацию в пространстве.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: обручи.

Подготовка к игре: играющие произвольно кладут обручи по кругу и становятся в пространство внутри обруча – занимают свои «квартиры». Один из игроков водящий – человек без квартиры становится в центре круга.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя «бомж» подходит к любому из играющих и задает вопрос: «У кого ключи?», игрок, к которому обратился «бомж», отвечает: «У (имя игрока) *поищи!*», после чего все игроки должны перейти в любой обруч (поменяться квартирами), а бомж старается занять ту квартиру, имя владельца которой было названо.

Правила:

1. Игроки обязательно должны поменяться местами, оставаться в своём обруче нельзя.
2. Игрок, оставшийся без квартиры, становится водящим «человеком без квартиры».

Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Методические рекомендации:

1. Начинайте проведение игры с предварительного показа и пробного проведения игры.
2. Если есть возможность, старайтесь выбрать водящими не одного, а двух водящих.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое, или наоборот, слишком маленькое расстояние между квартирами.
2. Излишне большое количество играющих, что приводит к столкновениям и

путанице.

2.13. «К флажку»

Образовательная цель игры: повторение и закрепление умений ориентироваться на местности.

Педагогическое значение: игра развивает зрительную память, внимание, пространственное воображение, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.

Место проведения: рекреация.

Инвентарь: повязки для глаз по количеству играющих и флажок на древке или палка.

Подготовка к игре: в середине открытой поляны ставится флажок или палка. Играющие выстраиваются полукругом на расстоянии 20-40 метров от флажка и завязывают себе глаза.

Содержание и ход игры: руководитель произносит различные команды: «Направо!», «Налево!», «Кругом» и т.п., а играющие их выполняют. Как только руководитель подает команду: «К флажку шагом марш!», все начинают продвигаться к флажку, стараясь, как они думают, подойти к нему как можно ближе и остановиться, после чего должны снять повязки.

Правила:

1. Нельзя снимать повязку и подглядывать.
2. Если игрок подглядывает, то его выводят из игры.
3. Все участники должны выполнить команды, которые им дал руководитель.
4. Побеждает участник, ближе всего подошедший к флажку.

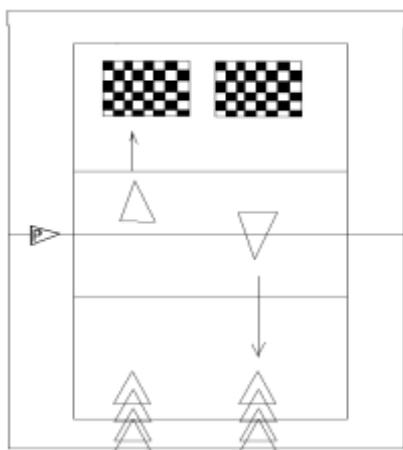
Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Методические рекомендации:

1. Всегда начинайте проведение игры с небольшого расстояния от флажка.
2. При начальном разучивании команд должно быть немного.
3. Не забывайте следить за тем, чтобы игроки играли честно.

Организационно-методические ошибки:

1. Игрокам с самого начала предлагается выполнить слишком большое количество команд.
2. Слишком большое расстояние до флажка.



2.14. «Шахматные фигуры»

Образовательная цель игры: формирование представлений об игре в шахматы.

Педагогическое значение: игра развивает

зрительную память, внимание, ориентацию в пространстве.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: доски с шахматными фигурами по количеству команд.

Подготовка к игре: участники игры, делятся на команды с равным количеством участников и становятся в колонны за лицевую линию, как при проведении эстафет. На расстоянии 1- 20 метров от них стоят шахматные доски и стоящие рядом на полу шахматные фигуры, расположенные произвольно.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя первые игроки в командах подбегают к своей шахматной доске и ставят на неё одну фигуру, после чего возвращаются назад, и касанием руки передают эстафету следующему игроку команды.

Правила:

1. Игрок имеет право поставить только одну фигуру.

2. Игроки должны расставить фигуры так, как они располагаются на шахматной доске.

3. Побеждает команда, которая быстрее всех и без ошибок расставила все шахматные фигуры.

Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Методические рекомендации:

1. Начинайте игру с показа расположения фигур на шахматной доске.

2. После того как фигуры правильно расставлены, предложите игрокам сделать по одному ходу каждой фигурой, так как они должны ходить.

Организационно-методические ошибки:

1. Игрокам не показывается правильное расположение фигур на доске.

2. Игрокам не рассказывается, как ходит в игре каждая фигура.

2.15. «Придумай сам»

Образовательная цель игры: повторение и формирование двигательного воображения.

Педагогическое значение: игра развивает зрительную память, внимание, пространственное воображение.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: участники игры строятся в шеренги на разных сторонах зала, лицом к его середине и рассчитываются по порядку номеров.

Содержание и ход игры: руководитель называет любой номер, после чего игрок, номер которого был назван, выходит на середину зала и показывает три разных движения, затем вызывается игрок из другой команды, который то же должен показать три новых движения, не похожих на прежние и т.д.

Правила:

1. Если упражнение уже было показано, команда получает штрафное очко.

2. Итог игры подводится по сумме штрафных очков.

Вариант игры:

Можно проводить игру с выбыванием игроков, повторивших упражнение.

Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Методические рекомендации:

1. Не забывайте, игру лучше проводить на уроках гимнастики или в секциях по гимнастике.
2. Учитывайте, что можно показывать упражнения, направленные на развитие отдельных двигательных качеств: силы, быстроты, гибкости и т.д.
3. Помните, что если уровень подготовленности невысокий, можно дать задание показывать по одному упражнению.
4. Учтите, если двигательный опыт детей небольшой, игра не вызовет у них интереса.

Организационно-методические ошибки:

1. Игра предлагается детям, имеющим недостаточный двигательный опыт.
2. Перед проведением игры, на предыдущих занятиях не говорится о необходимости запомнить упражнения.

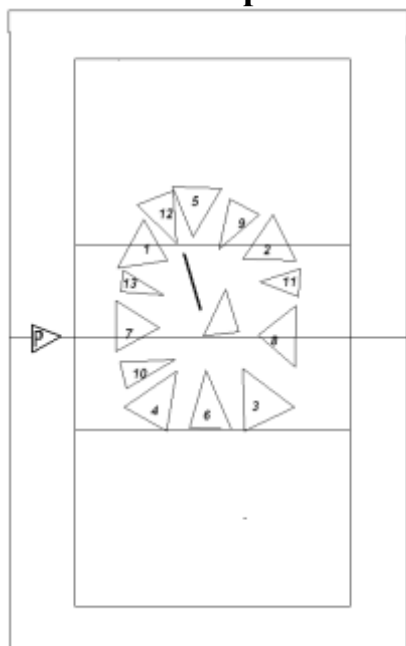
2. 16. «Качающийся канат» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: повторение и закрепление правил безопасного поведения.

Педагогическое значение: игра развивает зрительную память, внимание, ориентацию в пространстве, решительность.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: канат, закрепленный к потолку.



Подготовка к игре: дети, становятся в круг, таким образом, чтобы канат был в центре круга, и рассчитываются по порядку номеров, после чего произвольно меняются местами в круге, как указано на схеме. Один из играющих берет канат за конец.

Содержание и ход игры: игрок толчком отправляет канат любому из игроков, стоящих напротив, тот должен поймать канат, назвать свой номер, и сразу же отправить канат другому игроку, который ловит его, называет свой номер и отправляет следующему и т.д. а игроки должны запомнить их номера. После того, как каждый игрок поймал и оттолкнул канат и назвал свой номер, игроки стараются запомнить номера игроков, стоящих в круге. Далее игра продолжается таким образом, что уже игрок который посылает канат,

должен назвать номер игрока, которому он посылает канат и игрок, который

его ловит должен подтвердить правильно ли был назван номер.

Правила:

1. Если игрок ошибается, он должен быстро залезть до середины каната или выполнить заранее оговоренное задание.
2. Можно давать игроку штрафное очко за неправильный ответ.

Возраст участников: игра проводится с 9 лет.

Вариант игры:

Игрок называет номер игрока, посылает ему канат, и бежит и становится на его место и т.д.

Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Методические рекомендации:

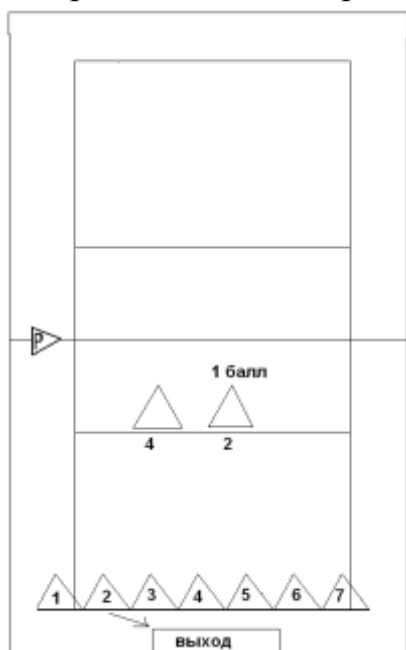
1. Помните, начинать нужно с небольшого количества играющих и постепенно увеличивать их число до семи – восьми.
2. Более сложный вариант игры применяйте только с подготовленными игроками.
3. Считаю, что игру нужно проводить на уроках гимнастики.

Организационно-методические ошибки:

1. Игра проводится без предварительного запоминания игроками номеров играющих.
2. Игрокам сразу предлагается сложный вариант игры.
3. Большое количество участников игры.

2.17. «Кто же вышел?»

Образовательная цель игры: формирование навыков запоминания и совершенствование кратковременной памяти.



Педагогическое значение: игра развивает зрительную память, внимание.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в одну шеренгу, из их числа выбирается несколько (2-4) водящих.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя водящие отворачиваются от играющих, становясь к ним спиной, а руководитель показывает на игрока, который должен выбежать из комнаты или зала. По второму сигналу водящие поворачиваются, и стараются кто быстрее назвать того игрока, который вышел.

Правила:

1. Тот водящий, который первым дал правильный ответ, получает очко.
2. Побеждает водящий, который к окончанию игры набирает большее

количество очков.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Проводите игру в конце занятия, когда дети по одному уходят (убегают) в раздевалку.
2. Проводите игру в классной комнате, т.е. там, где есть возможность быстро выйти и вернуться.
3. Помните, количество игроков не должно превышать семи – восьми человек.
4. Используйте игру для оценки (диагностики) зрительной памяти.
5. Заканчиваете данной игрой каждое занятие на протяжении длительного времени, меняя водящих.

Организационно-методические ошибки:

1. Игра проводится в основной части занятия.
2. Слишком большое количество играющих.
3. Не все участники побывали в роли водящих.

2.18. «Дорожки»

Образовательная цель игры: формирование навыков ориентации в пространстве.

Педагогическое значение: игра развивает зрительную память, внимание, ориентацию в пространстве.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: мел

Подготовка к игре: на площадке чертятся дорожки разной конфигурации, как указано на схеме.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя играющие должны пройти по дорожкам, наступая на линию и не сходя с них.

Правила:

1. Игроки должны идти или бежать только по дорожкам.
2. В конце игры отмечаются игроки, которые успешней других справились с заданием.

Вариант игры:

Игроки запоминают конфигурацию дорожек и стараются пройти, не сходя с них с закрытыми глазами. Можно предложить пройти по дорожкам спиной вперёд или боком приставными шагами.

Возраст участников: игра проводится с 5 лет.

Методические рекомендации:

1. Начинайте игру с простой конфигурации дорожек, постепенно переходя к более сложным профилям.
2. Для подготовленных игроков можно с самого начала давать вариант с закрытыми глазами.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком простая или наоборот, слишком сложная конфигурация дорожек, предлагаемых участникам игры.

2.19. «Летит - не летит, плавает - не плавает, бежит - не бежит» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: повторение

Педагогическое значение: игра развивает **память**, внимание, находчивость, воображение.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в полукруг, в центре которого становится водящий.

Содержание и ход игры: водящий говорит, обращаясь к играющим, любое из предложений: «Летит - не летит», «плавает – не плавает», «бежит не бежит», после чего начинает называть название животных, рыб, птиц, и т.д. Играющие, в случае, если прозвучало обращение, «летит – не летит» должны стоять и не двигаться, если данное животное, допустим слон, не летит, и махать крыльями, подражая птице, если например, была названа сорока, бежать на месте, если животное бежит, изображать плывущее животное, если оно плавает.

Правила:

1. Игроки, допустившие ошибку, становятся водящими.
2. Допущенную ошибку определяет сам водящий.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Не забывайте, начинать нужно с произнесения названий в медленном темпе, делая паузы между словами.
2. Для подготовленных детей чаще меняйте обращения.
3. Помните, можно использовать два обращения одновременно, в таком случае играющие должны показывать животное, которое соответствует двум заданным параметрам, например, ворона летит, но не бежит и не плавает, а например собака и бежит и плавает.

Организационно-методические ошибки:

1. Игра продолжается слишком долго без смены обращений.
2. Выбирается водящий, который не может проводить данную игру, тогда в качестве водящего должен выступить сам руководитель.

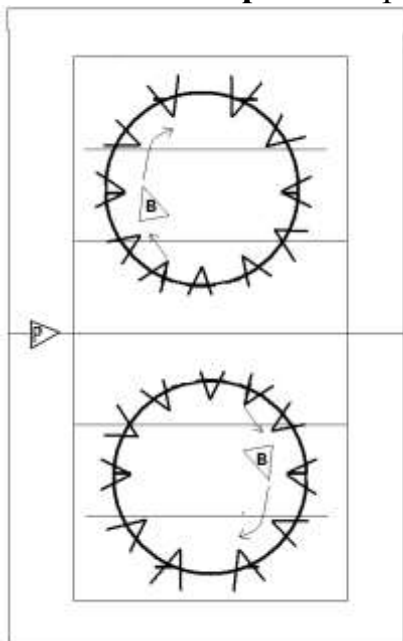
2. 20. «Здравствуй друг!»

Образовательная цель игры: повторение и формирование правил доброжелательного поведения.

Педагогическое значение: игра развивает **память**, внимание, сообразительность, коммуникабельность.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.



Подготовка к игре: дети (до восьми человек), становятся в круг.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игрок, стоящий первым, бежит по кругу и по дороге здоровается с каждым, после чего, то же самое делает второй, затем третий и т.д., т.е. каждый здоровается с каждым. После того, как каждый поздоровался с каждым, игрокам предлагается посчитать, сколько рукопожатий сделали участники игры.

Правила игры:

1. Побеждает тот, кто называет правильный ответ.
2. Отмечаются игроки, которые сказали много разных комплиментов.

Вариант игры:

Игрок, который бежит и пожимает руки, должен сказать каждому, какое – либо приветствие, которые не должны повторяться, например: «Привет, здравствуй, здорово, добрый день и т.д.»

Можно при рукопожатии говорить комплименты, например: «здорово выглядишь, рад тебя снова увидеть, давно не виделись, сколько лет, сколько зим и т.д.»

Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

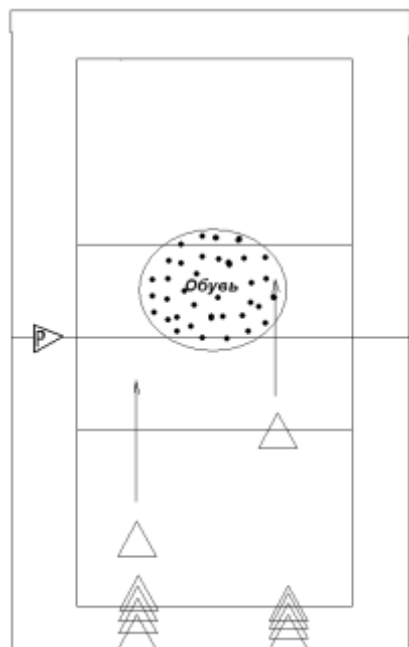
Методические рекомендации:

1. Начинать нужно с небольшого количество играющих.
2. Игру можно проводить отдельно для мальчиков и девочек.

Организационно-методические ошибки:

1. Большое количество детей, что вызывает значительные сложности.
2. Руководитель не подготовил заранее правильный вариант ответа.

2. 21. «Найди свою пару» (авторский вариант)



Образовательная цель игры: повторение и формирование навыков коммуникации и внутрикомандного взаимодействия.

Педагогическое значение игры: игра развивает зрительную память, внимание, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: кроссовки, кеды, туфли и т.п.

Подготовка к игре: играющие делятся на команды по пять – семь человек и становятся за лицевую линию как при проведении эстафет.

Напротив, на расстоянии 9-12 метров кладется обруч, в который участники должны положить свою обувь с правой (левой) ноги.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя играющие должны на одной ноге допрыгать до обруча, найти свою обувь, обуться и вернуться назад, передав эстафету следующему участнику.

Правила игры:

1. Игрок должен брать только свою обувь и одевать её, прежде чем возвращаться назад.
2. Побеждает команда, которая правильно и без ошибок выполнила задание.
3. Нельзя разбрасывать чужую обувь.
4. Если игрок принес чужую обувь, он должен сразу же отнести её на место.

Вариант игры:

Игрок, который стоит первым не разувается, а по сигналу смотрит на обутую ногу игрока, который стоит вторым, запоминает, во что он был обут, бежит и находит обувь с его ноги и приносит её своему игроку, который обувается, запоминает, какая обувь была у третьего игрока, бежит и приносит его обувь и т.д., пока вся команда не окажется обутой.

Игрок может бросать найденную пару, а следующий игрок должен её поймать.

Можно условиться, что любой игрок может приносить обувь нескольких человек (например, второго и третьего игрока).

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. Для увеличения сложности можно нарочно поручить одной части команды снять обувь с левой ноги, а другим с правой ноги.
2. Помните, игру нужно проводить после предварительной тренировки и обращать внимание на правильность одевания обуви (она должна быть полностью одета).
3. Проводите игру во время туристических слетов или спортивных праздников в лагере.
4. Вы можете положить и обувь, не принадлежащую никому из игроков, что сделает игру более эмоциональной.

Организационно-методические ошибки:

1. Обувь сваливается в кучу, а не расставляется.
2. При большом количестве играющих используется всего один обруч.
3. Используется только один вариант игры.

2. 22. «Возьми палку» (авторский вариант)

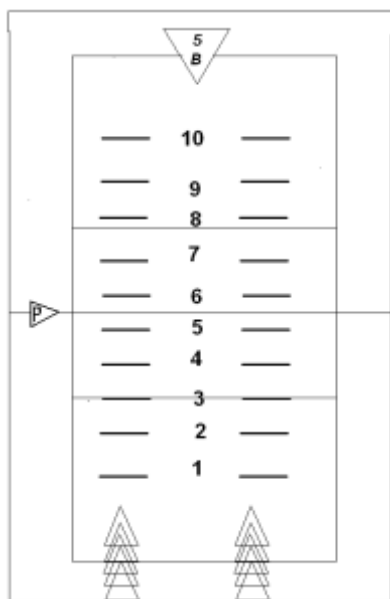
Образовательная цель игры: повторение навыков устного счета.

Педагогическое значение: игра развивает зрительную память, внимание, ориентацию в пространстве.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: гимнастические палки.

Подготовка к игре: дети делятся на несколько команд и становятся в шеренги как при проведении эстафет. Напротив каждой команды на полу на расстоянии одного метра между собой раскладываются 10 гимнастических палок.



Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игроки, стоящие первыми должны перепрыгнуть через все палки и взять ту, номер которой назвал руководитель, после чего вернуться назад, передать эстафету следующему игроку, который берет только ту палку, номер которой назвал руководитель и возвращается назад, и передает эстафету и т.д., пока на полу не останется палок.

Правила:

1. Игрок должен взять только ту палку, номер которой был назван, а через остальные должен перепрыгивать.
2. Игрок, который передал эстафету, должен встать в конце колонны.
3. Игрок должен передать эстафету, ударив по левой ладони следующего игрока, ладонью своей левой руки, при этом он должен держать палку в правой руке.
4. Играющий имеет право менять ногу, на которой он прыгает.

Вариант игры:

1. После того, как палки собраны, игру можно продолжить, разложив по своим местам.

Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Методические рекомендации:

1. Для менее подготовленных игроков нарисуйте рядом с палками номера.
2. Помните, можно увеличить количество команд и уменьшить при этом количество палок, лежащих на полу.
3. Вы можете ещё до начала игры сказать каждому игроку, номер палки, которую он должен взять.

Организационно-методические ошибки:

1. Игра проводится с неподготовленными учащимися.
2. Возвращаясь назад, игроки не передают эстафету, или передают её с разных сторон, что достаточно травмоопасно, учитывая, что в одной руке они держат палку.

2. 23. «Резиночка»

Образовательная цель игры: формирование пространственного воображения.

Педагогическое значение: игра развивает зрительную память, внимание, пространственное воображение, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: длинный кусок резинки, связанный на концах, два стула.

Подготовка к игре: играющие разбиваются на тройки, при этом два игрока одевают резинку на обе ноги и растягивают её так, чтобы образовался узкий прямоугольник.

Содержание и ход игры: прыгающий наступает на резинки или впрыгивает между ними в определенной последовательности, используя следующие варианты:

1. Прыжок, не наступая на резинку, при этом она оказывается между ногами.
2. Прыжок внутрь.
3. Внутри ноги перекрещиваются.
4. Снаружи ноги перекрещиваются.
5. Прыгнуть и перевернуться.
6. Прыгнуть, наступив на резинки.
7. Перепрыгнуть через обе резинки.
8. Растянуть резинки в стороны, широко расставив ноги в прыжке.

Правила:

1. Игрок должен выполнить заранее задуманную комбинацию прыжков.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. Начинать нужно с разучивания отдельных элементов.
2. Давайте задание на дом, так как совершенствоваться в данной игре можно и самостоятельно, используя для поддержания резинки стулья.
3. Поскольку игра традиционно считается девичьей, проводить её лучше с девочками.
4. Сделайте так, чтобы участники игры сами придумывали варианты прыжков.

Организационно-методические ошибки:

1. Резинка натянута слишком высоко.
2. Не учитывается мнение самих участников игры относительно её содержания.

2.24. «Полезный подарок» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: повторение

Педагогическое значение: игра развивает память, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: эспандер, мячи, гантели, скакалка, гимнастическая палка, обруч.

Подготовка к игре: дети располагаются полукругом.

Содержание и ход игры: игрок, выполняющий роль водящего, «дарит» каждому игроку какой – либо спортивный инвентарь, который игроки стараются спрятать за спину, после чего игрок, который его подарил, отходит на несколько шагов от полукруга и старается правильно назвать то, что он подарил каждому игроку. Если водящий правильно называет подарок, то игрок, должен показать какое – либо упражнение с данным подарком, а если ошибается, то упражнение с ним уже показывает сам водящий.

Правила:

1. Старайтесь сделать так, чтобы все игроки по очереди побывали в качестве водящего.
2. Игрок, который правильно запомнил все подарки, считается победителем.

Методические рекомендации:

1. Не забывайте, нужно подбирать такой инвентарь, который можно спрятать за спину, т.е. не громоздкий.
2. При повторном проведении игры, если такая возможность имеется, вы можете поменять инвентарь.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком громоздкий инвентарь, предлагаемый в качестве подарка, однообразный и одинаковый инвентарь, неспортивный инвентарь.
2. Не все игроки побывали в роли водящего.

2.25. «Семена» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: знакомство со способами размножения растений.

Педагогическое значение: игра развивает память, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети это – «семена» располагаются полукругом, каждому из них дается название какого-либо дерева, растущего в нашем лесу и имеющего семена, из которых потом вырастают деревья, при этом количество семян каждого вида должно быть одинаково. Из числа играющих выбирается три водящих – это «лесоводы», каждому из которых дается задание «посадить рощу» из пойманных семян определенного вида в заранее установленном месте.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя: *«Ветер подул!»* игроки – «семена», начинают свободно двигаться по площадке, а лесники стараются их запятнать, и если они поймали семечко своего вида, то они отводят его и сажают рощу.

Правила:

1. Лесовод должен посадить рощу только из семян своего вида.
2. Если он поймал семечко не своего вида, он должен его отпустить.

3. После слов руководителя: *«Ветер стих!»*, все семена должны остановиться и стоять на месте до тех пор, пока руководитель не скажет: *«Ветер подул!»*.

4. Побеждает лесовод, который первый посадит свою рощу.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При повторном проведении игры начинайте проведение игры с другого конца полукруга.

2. Меняйте названия семян растений.

3. Обращайте внимание на красоту расположения деревьев в роще.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое (более семи) количество играющих.

2. 26. «Караван» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: повторение навыков поведения в природе.

Педагогическое значение: игра развивает **память**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: различный спортивный инвентарь, длинная резинка.

Подготовка к игре: дети располагаются в колоннах – это «караван» и берутся левыми руками за резинку, таким образом, чтобы каждый караван был как бы связан. Выбираются «караванщики» - игроки, которые становятся первыми и берутся за резинку, с целью провести караван. На расстоянии 20 -25 метров устраивается «базар» - место, где в большом количестве лежит разный спортивный инвентарь.

Содержание и ход игры: каждый караванщик на старте получает список, в котором написано то, что он должен привести с восточного базара, и старается запомнить, что было в списке. По сигналу руководителя каждый караванщик кладет список на пол и ведет свой караван к базару, следя за тем, чтобы игроки «верблюды» не перепутались между собой и шли друг за другом. При этом руководитель может подавать различные команды, которые должны выполняться, например:

«Привал!» все не отпуская резинки, садятся на пол;

«Водопой!» все становятся на колени и делают вид, что пьют воду.

«Базар!» - все по очереди берут те предметы, на которые указывает караванщик.

«Домой!» - караван с предметами в руках возвращается за линию старта

Правила:

1. Игроки, составляющие караван, могут брать не более одного предмета и только те из них, которые назвал караванщик.

2. После возвращения караванщик проверяет, сверяясь со списком, все ли заказанные предметы он привёз.

3. Побеждает та команда во главе с караванщиком, которая быстро и

главное, правильно выполнила задание.

4. Если какого-то предмета не хватает, караванщик бежит назад и приносит его.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Не забывайте, количество предметов должно быть достаточно большим и соответствовать тем предметам, которые указаны в списке.

2. Для увеличения сложности игры вы можете разместить на базаре и те предметы, которых нет в списке.

3. Помните, перед тем, как караван дойдет до базара, нужно выполнить 5- 7 различных команд.

4. Лучше проводить игру на улице, где много места.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое количество игроков в в каждом караване.

2. Недостаточное количество предметов на базаре.

3. Караван слишком быстро добирается до базара, дополнительные команды не используются.

2. 27. «Собери букет» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование знаний об окружающей природе.

Педагогическое значение игры: игра развивает **память**, внимание, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: выбирается несколько названий цветов (не более пяти) и дети рассчитываются на первый – пятый, после чего руководитель или сами играющие присваивают себе названия цветов, например, первые номера – это гвоздики, вторые – розы, третьи – ромашки, четвертые – васильки, а пятые – тюльпаны, шестые – лилии. В зависимости от количества играющих выбирается два – четыре водящих «садовника», которые получают задание составить букет, состоящий из определенных цветов.

Содержание и ход игры: игроки располагаются произвольно по всей площадке, как цветы на клумбе. Руководитель говорит задание для садовников, например:

Я хочу, чтоб ты принес, мне букет, но не из роз, а непременно сделай так, чтобы в нем были: (тюльпан, роза, мимоза, мак, табак!), после чего садовники подбегают к любому цветку со словами:

Ты красивый цветок, но мне нужен (произносят название цветка), на что «цветок» кивает головой соглашаясь, или поворачивая голову вправо – влево говорит «нет». Если цветок говорит да, то цветочник берет его за руку и подбегает к следующему цветку, затем к следующему и т.д.

Правила:

1. Цветок не должен говорить слова, а может только кивать.
2. Он не имеет права обманывать садовника.
3. Побеждает садовник, который правильно и быстрее других составил букет.

Методические рекомендации:

1. Разных цветов должно быть нечетное количество (3 или 5).
2. Лучше использовать названия букетов, которые легко запоминаются и рифмуются, например: «Тюльпан, роза, мимоза, мак, табак»; «Роза, ромашка, хризантема, гвоздика и синий цветок василек»; «Фиалка, лютик, василек, ромашка, хризантема» и т.п.
3. Количество цветов более трех нужно использовать только с хорошо подготовленными игроками.

Организационно-методические ошибки:

1. Игроки не запомнили, какими цветами они являются, потому что не перед началом игры это не повторялось.
2. Водящие игроки не запомнили содержания букета.

2. 28. «Руки, ноги, голова»

Образовательная цель игры: формирование навыков внутрикомандного взаимодействия.

Педагогическое значение: игра развивает память, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети располагаются полукругом, по договоренности, каждый из них представляет какую – либо часть тела: «живот, руки, ноги, голову, шею, спину, плечи), т.е. в совокупности составлять целое. Из числа детей выбирается водящий, который становится перед полукругом.

Содержание и ход игры: водящий трогает себя за любую, заранее оговоренную часть тела, а игрок, который эту часть тела изображает подбегает к водящему и касается этой же части тела рукой, после чего быстро возвращается на свое место. Водящий трогает следующую часть тела, после чего к нему выбегает следующий игрок и т.д. пока не выбегут все игроки, обозначающие части тела по очереди. После этого водящий составляет игроков таким образом, чтобы получилось целое тело, а руководитель проверят правильность выполнения задания.

Правила:

1. Игрок должен правильно составить тело – сначала ноги, потом живот и спина, потом руки, затем плечи, дальше шея и лишь затем голова.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Вариант игры:

Можно использовать и показывать только голову, например уши, нос, рот,

глаза.

Методические рекомендации:

1.Если много игроков, можно провести в форме соревнования между двумя водящими, тогда игроки, изображающие части тела подбегают одновременно к двум водящим.

2.Если игроки не подготовлены, можно ограничиться наиболее крупными частями тела (руки, ноги, туловище, голова).

Организационно-методические ошибки:

1.Слишком большое количество частей тела для неподготовленных игроков.

2.Если игрок не запомнил или забыл какую-либо часть тела, ему не оказывается помощь.

2.29. «Полеты на планеты» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: повторение и знакомство с устройством солнечной системы.

Педагогическое значение игры: игра развивает память, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: обручи.

Подготовка к игре: на площадку на расстоянии 5-8 метров друг от друга кладутся обручи, каждый из которых обозначает планету. Обручи кладутся таким образом, чтобы они отражали строение солнечной системы, а именно первый (желательно самый большой обруч) это «Солнце», следующий «Венера», далее «Земля», «Луна», «Марс». Дети – космические путешественники, равномерно располагаются в каждом обруче, кроме солнца. Отдельно выбираются четверо водящих, это – «капитаны космических кораблей», которые одевают обруч на себя – это «космический корабль» и становятся каждый напротив любой планеты, кроме солнца.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя, капитаны сажают в свой корабль, (пространство внутри обруча) не более двух путешественников, которые должны назвать им планеты, на которые их должны отвести капитаны, говоря только одно слово, например, Марс, Луна и т.п., после чего капитаны должны доставить их на названные планеты, взять других пассажиров и увести их на те планеты, которые им нужны.

Правила:

1.Капитан не имеет права брать более двух космических пассажиров.

2.Нельзя повторно спрашивать пассажиров, о месте их назначения.

3.Если капитан ошибся, и не увез путешественника на нужную планету, он получает штрафное очко, и после того, как он набирает три штрафных очка, становится пассажиром.

4.Игра продолжается определенное время, побеждает тот капитан, который перевез наибольшее количество пассажиров.

5.Лететь на солнце нельзя, но путешественники могут говорить: «На

солнце», в этом случае капитан не должен брать пассажира.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические указания:

1. При проведении игры можно написать названия планет и перед её началом рассказать играющим об устройстве солнечной системы.

2. В качестве капитанов нужно выбирать наиболее сообразительных игроков.

3. Можно уменьшать, или наоборот, увеличивать количество планет в системе.

Организационно-методические ошибки:

1. Расположение орбит планет не отражает строения солнечной системы.

2. На начальном этапе предлагается большое количество планет.

2. 30. «Упражнение по кругу»

Образовательная цель игры: формирование банка двигательных действий (упражнений).

Педагогическое значение: игра развивает зрительную и мышечную память, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в круг на расстоянии вытянутых рук.

Содержание и ход игры: водящий показывает под счет сложное упражнение, а игроки поочередно выполняют только одно движение, например первый игрок – «руки к плечам», второй – «руки в стороны», третий – «руки вверх», четвертый – «руки перед собой», пятый – «упор присев», шестой – «упор лежа», седьмой – положение «основная стойка». После того, как упражнение было выполнено по кругу, первый игрок начинает его выполнение со второго движения – «руки в стороны», следующий – «руки вверх» и т.д. После того, как игроки поочередно покажут все отдельные движения данного упражнения, они должны все вместе показать упражнение полностью от начала до конца.

Правила:

1. Количество движений должно соответствовать количеству играющих.

2. Победителями считаются игроки, которые быстро и без ошибок показали все упражнение.

Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Методические рекомендации:

1. Не используйте очень «длинные» упражнения, а постепенно усложняйте их.

2. Предлагайте самим игрокам придумать вариант упражнения.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается вариант, недоступных их уровню развития.

2. 31.«Слушай и исполняй» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование слуховой памяти на двигательные действия.

Педагогическое значение: игра развивает **память**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в круг.

Содержание и ход игры: водящий произносит речитатив, который дети сначала должны до конца выслушать, а потом попытаться повторить те действия, про которые в нем было рассказано.

Пример:

*Как-то летом, на удачу, мы пешком **пришли** на дачу,
Папа **пил**, а мама **ела**, бабушка на всех **смотрела**,
Я **гонялся** за пчелой, папа лес **пилил** пилой,
Мама грядки **поливала**, воду бабушка **таскала**,
А потом мы все **устали** и работать **перестали**.
Как-то вдруг, собой сама, пришла зимушка – зима,
Мы с утра в снегу **валялись**, с горки на санях **катались**,
После **встали** на коньки, позже - **делали** снежки,
Ими весело **кидались**, снегом свежим **растирались**,
Ну, а что было потом, мы **слепили** снежный ком,
И не скучно было б чтоб, мы **попрыгали** в сугроб,
Там **искали** мы соседей, словно белые медведи!*

Правила:

- 1.Игроки должны показывать те действия, которые представлены в глагольной форме.
2. Нельзя нарушать последовательность действий.
3. Отмечаются дети, которые без ошибок и от начала до конца показали все действия.

Методические рекомендации:

- 1.Для малоподготовленных детей текст нужно укорачивать.
2. Предлагайте игрокам продемонстрировать свой вариант задания.

Игра предназначена для детей с 7-8 лет.

1. При чтении речитатива делайте паузы, подчеркивая действие.
2. Проводя игру с младшими школьниками, не читайте весь речитатив до конца.

Организационно-методические ошибки:

- 1.Детям предлагается слишком длинный речитатив.
2. Чтение речитатива не сопровождается показом.

2. 32. «Расставь мебель по местам»

Образовательная цель игры: закрепление навыков ориентации.

Педагогическое значение игры: игра развивает **память**, **внимание**, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в шеренгу или полукруг, из их числа выбирается два водящих, которые получают задание расставить по местам «мебель», которую будут изображать стоящие. В качестве эталона выбирается хорошо знакомое место, например, классная комната.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя водящие берут по одному игрокам, говорят им, что они будут изображать и «расставляют» их по местам, стараясь не упустить детали.

Правила:

1. Игра проводится, пока водящие не скажут стоп.
2. Побеждает тот из водящих, который быстрее и без ошибок расставил мебель.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

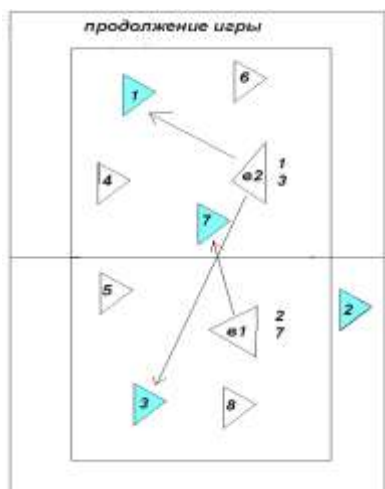
Методические рекомендации:

1. Для оценки желательно иметь схему, отражающую реальную расстановку мебели в помещении.
2. Для подготовленных игроков усложняйте задание, пусть учитывается не только правильность расстановки, но и расстояние между предметами.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается незнакомый вариант комнаты, или вариант в котором в комнате много предметов.

2.33. «Салки - запоминки» (авторский вариант)



Образовательная цель игры: повторение и закрепления знания цифр.

Педагогическое значение игры: игра развивает **память**, **внимание**, воображение, находчивость.

Место проведения: спортивный зал, площадка, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: из числа играющих выбираются два водящих, остальные играющие становятся в шеренгу и рассчитываются по порядку

номеров. Руководитель игры выбирает номера игроков, которые должны быть осалены и сообщает их водящим, так чтобы этого не слышали играющие.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя водящие стараются

догнать и осалить тех игроков, чьи номера были названы.

Правила:

1. Руководитель сообщает водящим номера игроков, которые должны быть осалены, таким образом, чтобы они не совпадали для каждого водящего, например, первый водящий номера 1, 5, 9, второй водящий 2,6,8, при этом количество пятнаемых игроков должно быть одинаково для каждого водящего.

2. Водящие должны пятнать только игроков, номера которых были названы.

3. Игроки, которых осалили, выбывают из игры.

4. Побеждает тот водящий, который быстрее и без ошибок выполнил задание.

5. Те игроки, чьи номера не были названы, должны догадаться, что их не пятнают.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. В зависимости от возраста и уровня подготовленности количество игроков, которых нужно запятнать может меняться.

2. Необходимо придерживаться примерно такого распределения, когда одна треть пятнается первым водящим, другая треть – вторым водящим, а последняя треть не пятнается.

3. Необходимо следить за тем, чтобы номера пятнаемых игроков при следующем повторении игры не повторялись.

4. Желательно, чтобы в роли водящих побывали все играющие.

5. По возможности, игру лучше проводить отдельно для мальчиков и девочек.

Организационно-методические ошибки:

1. Количество игроков, которых нужно запомнить и запятнать слишком велико, и не соответствует уровню подготовленности играющих.

2. Игра проводится совместно мальчиками и девочками и в роли водящих выступают игроки разного пола.

3. При очередном проведении игры часто повторяются номера одних и тех же игроков.

2.34. «Барабанщик и глашатай»

Образовательная цель игры: развитие навыков выразительной речи.

Педагогическое значение: игра развивает **память**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: барабан, бубен.

Подготовка к игре: дети становятся в шеренгу, из числа играющих выбираются глашатай и барабанщик.

Содержание и ход игры: игроки двигаются вокруг площадки в том ритме, который задает барабанщик, при этом ритм может неожиданно

меняться, а игроки не должны с него сбиваться. В это время глашатай подает различные команды, например: «Поднять правую руку, левую руку в сторону» и т.п. а руководитель игры читает какое – либо простое стихотворение, состоящее не более чем из шести строк. Через некоторое время после прочтения стихотворения, следует команда остановиться и играющие должны поочередно, тихо, чтобы не слышали окружающие рассказать стихотворение руководителю игры.

Правила:

1. Игроки, которые не соблюдали чувства ритма и ошибались при выполнении заданий, выбывают из игры. Допущенные ошибки определяют глашатай и барабанщик.

2. Играющие, которые правильно соблюдали ритм, без ошибок выполняли задания глашатая, получают право рассказать стих руководителю игры, так, чтобы не слышали окружающие.

3. Те, кто правильно и без ошибок рассказал стихотворение, объявляются победителями.

Методические рекомендации:

1. Используйте стихотворения, связанные с материалом, проходимым на уроке.
2. Тексты стихотворений и задания для играющих подготовьте заранее на карточках.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое количество играющих.
2. Текст стихотворения для запоминания слишком длинный или сложный.
3. Команды, которые подает глашатай, часто повторяются, одинаковы.

2.35. «Кенгуру» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование навыков пространственного воображения.

Педагогическое значение: игра развивает зрительную память, внимание, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: мел.

Подготовка к игре: на площадке чертится квадрат, состоящий из девяти квадратов размером примерно 100 x 100 см, как указано на рисунке. Играющие делятся на команды по 3-5 человек, при этом каждая команда играет в своем квадрате. Из числа игроков выбирается водящий (или два) – «кенгуру», который занимает место в центральном квадрате. Все остальные играющие (2-4 человека) становятся спиной к квадрату.

Содержание и ход игры: игроки, стоя спиной, поочередно говорят задание, которое должен выполнять водящий – это прыжки из одного квадрата в другой на двух ногах, подражая прыжкам кенгуру. При этом они должны давать следующие команды: «вправо» - прыжок водящего вправо, «влево» -

прыжок влево, «вверх» - прыжок водящего вверх квадрата, или «вниз» прыжок водящего вниз квадрата, а водящий должен их исполнять. Задача игроков, не глядя на квадрат давать команды таким образом, чтобы кенгуру не оказался за пределами большого квадрата.

Вариант игры:

Когда играющие достаточно подготовлены, можно использовать вариант, когда водящий выполняет задания наоборот, например, при команде «вправо» прыгает влево, при команде «вверх» прыгает вниз.

Правила:

1. Если водящий покинул квадрат, его заменяет игрок, допустивший ошибку.

2. Следующий игрок должен сразу же давать свою команду, если же он долго «соображает», то становится водящим.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры следите за тем, чтобы игроки не подглядывали за водящим.

2. Контролируйте правильность выполнения задания водящим.

3. Следите за теми, чтобы следующий по очереди игрок сразу называл очередное задание.

4. Если игроков много, можно использовать два водящих.

5. Если игроки легко справляются с заданием, можно использовать квадрат, состоящий из шестнадцати клеток.

Организационно-методические ошибки:

1. Размеры квадрата (величина ячейки) не соответствуют уровню подготовленности детей.

2. Если игроки долгое время не допускают ошибки, водящего не меняют.

2.36. «Запомни и принеси» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование навыков запоминания и припоминания.

Педагогическое значение: игра развивает зрительную память, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: различный спортивный инвентарь, листки с буквами, цифрами.

Подготовка к игре: дети делятся на команды и становятся за линию как при проведении эстафет. На расстоянии 8-10 метров от них в обруч кладутся различные предметы, количество которых равно количеству игроков в команде. По сигналу игроки в команде шагом подходят каждая к своему обручу и в течение десяти секунд стараются запомнить лежащие там предметы, после чего возвращаются назад, а помощники кладут в обруч ещё примерно такое же количество предметов (других или точно таких, тогда игроки должны

запомнить, какие предметы уже принесли, но это уже более сложный вариант).

Содержание и ход игры:

После сигнала водящего первые игроки в командах подбегают к лежащим предметам, стараясь взять только тот предмет (не больше одного) который они запомнили, после чего возвращаются назад, поочередно передавая эстафету следующему игроку и становятся в конец колонны.

Правила:

1. Побеждает команда, которая первой и без ошибок выполнила задание.
2. Предпочтение отдается команде, выполнившей задание без ошибок.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры исходите из уровня подготовленности играющих.
2. Обращайте внимание на то, чтобы игроки заранее не договаривались о том, кто какой предмет возьмет.
3. Число предметов должно соответствовать количеству игроков, но не должно превышать семи.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается вариант, когда слишком много, или наоборот, слишком мало дополнительных предметов.

РАЗДЕЛ III. ИГРЫ С ПРЕИМУЩЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТЬЮ НА РАЗВИТИЕ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ

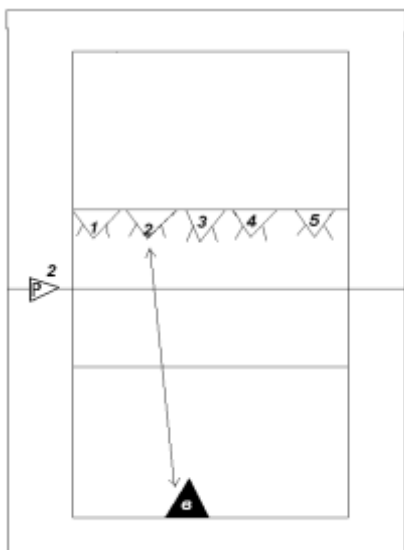
3.1. Не обознайся (авторский вариант)

Образовательная цель игры: запоминание по именам участников коллектива или группы.

Педагогическое значение игры: игра развивает наблюдательность, сообразительность, внимание, быстроту реакции, зрительную память.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: секундомер.



Подготовка к игре: пять играющих становятся на площадке так, как это обозначено на схеме, а водящий становится за линию.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игрок должен подбежать и шлёпнуть по вытянутой ладошке, того игрока, чье имя было названо, после чего вернуться на место за линию. В это время руководитель называет имя следующего игрока, затем следующего и т.д., пока не будут названы имена всех и игрок не коснется ладоней названных игроков.

Правила:

1. Игра продолжается до тех пор, пока не

произойдет ошибка, после чего в игру вступает следующий игрок.

2. В качестве водящего должны побывать все играющие.
3. Побеждает игрок, выполнивший без ошибок задания быстрее всех.
4. Последовательность касания игроков не должна повторяться.

Варианты игры:

1. Бегущему, стоящему за линией, сразу называется вся последовательность игроков, которых он должен коснуться, например: «Петя, Вася, Марина, Саша, Анжелика, Вова!»

2. Игроки, которых надо последовательно коснуться, становятся спиной к водящему, при этом он должен коснуться спины названного игрока.

3. В игре принимают внимание одновременно два игрока, каждому из которых сообщается последовательность, при этом первые игроки, которых должны коснуться бегущие, должны быть разные. Побеждает игрок, который первый справился с заданием.

Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Преимущественный вид движений: бег со сменой направления.

Методические рекомендации:

1. Для менее подготовленных детей выбирайте более простой вариант игры, усложняя игру по мере развития психики ребёнка.

2. Вариант, когда дети стоят спиной к игроку, используйте только после того, как успешно провели игру, когда играющие стояли лицом.

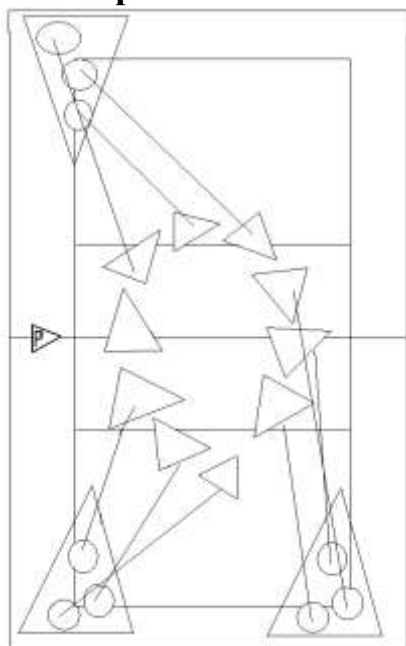
3. Начинайте с узнавания трех игроков, и никогда не используйте более семи.

Организационно-методические ошибки

1. Вариант игры не соответствует уровню подготовленности играющих (слишком большое количество участников игры)

3.2. «Космонавты»

Образовательная цель игры: повторение и закрепление в игровой форме навыков ориентации в пространстве.



Педагогическое значение: игра развивает наблюдательность, внимание, сообразительность, быстроту реакции, зрительную память.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: участники игры становятся на площадке в одну шеренгу по росту или произвольно.

Содержание и ход игры: по углам и сторонам зала (площадки) чертят несколько (в зависимости от количества играющих) треугольников –

«ракетодромов». Внутри каждого из них рисуют 2-5 кружков – «ракет». Играющие берутся за руки и образуют круг в центре игровой площадки. По сигналу руководителя игроки идут по площадке в заранее оговоренную сторону и проговаривают речитатив:

Ждут нас быстрые ракеты,

Для полётов на планеты,

На какую захотим,

На такую полетим,

Но в игре один секрет:

Опоздавшим места нет!

после чего игроки стараются как можно быстрее занять свои места в ракетах, следя за тем, чтобы в каждой ракете было по одному игроку.

Правила:

1. Общее количество ракет должно быть меньше, чем количество играющих.

2. Игроки не должны отпускать руки и бежать пока не будет произнесён речитатив.

3. Игроки, «опоздавшие» занять место в ракете, получают штрафное очко.

4. В ракете не должно быть два игрока одновременно.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Преимущественный вид движений: бег со сменой направления.

Методические рекомендации:

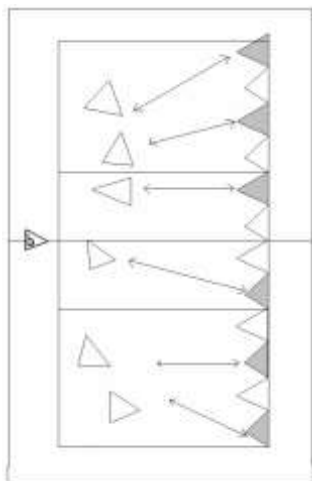
1. Текст игры разучите с детьми до начала игры.

2. Не забывайте, игру можно проводить с выбыванием, когда опоздавшие игроки выходят из игры, в этом случае необходимо уменьшать количество ракет.

3. Если игра проводится в первый раз, примите в ней непосредственное участие.

3.3. «У ребят порядок строгий»

Образовательная цель игры: умение взаимодействовать в коллективе, развитие зрительного типа памяти.



Педагогическое значение: игра развивает наблюдательность, внимание, сообразительность, быстроту реакции, зрительную память.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся на площадке в одну шеренгу по росту или произвольно.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя играющие произвольно выходят из шеренги и спокойно хаотично ходят по площадке и проговаривают речитатив:

*У ребят порядок строгий,
Знают все свои места,
Ну, трубите веселее:
Тра – та – та, та – та – та!*

После чего руководитель командует:

«Становись!»

и игроки стараются как можно быстрее занять свои места, следя за тем, чтобы занять то место, в котором они стояли первоначально.

Правила:

1. При построении нельзя толкаться или перебегать дорогу бегущему игроку.
2. Все действия выполняются только после команды руководителя.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Преимущественный вид движений: бег со сменой направления.

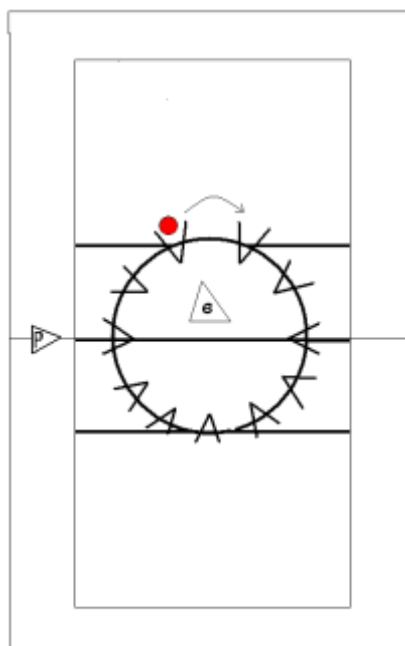
Методические рекомендации:

1. Текст с детьми разучите до начала игры.
2. Давайте при построении различные задания, например: « В одну колонну становись!» или «В одну шеренгу становись!», «Становись как в предыдущий раз!» и т.п.
3. Для оценивания результатов игры старайтесь использовать детей, освобожденных от занятий по причине болезни.
4. Следите за тем, чтобы дети не толкали друг друга.

Организационно-методические ошибки:

1. Разучивание речитатива происходит в процессе игры, а не до её начала.
2. Результаты игры не оцениваются, не отмечаются дети, лучше других, справившиеся с заданием.

3.4. «У кого игрушка?»



Образовательная цель игры: формирование навыков эмоционального контроля.

Педагогическое значение: игра развивает наблюдательность, внимание, сообразительность, быстроту реакции.

Место проведения: классная комната, площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: предмет (игрушка)

Подготовка к игре: дети становятся в одну шеренгу таким образом, чтобы соприкасаться плечами. В руках одного из них игрушка. Из числа играющих выбирается водящий, который становится спиной к игрокам, стоящим в шеренге на расстоянии двух – четырёх метров.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя

игроки начинают передавать игрушку друг другу за спиной, а водящий при этом медленно считает от одного до пяти, после чего говорит:

« Я иду искать!»

и поворачивается лицом к остальным игрокам, которые, как только счёт закончился, должны прекратить передавать игрушку. Водящий должен угадать, у кого же из игроков находится игрушка, называя игрока по имени.

Правила:

1. Водящий может прервать счёт на любой цифре, и после произнесения слов может повернуться, но не должен при этом подходить к игрокам, стоящим в шеренге.

2. Количество попыток для отгадывания заранее оговаривается.

3. Игрок, которого назвал водящий, должен показать протянутые вперед ладони.

4. Запрещается передавать игрушку после того, как водящий произнес слова

5. Если водящий отгадал игрока, у которого игрушка, он идёт на его место, а игрок, у которого была игрушка, становится водящим.

6. Если водящему не удалось отгадать, у кого игрушка он остаётся водящим.

Возраст участников: игра проводится с 5 лет.

Вариант игры: можно передавать несколько игрушек одновременно.

Методические рекомендации:

1. Если водящий очень долго не может угадать у кого игрушка, корректно поменяйте его, выбрав нового водящего.

2. Если водящий не угадал с первой попытки, ему можно дать какое - либо штрафное задание, например, выполнить десять приседаний, то же самое можно сделать в случае, если и вторая попытка окажется неудачной.

Организационно-методические ошибки:

1. Игра проводится слишком долго с водящим, который не может справиться с заданием.

2. Используется слишком большая, или наоборот, слишком маленькая игрушка.

3.5. «Отгадай, кто бросил?»

Образовательная цель игры: формирование интуиции и умения анализировать.

Педагогическое значение: игра развивает наблюдательность, внимание.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: волейбольный мяч.

Подготовка к игре: играющие образуют полукруг, из их числа выбирается водящий, который становится в середину полукруга, становится спиной к полукругу и закрывает глаза.

Содержание и ход игры: руководитель ходит за кругом, и незаметно дает мяч одному из играющих, который бросает его в ноги водящего. Как только мяч коснулся ног водящего, тот открывает глаза, поворачивается и старается отгадать, кто бросил в него мяч.

Правила:

1. Если водящий отгадал игрока, бросавшего мяч, они меняются местами.
2. Водящий не должен открывать глаза до момента касания его ног мячом.
3. Нельзя бросать мяч выше пояса.

Вариант игры:

Играющие делятся на две команды, которые строятся в шеренгу на расстоянии четырёх метров друг от друга. Игроки одной команды поворачиваются кругом и закрывают глаза. Игроки другой команды могут передавать мяч друг другу, после чего один из них катит мяч по полу, стараясь попасть в ноги игрока противоположной команды. Как только мяч коснется игрока, тот открывает глаза и старается отгадать, кто катил мяч. Остальные игроки команды при этом поворачиваются кругом. Если игрок правильно отгадывает, его команда получает очко, после чего команды меняются ролями, и катят мяч уже игроки другой команды. Побеждает команда, которая в установленное время получает больше очков.

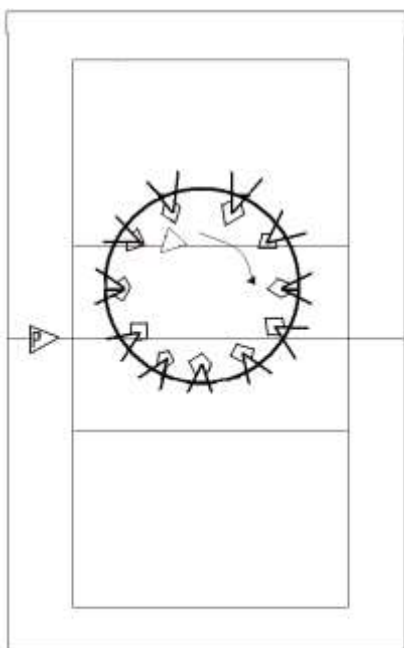
Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Напоминайте игрокам, что мяч можно не бросать, а катать по полу.
2. Следите за тем, чтобы мяч не бросался слишком сильно.

Организационно-методические ошибки:

1. Игроки бросают мяч слишком высоко, попадая не в ноги, а в туловище.



3.6. «Камешек»

Образовательная цель игры: формирование навыков эмоционального контроля.

Педагогическое значение: игра развивает наблюдательность, внимание.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: плоский камешек.

Подготовка к игре: играющие становятся в круг, согнув руки в локтях и сложив ладони вместе. Руководитель находится в центре круга, между ладонями у него камушек.

Содержание и ход игры: руководитель поочередно подходит к каждому игроку, делая

вид, что он вкладывает камешек между ладонями. Одному из игроков он действительно незаметно вкладывает камушек, после того, как он обошел всех игроков в круге, выходит на середину и громко говорит: «Камешек ко мне!», после чего игрок, в руках которого камешек, должен выбежать на середину, а игроки стоящие рядом и считающие, что камешек у него, стараются схватить его за локти (руки у игрока, держащего камушек согнуты).

Правила:

1. Игроки останавливают игрока только в том случае, если уверены, что камушек у него.
2. Игрок, у которого был камушек, становится водящим.
3. После окончания игры отмечаются наиболее бдительные игроки.

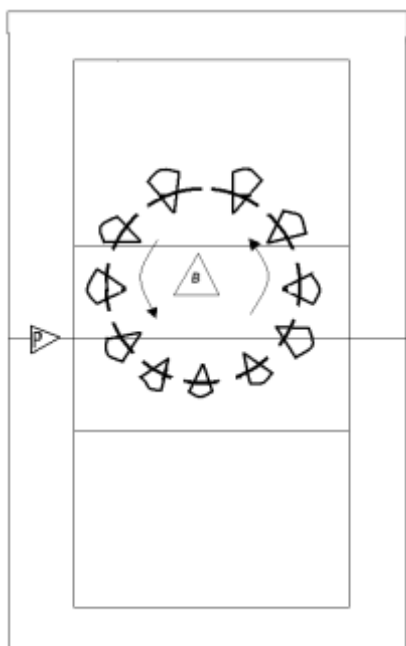
Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Напоминайте играющим, что не нужно проходить больше одного круга, вкладывая камушек.
2. Помните, при излишне большом количестве играющих игра становится неинтересной.
3. Подскажите игрокам, что водящий, вкладывающий камешек, может комментировать свои действия, для того, чтобы запутать игроков, например, приговаривая: «Вот тебе камушек», а обращаясь к другому: «А тебе я не дам камушка».
4. Постарайтесь сделать так, чтобы в процессе игры камушек побывал в руках у каждого.

Организационно-методические ошибки:

1. После окончания игры не отмечаются наиболее наблюдательные игроки.
2. Водящий слишком долго имитирует вкладывание камушка, что приводит к снижению внимания и интереса к игре.



3.7.«Зеркало со скакалкой»

Образовательная цель игры: формирование межполушарной координации.

Педагогическое значение: игра развивает наблюдательность, внимание, находчивость, воображение, ориентацию в пространстве.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: скакалки.

Подготовка к игре: водящий (как правило, наиболее подготовленный игрок), становится в центр круга, который, разомкнувшись так, чтобы не мешать, друг другу образуют участники игры со скакалками в руках.

Содержание и ход игры: водящий прыгает на скакалке, постоянно меняя способы прыгания. Остальные должны не останавливаясь, повторять его движения (как в зеркале).

Правила игры:

1. Тот игрок, который ошибается, выбывает из игры или получает штрафное очко.
2. Побеждают участники игры, не допустившие ошибок.
3. В случае повторного проведения игры лучший игрок становится новым водящим.

Варианты игры:

1. Прыжки на двух ногах, вращая скакалку вперед.
2. То же, вращая скакалку назад.
3. Скрестив ноги, вращая скакалку вперед или назад.
4. Прыгать, приседая при приземлении.
5. Прыгать, скрещивая и снова разводя руки.
6. Прыгать с подниманием бедра.
7. Прыгать с захлестом голени.
8. Прыгать с поворотами на определенное количество градусов.
9. Прыгать так высоко, чтобы успеть сделать два оборота скакалки во время одного прыжка.
10. Прыжки на одной ноге, поочередно два прыжка на левой, два на правой и т.д.

Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Педагогическое значение: игра развивает **наблюдательность**, внимание, находчивость, воображение, ориентацию в пространстве.

Методические рекомендации:

1. Помните, начинать игру нужно с выполнения простых, несложных заданий.
2. До начала игры проверьте, насколько дети владеют умением прыгать на скакалке.
3. Можно ограничить игру двумя-тремя вариантами прыжков.
4. Игра предназначена в основном для девочек.

Организационно-методические ошибки:

1. Уровень подготовки водящего намного превосходит возможности игроков.
2. Игра начинается без предварительного разучивания вариантов прыжков.
3. После окончания игры не отмечаются лучшие игроки.

3.8. «Репка» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: повторение и закрепление в игровой форме содержания русского фольклора.

Педагогическое значение: игра **наблюдательность**, зрительную память,

внимание, пространственное воображение, находчивость, ориентацию в пространстве, решительность.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: игра проводится по мотиву русской сказки «Посадил дед репку». Играющие делятся на команды по семь человек в каждой, и становятся за линии площадки как указано на схеме. Руководитель в произвольном порядке сообщает играющим их роли: например первый игрок это дедка, следующий за ним – внучка, следующий – бабка, далее репка, жучка, мышка и кошка. Игроки должны запомнить свои роли.

Содержание и ход игры: руководитель и его помощники, берут за руки «Репки» разных команд и «сажают» их на расстоянии 10 -15 метров от команды. После этого руководитель читает сказку, в которой отражен порядок расположения игроков (кто за кем стоит):

«Дедка за репку, бабка за дедку, внучка за бабку, жучка за внучку, кошка за жучку, мышка за кошку».

По сигналу играющие должны подбежать к своей репке, и встать, взяв друг друга за пояс, в том порядке, который сообщил руководитель. Победителем является команда, которая первой и без ошибок выполнила задание.

При повторном проведении игры руководитель распределяет роли совсем в другой последовательности, чем было в сказке, например:

«Бабка за репку, внучка за бабку, дедка, за внучку, жучка за дедку, кошка за жучку, мышка за кошку»,

после чего все играющие по сигналу должны встать, взяв друг друга за пояс у своей репки.

Правила:

1. Игроки должны стоять в порядке, указанном руководителем.
2. Прежде всего, оценивается правильность, а не скорость выполнения.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Помните, начинать нужно всегда с классического варианта игры.
2. Играющие могут сами задавать задания другой команде.
3. Используйте «классический вариант», меняя роли игроков до тех пор, пока игра не начнёт проходить без заминок и организованно и быстро.

Организационно-методические ошибки:

1. Играющие не ознакомлены с содержанием сказки до начала игры.
2. Дается вариант игры, который слишком сложен.

3.9. «Отгадай, что принести » (В.Р. Кузекевич, А.Ф. Решетников)

Образовательная цель игры: совершенствование умения читать слова, расположенные необычным образом.

Педагогическое значение: игра развивает **наблюдательность,**

внимание, пространственное воображение, сообразительность.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: корзина для мячей, в которой лежит различный спортивный инвентарь, плакаты, на которых написано название данного инвентаря, но написано необычно, а так, как показано на схеме.

Подготовка к игре: команды располагаются как при проведении эстафет, напротив каждой команды в 10 -15 метрах, стоит корзина с инвентарем, такая же корзина стоит у каждой команды возле линии старта. Помощники располагаются напротив команд за корзинами.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя помощники в произвольном порядке поднимают плакат, на котором написано название того предмета, который нужно взять и принести. Игрок, стоящий первым, должен прочесть название, подбежать к корзине и взять тот предмет, который был написан на плакате.

Примерные образцы написанных слов:

КОН ЬКИ	ТЕ	С	В	Ш	ЛЛЛЛ	КЛ	СВИС ТОК
	Н	К		А	ЫЫЫ		
	ИС	АК	О	Й	ЖЖЖ	ЮШ	
	НЫ	А	Л	Б	ИИИИ		
	Й МЯ Ч	Л К А	А н	А		КА	

Правила:

1. Игрок должен брать только один предмет, лежащий в корзине.
2. В случае ошибки помощник говорит: «Ошибка» и команда получает штрафное очко.
3. При подведении итогов предпочтение отдается командам, не допустившим ошибок.

Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Методические рекомендации:

1. Не забывайте, названия инвентаря должны быть написаны крупными буквами.
2. Помните, последовательность названий в командах не должна совпадать, но набор инвентаря у всех команд должен быть одинаков.
3. Игра будет проходить более интересно, если игроки не знают, что лежит в корзине.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком малое разнообразие инвентаря, лежащего в корзинах.
2. Недостаточное количество вариантов используемых слов.

3. 10. «Джунгли» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование умения принимать решения.

Педагогическое значение: игра развивает внимание, воображение, находчивость, настойчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: коробка.

Подготовка к игре: дети становятся в круг, плотно прижавшись, друг к другу, спиной внутрь круга, образуя непроходимые «джунгли», в центр круга кладется коробка «клад», из числа играющих выбирается два водящих – «охотники за сокровищами».

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя водящие стараются проникнуть в центр круга и забрать сокровище, а игроки, образующие джунгли, стараются ему в этом препятствовать. Предприняв безуспешную попытку проникнуть внутрь джунглей, водящий может спросить у любого игрока: «*Ты бамбук?*». Если тот начинает раскачиваться вперед – назад – это означает ответ: «*Да*», если вправо- влево, то: «*Нет*». Получив утвердительный ответ, игрок может пройти внутрь, пролезая между ногами игрока изображающего бамбук и взять сокровище.

Правила:

1. Водящие не должны расталкивать игроков, образующих джунгли руками, или пытаться проникнуть в джунгли с разбега.

2. Игроков, которые изображают бамбук, должно быть не больше 2 человек.

3. Побеждает игрок, который первым овладел сокровищем.

Методические указания:

1. Если вы проводите игру с младшими школьниками, в коробку положите какой-нибудь сладкий приз.

2. Не забывайте, игроки, изображающие бамбук, не должны стоять рядом.

3. Помните, прежде чем спрашивать, охотники за сокровищем должны предпринять попытку проникнуть в джунгли.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком маленькое количество детей, образующих джунгли.

2. Игроки, стараясь проникнуть в джунгли, грубо расталкивают

3.11. «Колечко»

Образовательная цель игры: формирование навыков выразительной речи.

Педагогическое значение: игра развивает наблюдательность, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: кольцо.

Подготовка к игре: дети становятся в круг, соединив ладонки лодочкой, из их числа выбирается водящий, в руках у которого кольцо, или предмет, его

заменяющий.

Содержание и ход игры: водящий поочередно подходит к каждому из играющих, делая вид, что он передает кольцо, так же держа свои руки лодочкой. Пока водящий обходит ребят, те произносят речитатив:

Колечко, колечко, скатилось с крылечка

Колечко, колечко, скатилось с крылечка

Кто колечко найдет, тому счастье придет!

Кто колечко найдет, тому счастье придет!

Колечко, колечко, выйди на крылечко!

После произнесения речитатива тот, у кого оказалось колечко, поворачивается спиной к кругу, вытягивая вперед руку ладонью вверх, показывая кольцо, лежащее на ладони. Два игрока, стоящих рядом с обладателем колечка, быстро бегут в противоположные стороны вокруг круга, стараясь опередить друг друга, и первым взять кольцо.

Правила:

1. Тот, кто первым возьмет кольцо с ладони, становится водящим.

Методические рекомендации:

1. Текст речитатива разучите с детьми заранее.
2. Сами выступите в роли водящего.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое количество игроков в кругу, что снижает интерес к игре.
2. Водящий с кольцом, обходя игроков, проходит больше одного круга или наоборот, слишком быстро вкладывает кольцо.

3. 12. «Сколько нам нарисовали, столько мы и исполняли»

Образовательная цель игры: формирование навыков запоминания в игровой форме.

Педагогическое значение: игра развивает **наблюдательность**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: плакат, на котором нарисованы елки, точки в кругу, и яблоки в корзине.

Подготовка к игре: дети располагаются полукругом лицом к плакату, висящему на стене, так, чтобы всем было хорошо видно то, что там нарисовано.

Содержание и ход игры: руководитель читает речитатив, а дети выполняют упражнения, стараясь сделать столько раз, сколько нарисовано различных предметов:

Сколько точек у нас в круге, столько раз поднимем руки,

Сколько елочек зеленых, столько сделаем наклонов,

И присядем столько раз, сколько яблочек у нас!

Правила:

1. Игроки должны делать такое количество повторений упражнения,

сколько предметов нарисовано на плакате.

Примерные варианты упражнений:

Сколько в группе игроков, столько сделаем прыжков

Сколько девочек у нас столько мы подпрыгнем раз.

Сколько в классе есть цветов, столько сделаем прыжков

Сколько в классе есть плафонов, столько сделаем наклонов.

Сколько мы присядем раз, сколько девочек у нас.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1.Помните, при проведении данной игры наглядный материал должен быть подготовлен заранее.

2.Напоминайте учителям начальных классов, что данную игру можно использовать данную игру при проведении физкультурных минуток в ходе урока.

3.Используйте знакомые предметы, которые есть в классной комнате или спортивном зале и которые можно без труда подсчитать.

Организационно-методические ошибки:

1.Слишком сложные задания, предлагаемые играющим.

2. Недостаточное количество вариантов подготовленных заданий.

3. Бедная информационная среда, в которой проводится игра.

3. 13. «Переноска мячей»

Образовательная цель игры: повторение

Педагогическое значение: игра развивает **наблюдательность**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: мячи разных цветов, обручи.

Подготовка к игре: дети становятся в колонны за стартовой линией, как при проведении эстафет, напротив каждой команды в 10-12 метрах от них лежат мячи 4-6 цветов, по несколько мячей одного цвета. Около каждой команды лежит обруч.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя, первые игроки в колоннах бегут, приносят и кладут в обруч мяч любого цвета. Следующий игрок должен принести мяч другого цвета, следующий так же другого цвета. Задача команды – принести и положить в обруч мячи всех цветов таким образом, чтобы цвета не повторялись.

Правила:

1.За каждую допущенную ошибку команда получает штрафное очко.

2.Побеждает команда, которая правильно и быстрее других выполнила задание.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1.Если вам позволяет наличие инвентаря, то вы можете использовать

задания в которых задаются не только цвет, но и размер мяча.

Организационно-методические ошибки:

1. Акцент делается на скорость, а не на правильность выполнения задания.

3.14. «Затейники»

Образовательная цель игры: повторение

Педагогическое значение: игра развивает **наблюдательность**, воображение, внимание, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети стоят в кругу, в центре которого водящий – «затейник».

Содержание и ход игры: играющие идут в заранее оговоренную сторону по кругу, произнося речитатив:

Ровным кругом, друг за другом,

Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте, дружно вместе,

Сделаем ... вот так!

После произнесения речитатива дети останавливаются, и затейник показывает какое – либо движение, а играющие повторяют его. Затейник определяет, кто из ребят лучше всего повторил его движение, после чего он становится водящим при очередном проведении игры.

Правила:

1. Движения, которые показывают затейники, не должны повторяться.

2. Если затейник повторяет движение, показанное предыдущим водящим, то он получает штрафное задание, которое должен выполнить.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. Проводя игру первый раз, сами выступите в качестве затейника.

2. Попробуйте сначала проиграть различные варианты движений стоя на месте.

3. Давайте детям домашнее задание придумать какое – либо оригинальное движение или упражнение.

Организационно-методические ошибки:

3. 15. «Радуга»

Образовательная цель игры: формирование умения уверенно держаться.

Педагогическое значение: игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети располагаются в одну шеренгу за линией старта, из их числа выбирается водящий, который становится напротив играющих.

Содержание и ход игры: водящий, называет какой – либо понравившийся ему цвет, а дети должны найти в своей одежде, какую-нибудь деталь такого же цвета, положить на неё руку и перебежать за другую линию. Если такого цвета нет, то игроки должны сделать вид что цвет есть и постараться «нелегально» проникнуть за линию. Водящий старается определить и осалить нарушителя.

Правила:

1. Водящий свободно пропускает тех, у кого в одежде есть названный цвет.
2. Игроки, которых запятнал водящий, становятся его помощниками.
3. Игра продолжается, пока не останется два – три человека, которые объявляются победителями.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении данной игры водящему нужно обращать внимание на цвет формы игроков, и ориентироваться на наиболее распространенные цвета.

Организационно-методические ошибки:

1. Водящий называет цвета, которых нет в одежде играющих.
2. В игре не обозначается коридор, через который должны проникнуть играющие.

3.16. «Найди букву»

Образовательная цель игры: формирование образного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети располагаются в одну шеренгу за линией старта, из их числа выбирается водящий, который становится напротив играющих.

Содержание и ход игры: водящий, называет какую – либо букву, а дети должны найти в своей одежде, какую-нибудь деталь, начинающуюся с данной буквы, положить на неё руку и перебежать за другую линию. Если такой детали нет, то игроки должны сделать вид что она есть и постараться «нелегально» проникнуть за линию. Водящий старается определить и осалить нарушителя.

Правила:

1. Водящий свободно пропускает тех, у кого в одежде или экипировки кого есть названный цвет.
2. Игроки, которых запятнал водящий, становятся его помощниками.
3. Игра продолжается, пока не останется два – три человека, которые и

объявляются победителями.

4.Инвентарь должен соответствовать выбираемым буквам.

Вариант игры:

Если игроки не нашли элемента, начинающегося на данную букву, они могут использовать спортивный инвентарь, или предметы, название которых начинается на данную букву и взять его в руки.

Можно так же брать за руку игрока, имя которого начинается на данную букву.

Примерные варианты:

«Б» - бита, баскетбольный мяч, бумага, бадминтонная ракетка, болт, бинт, бутылка, банка.

«В» - волейбольный мяч, велосипед, волан, велотреки, веревка.

«Г» - гантели; гирия, гандбольный мяч, галстук.

«Д» - деньги, дерево.

«Ж» - железо, желудь.

«З» - замок, зажим.

«К» - кроссовки, кеды, коньки, клюшка, книги, корзина, коврик, ключи, карандаши, кегли, кубок.

«Л» - линейка, лейка, ластик.

«М» - мастерка; мяч, монета.

«Н» - носки.

«О» - обруч, очки.

«П»- палка, пилотка, пряжа, платье.

«Р» - резинка, ракетка, ручка, рюкзак, ранец.

«С» - скакалка, спортивный костюм, свисток, секундомер, стельки, скрепки,

«Т» - теннисный мяч, трусы (спортивные).

«Ш» - шнурки, штаны, шлем, шарик, шашки, шахматы, штанга, шапка, шоколадка, шорты.

«Ф» - футболка, футбольный мяч, фломастеры, фотография, фишки, фонарик.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1.При подготовке к игре определите, какие буквы будут использоваться, руководствуясь формой, в которую обычно одеты игроки и имеющемся инвентарем или предметами.

2.В игре лучше использовать мелкие предметы, которые всегда под рукой, карандаши, ручки,

3.Если была названа, например, буква «Д» играющие могут взять карандаши, так как они сделаны из дерева, а если названа буква «Ж» взять гантели, поскольку они сделаны из железа.

4.Не забывайте, все используемые предметы должны быть безопасными (неострые, неколющиеся, небьющиеся).

Организационно-методические ошибки:

1.Называются буквы, которые не имеют названий элементов одежды и спортивного инвентаря и предметов.

2.Недостаточное разнообразие и количество используемых предметов.

3.17. «Веселый календарь»

Образовательная цель игры: повторение в игровой форме навыков ориентации во времени.

Педагогическое значение игры: игра развивает внимание, переключаемость внимания, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: листки перекидного прошлогоднего календаря.

Подготовка к игре: дети становятся в шеренгу, и каждому из них на футболку прикалывается булавкой лист календаря с указанием дня недели.

Содержание и ход игры: водящий дает различные задания, которые дети должны выполнить:

1. Встать в колонны (шеренги), или образовать круг, взявшись за руки образуя неделю (понедельник, вторник, среда и т.д.)

2. Встать в колонны (шеренги), или образовать круг, образуя английскую неделю, которая, как известно, начинается в воскресенье.

3. Встать в колонны (шеренги), или образовать круг, по дням недели (колонны из понедельников, вторников и т.д.).

4. Встать в колонны (шеренги), или образовать круг, найдя свой вчерашний и завтрашний день (среда ищет вторник и четверг).

5. Встать в колонны (шеренги) или образовать круг, найдя свой позавчерашний и послезавтрашний день

Правила:

1. Победителем считается игрок, допустивший меньше всего ошибок.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Практическое значение игры: приучает к правильному запоминанию дней недели.

Методические рекомендации:

1. Для успешного проведения игры необходимо большое количество играющих.

2. Вариант игры должен соответствовать уровню их психического развития.

3. Важно, прежде всего, обращать внимание на правильность, а не на скорость выполнения.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается вариант, недоступных их уровню развития.

3.18. «Холодно - горячо»

Образовательная цель игры: совершенствование навыков командного взаимодействия.

Педагогическое значение игры: игра развивает внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: рекреация.

Инвентарь: любой предмет, который можно спрятать и достаточно легко найти.

Подготовка к игре: дети (два – три человека) становятся посередине поляны. В 50-100 метрах прячется предмет, который нужно найти.

Содержание и ход игры: по команде водящего игроки начинают движение в любую сторону. При этом, если они удаляются от предмета, водящий говорит: «Холодно», если начинают приближаться или идут в правильном направлении: «Теплее», «Ещё теплее», «Горячо».

Правила:

1. Побеждает игрок, который первым обнаруживает спрятанный предмет.

Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры можно спрятать несколько предметов в разных сторонах, например два и говорить, если игрок удаляется от одного и приближается к другому: «Холодно - горячо».

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается вариант, недоступных их уровню развития.

2. Игра проводится в помещении.

3. 19. «Найди себе пару»

Образовательная цель игры: формирование умения быстрого принятия правильного решения.

Педагогическое значение: игра развивает внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети, разомкнувшись, становятся в круг.

Содержание и ход игры: ведущий предлагает участникам игры различные задания, смысл которых заключаются в том, что дети должны найти себе пару, найдя в партнере какой – либо общий, объединяющий их признак.

Варианты заданий:

1. Найти себе пару по полу (девочка с девочкой, мальчик с мальчиком).

2. Найти себе пару по росту (игроки должны быть одинакового роста).

3. Найти себе пару по возрасту (игроки должны родиться в одном году).

4. Найти себе пару по цвету волос (волосы игроков должны быть одного цвета)

5. Найти себе пару по цвету глаз (глаза должны быть одного цвета).

6. Найти себе пару по испытываемой симпатии (игроки должны быть симпатичны друг другу).

7. Найти себе пару по цвету одежды (в одежде должен быть одинаковый цвет).

8. Найти себе пару по размеру обуви (обувь должна быть одного размера).

9. Найти себе пару по цвету обуви (обувь должна быть одного цвета).

10. Найти себе пару по форме (форма должна быть длинной или короткой).

11. Найти себе пару по длине волос (для девочек)

12. Найти себе пару по месту жительства (в одном доме, одном подъезде, одном районе, на одной улице).

Правила:

1. Если игрок остался без пары или неправильно выполнил задание, он получает штрафное очко.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры карточку с заданиями подготовьте заранее.

2. Придумывайте свои варианты нахождения пары или предложите это сделать играющим.

Организационно-методические ошибки:

1. Предлагается недостаточное количество отличительных признаков, что делает игру неинтересной.

2. Карточка с отличительными признаками заранее не подготовлена.

3. 20. «Капуста»

Образовательная цель игры: повторение в игровой форме навыков одевания в соответствии с временем года.

Педагогическое значение: игра развивает внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: много различной одежды большого размера

Подготовка к игре: дети делятся на две команды, которые становятся за линией, как при проведении эстафет. На расстоянии 10-12 метров кладется различная одежда, начиная от майки и заканчивая зимней одеждой. Напротив каждой команды становится «манекен» - игрок, которого нужно одевать.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игроки по одному подбегают к манекену и одевают на него одну вещь, из лежащего гардероба, после чего возвращаются и передают эстафету следующему игроку. Задача команды, одеть манекен в соответствии с временем года.

Правила:

1. Одежду нужно одевать в определенной последовательности, начиная от майки и заканчивая пальто или шубой.

2. Одетый манекен должен соответствовать времени года.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры используйте слова: «Наступила зима» - одевание манекена, и «Наступило лето» - раздевание манекена.

2. Постарайтесь сделать игру смешной, применяя для этого совсем детскую одежду: чепчик, слюнявчик и т.п.

Организационно-методические ошибки:

1. Недостаточное количество предметов одежды, одинаковые предметы одежды.

3. 21. «Корзинка с фруктами» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: знакомство в игровой форме с различными фруктами, формирование навыков выразительной речи.

Педагогическое значение игры: игра развивает наблюдательность, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в широкий круг – это «корзинка с фруктами» и выбирают себе названия фруктов, которых не должно быть более четырех. Отдельно выбирается водящий «покупатель фруктов», который становится в центре круга.

Содержание и ход игры: водящий начинает игру словами:

Похожу-ка я по рынку,

Что за вкусная корзинка,

Что же делать мне, как быть,

Может яблок мне купить? (или)

Яблок или груш купить?

(или) мандаринов мне купить?

и т.д. после чего названные фрукты должны поменяться местами между собой, а покупатель старается занять любое свободное место.

Водящий может после произнесения слов:

«Что же делать мне, как быть»,

неожиданно сказать:

«Ну-ка, фрукты, встаньте в ряд!»,

после чего все фрукты одного вида становятся в колонны, и как только они встанут, должны сказать:

«Вместе мы фруктовый сад!»,

а водящий может занять место в любой колонне.

Правила:

1. Игрок, который становится последним в той колонне, в которую стал водящим, становится покупателем фруктов при следующем проведении игры.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Всегда начинайте игру с одного названия фруктов.

2. При проведении игры в начальной школе сделайте для игроков эмблемы фруктов.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое количество разных «фруктов» при малом количестве играющих.

2. Перед началом игры руководитель не убедился в том, что все правильно запомнили название «своих» фруктов.

3.22. «Подзорная труба» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: совершенствование навыков ориентирования.

Педагогическое значение игры: игра развивает **наблюдательность**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: «подзорная труба», повязка на глаз.

Подготовка к игре: дети становятся в круг, в центре которого становится «пират» с «подзорной трубой», у которого завязан один глаз.

Содержание и ход игры: водящий осматривает в подзорную трубу детей, стоящих в круге и начинает игру со слов:

Высоко сижу, далеко гляжу

Только слезу я сейчас,

Догоню, поймаю вас!

После этого водящий старается осалить игроков, которые могут от него уходить, но, не переходя на бег.

Правила:

1. Если игрок перешел на бег, он считается пойманным и становится водящим.

2. Игрок, покинувший игровую площадку, считается пойманным.

3. После окончания игры отмечаются игроки, которые ни разу не были водящими.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры особое внимание нужно уделить безопасности трубы, которая должна быть сделана из мягкой бумаги, которая не травмирует глаз, диаметр трубы может быть тем больше, чем меньше уровень подготовленности играющих.

2. Можно заменить ходьбу прыжками на одной ноге, при этом ногу можно произвольно менять.

3. При большом количестве играющих можно выбрать два пирата.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям периодически переходят на бег, но на это не обращается внимания.

2. Слишком большая площадка для проведения игры.

3. 23. «Стоп зазнайка!»

Образовательная цель игры: совершенствование глазомера, умения правильно определять расстояние до предмета.

Педагогическое значение: игра развивает **наблюдательность**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: считалкой выбирается водящий, остальные игроки садятся на скамейку.

Содержание и ход игры: дети слушают водящего, который называет первую и последнюю букву загаданного слова, после чего уточняет, к какой группе предметов относится загаданное слово. Первый, кто правильно догадался, выкрикивает слово, и если ответ верный, стремительно убегает, а отгадавший игрок должен произнести слова:

Стоп зазнайка, точка, запятая, раз, два, три – беги не смотри!

При слове «смотри» водящий должен быстро остановиться.

Игрок на «глаз» определяет расстояние до ведущего в шагах, используя не менее двух видов шагов:

Виды шагов:

1. «Гигантские шаги» – максимально возможные для данного игрока шаги с фазой полета.

2. «Большие шаги» - максимальные шаги без фазы полета.

3. «Маленькие шаги» - обычные шаги.

4. «Муравьиные шаги» – шаги, равные длине стопы.

Правила:

1. При определении дистанции обязательно использовать два вида шагов.

2. Если игрок запятнал другого игрока, сделав названное количество шагов, то он становится новым водящим.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Карточки с вариантами заданий подготовьте заранее, не рассчитывая на то, что дети сами смогут быстро придумать нужные слова.

2. Разбейте играющих на большее количество команд, это повысит интерес к игре.

Организационно-методические ошибки:

1. Дети используют только один вариант шагов.

2. Слова речитатива не разучены до начала игры.

3. 24. «Где больше?»

Образовательная цель игры: формирование навыков количественной оценки.

Педагогическое значение игры: игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в три круга, образуя команду, в каждом из которых разное количество участников. Каждая команда получает свой номер: команда номер один, два, три. Несколько водящих (2-3 человека), стоят спиной к играющим, пока они образуют круги, чтобы не видеть где, сколько участников игры. Игроки разбиваются таким образом, чтобы в одной команде было определенное количество игроков, в другой на одного –двух игроков больше, а в третьей на одного – два игрока меньше, чем во второй.

Содержание и ход игры: водящие поворачиваются и быстро называют свой вариант, например, в первой (номер) больше, чем во второй, в третьей меньше, чем во второй, после чего подходят и пересчитывают игроков. При повторном проведении игры дети произвольно перебегают из одной команды в другую и игра продолжается.

Правила:

1. Побеждает водящий, который правильно определил величину каждой команды.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры объясняйте игрокам команд, что они могут использовать маленькие хитрости: команда в которой меньше игроков, может стать шире, и наоборот.

2. Проводите игру, когда у вас есть достаточное количество времени, и, как правило, не в основной части занятия.

3. Старайтесь сделать так, чтобы все побывали в роли водящих.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком маленькое количество игроков в командах, что не создает трудности для водящих, или наоборот, слишком большое количество игроков, что приводит к многочисленным ошибкам.

2. Игра проводится в урочное время и в основной части урока.

3. 25. «Опасный перекрёсток» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: повторение и совершенствование в игровой форме навыков поведения на дороге.

Педагогическое значение: игра развивает **наблюдательность**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: на площадке рисуется дорожка шириной не более метра в виде большой восьмерки, как указано на схеме. Игроки становятся на дорожку лицом в одном направлении.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игроки начинают движение в одну сторону, стараясь не столкнуться между собой, когда они будут проезжать перекресток,

Правила:

1. Если игроки столкнулись, то каждый из них получает штрафное очко.
2. Побеждают игроки, которые не допустили столкновений.

Методические рекомендации:

1. Помните, при проведении игры размеры «восьмерки» зависят от количества играющих.
2. Можно сделать более широкую «дорогу», тогда игроки могут обгонять друг друга.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком маленькая восьмерка при большом количестве играющих.
2. Игра не сопровождается объяснением правил дорожного движения.

3.26. «Суперэстафета со скакалками»

Образовательная цель игры: формирование памяти на различные задания.

Педагогическое значение: игра развивает **наблюдательность**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: скакалки.

Подготовка к игре: дети становятся в колонны за линию, как при проведении эстафет. На площадке, напротив каждой команды на расстоянии одного метра между собой лежат расправленные скакалки.

Содержание и ход игры: игроки получают задания, которые отличаются друг от друга:

- первый участник игры должен оббежать змейкой каждую скакалку;
- второй – оббегает все скакалки;
- третий – перепрыгивает через все скакалки;
- четвертый - выполняет движение боком, приставными шагами;
- пятый - бежит, наступая на каждую скакалку.

После того, как игрок выполнил своё задание, при следующем повторении он должен выполнить то задание, которое выполнял следующий за ним игрок. Игра заканчивается, когда каждый из игроков выполнил все пять заданий.

Правила:

1. Игрок должен передавать эстафету игроку своей команды, шлепнув его по ладони левой руки.
2. Каждый игрок должен повторить все задания, запоминая то, что выполнял следующий за ним игрок.
3. Побеждает команда, которая первой и без ошибок выполнила задание.

Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Методические рекомендации:

1. Проводя данную игру, вы можете придумать большое количество разнообразных заданий и использовать их при очередном проведении игры.

2. Помните, количество заданий не должно превышать семи, но для неподготовленных игроков должно быть меньше.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается вариант, включающий слишком большое количество заданий.

2. Объяснение игры не сопровождается показом.

3. При подведении итогов не учитываются ошибки, которые были допущены игроками.

3.27. «Канон»

Образовательная цель игры: формирование чувства ритма.

Педагогическое значение: игра развивает **внимание**, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: требуется музыкальное сопровождение.

Подготовка к игре: дети делятся на команды и становятся в колонны, при этом все кладут руки на плечи впереди стоящих игроков.

Содержание и ход игры: услышав музыкальный такт, первый игрок в колонне поднимает правую руку, на второй такт второй ребенок поднимает руку и т.д. Когда правую руку поднимут все дети, на очередной такт начинают поднимать левую руку. Подняв левую руку, дети так же под музыку начинают опускать руки вниз.

Правила:

1. Руководитель оценивает согласованность действий игроков.

2. Игроки, которые допускают ошибку, выбывают из игры при следующем повторении.

3. Побеждает команда, в которой осталось больше игроков к окончанию игры.

Методические рекомендации:

1. Выбирайте музыку, которая нравится детям, начинайте проведение игры с медленной музыки, а затем, когда игра освоена, переходите на более быструю.

Игра предназначена для детей с 7-8 лет.

1. Помните, успех проведения игры во многом зависит от подбора музыки.

2. Не проводите игру в соревновательном варианте до тех пор, пока игроки хорошо не освоили содержание игры.

3. Предложите играющим самим придумать варианты выполняемых движений.

4. Старайтесь использовать разную музыку при очередном проведении игры.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается незнакомый вариант музыки.

2. Не дается попытка прорепетировать задание.

3.28. «Тарелка, ложка, вилка» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков логического мышления, аккуратности, этикета.

Педагогическое значение: игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: шесть комплектов пластмассовых тарелок, ложек, вилок для каждой команды.

Подготовка к игре: дети делятся на команды, и становятся в колонны за линией старта, как при проведении эстафет по шесть человек в каждой команде, на расстоянии 8-10 метров напротив каждой команды кладутся по шесть тарелок, вилок и ложек – это «кухня».

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя первые игроки в командах подбегают к кухне и раскладывают вилку, ложку, тарелку в одну линию, как на кухонном столе, например, слева вилка, посередине тарелка, а справа ложка, после чего возвращаются, и передают эстафету следующему участнику, который должен сделать то же самое, но расставив предметы в другом порядке, чем первый участник и т.д.

Правила игры:

1. Варианты расстановки не должны повторяться.
2. Побеждает команда, которая правильно, и быстрее других справилась с заданием.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры используйте пластмассовую посуду.
2. При проведении игры с неподготовленными участниками используйте коллективное обсуждение вариантов расстановки.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается вариант, недоступных их уровню развития.

3. 29. «Ель, дуб, сосна и кедр» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков определение рода существительных.

Педагогическое значение игры: игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: гимнастические скамейки.

Подготовка к игре: на площадке в форме квадрата ставятся четыре скамейки. По четыре игрока (два мальчика и две девочки) в произвольном порядке садятся на одну из скамеек лицом к друг другу. Играющим объясняется, что игроки должны сесть на скамейку в порядке, названном руководителем, который называет два названия деревьев мужского рода и два

названия женского рода – мальчики это деревья мужского рода, а девочки женского.

Содержание и ход игры: после слов руководителя дети встают со скамейки, перебегают к стоящей напротив скамейке, меняются местами между собой и садятся на скамейку в том порядке, который содержит речитатив.

Пример: руководитель говорит:

«Ель, дуб, сосна и кедр!»

игроки перебегают, меняются и занимают места следующим образом: девочка, мальчик, девочка, мальчик.

Вариант игры:

Каждому игроку присваивается название дерева и игроки должны расположиться в том порядке, в каком были названы деревья.

Правила игры:

1. Команда, которая первой и без ошибок выполнила задание, получает три очка, следующая два, третья – одно очко. Последняя команда очков не получает.

2. Игра продолжается до набора определенного количества очков.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры с небольшим количеством играющих вы можете использовать две скамейки, стоящие напротив друг друга.

2. До начала игры приготовьте карточки с различными вариантами заданий.

3. Вы можете использовать любую тематику: животные, рыбы, птицы и т.п.

4. Для дошкольников используйте вариант игры с тремя игроками в команде.

5. Когда игра проводится впервые, или с неподготовленными школьниками, присваивайте каждому название до начала проведения игры.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагаются одни и те же названия деревьев, животных и т.д.

2. Тематика не связана с тем, что проходят на уроках.

3. 30. «Разведчики»

Образовательная цель игры: формирование зрительной памяти, умения запоминать.

Педагогическое значение: игра развивает наблюдательность, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: стулья, расставленные стойки или что-либо их заменяющее.

Подготовка к игре: на площадке в произвольном порядке расставляются стулья или стойки, дети становятся за линией или в любом, заранее обозначенном месте.

Содержание и ход игры: один игрок (разведчик), показывает путь, обходя стойки или стулья с любой стороны, а другой ребенок (командир отряда), после того, как разведчик закончил движение, старается провести отряд (игроков, которые стоят за ним) по тому пути, который показал разведчик.

Вариант игры:

1. Командир ведет отряд с того места, на котором закончил свой путь разведчик, и должен привести отряд туда, откуда вышел разведчик.
2. Командиру дается карта с обозначенным на ней маршрутом, по которой он проводит свой отряд, а после игрокам предлагается самостоятельно вернуться назад по тому же маршруту.

Правила:

1. Игроки выполняют роль разведчика поочередно.
2. Побеждают разведчики, не допустившие ошибок.

Методические указания:

Игра предназначена для детей с 6-7 лет.

1. Помните, для того, чтобы проверить правильность выполнения, нужно графически изобразить путь, по которому сначала прошел разведчик
2. При проведении игры не забывайте о принципе от простого к сложному.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается вариант со слишком сложным или наоборот, простым заданием.
2. При очередном повторении игры предлагается предыдущий вариант.

3. 31. «Постройка домика»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков обращения с цифрами.

Педагогическое значение: игра развивает **наблюдательность**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: три комплекта кубиков с нарисованными на них цифрами от 0 до 9 для каждой команды.

Подготовка к игре: дети делятся на две команды и становятся за линией старта в колонны как при проведении эстафет. На расстоянии 9-12 метров напротив каждой команды в произвольном порядке кладутся кубики, на каждой стороне которых написаны цифры от одного до шести.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя первые игроки в командах бегут к лежащим напротив их команды кубикам, берут кубик и находят сторону с цифрой «1», устанавливают его так, чтобы цифра была сверху, возвращаются и передают эстафету следующему игроку, который берет следующий кубик, находит сторону с цифрой «2», устанавливает его на кубиком с цифрой «1», после чего так же передает эстафету следующему игроку и т.д, как указано на схеме.

Правила:

1. Если пирамида из кубиков упала, игрок должен построить новую пирамиду в правильном порядке.
2. Если команда допустила ошибку, то ей дается последнее место.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры следите за тем, чтобы количество кубиков было достаточным.
2. Используйте помощников, которые будут наблюдать за правильностью построения пирамиды.
3. Не забывайте, число участников должно быть равно числу кубиков для каждой команды.
4. Можно использовать вариант игры, в котором кубики строятся с цифры шесть.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается только один вариант.
2. Используются кубики слишком маленького размера.
3. Игрокам предлагается одно и то же задание.

3.32. «Компот ассорти» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование образного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает внимание, сообразительность воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: вырезанные макеты различных фруктов

Подготовка к игре: дети делятся на две команды и становятся за линией старта в колонны как при проведении эстафет. На расстоянии 9-12 метров напротив каждой команды в произвольном порядке кладутся макеты различных фруктов, а перед каждой командой обруч – «это кастрюля», в которой нужно сварить компот «ассорти». Игрокам объясняется, что их задача принести в компот фрукты таким образом, чтобы они не повторялись.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игроки, стоящие первыми, бегут к фруктам, берут один из них, возвращаются, кладут фрукт в кастрюлю, и передают эстафету следующему участнику, который берет уже другой фрукт, возвращается и кладет его в кастрюлю, после чего передает эстафету следующему и т.д.

Правила:

1. Если игрок принес фрукт, который уже лежит в кастрюле, он должен вернуться и поменять его.
2. Побеждает команда, которая первой и без ошибок положит в кастрюлю все необходимые фрукты.

Варианты игры:

Можно заменить фрукты овощами и делать не компот, а салат. В этом случае можно использовать не макеты фруктов, а геометрические фигуры, их заменяющие:

- красный треугольник с длинными боковыми сторонами – морковь;
- красный круг – помидор;
- зеленый овал – огурец;
- бордовый круг – свекла;
- большой белый круг – капуста.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При подготовке макетов фруктов используйте упаковки из-под фруктовых соков.
2. Начинайте с небольшого количества фруктов, но постепенно его увеличивайте до семи.
3. Можно использовать два – три вида фруктов, в этом случае одинаковых фруктов должно быть несколько.
4. Можно заранее обговаривать, из каких фруктов или овощей будут приготавливаться компот или салат, и варьировать количество ингредиентов в зависимости от подготовленности детей.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается вариант, когда в компоте слишком большое или наоборот, слишком маленькое количество фруктов.
2. Фрукты оформлены не красочно и не привлекают внимания.

5. 33. «Найди смысл» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков образного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает наблюдательность, внимание, сообразительность, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети делятся на команды по пять человек, которые становятся напротив, лицом к друг другу, на расстоянии 8-10 метров.

Содержание и ход игры: игроки одной из команд получают названия животных (змея, рыба, заяц, лягушка, птица, собака), а другие игроки получают характеристики движений данных животных (ползет, прыгает, летает, плавает, бежит). По сигналу игроки начинают изображать «своих» животных, а дети стоящие напротив, должны угадать, кого они изображают, подбежать к игрокам и без слов взять их за руку. Как только все игроки образуют пары, они должны озвучить свои варианты, после чего игроки меняются ролями.

Пример: змея – ползет, птица – летит, собака – бежит, рыба – плавает и т.д.

Правила:

1.Игроки не должны произносить слова или подсказывать.

2. Игроки, которые правильно образовали пары, получают по выигрышному очку, побеждают игроки, которые к окончанию игры набрали максимальное количество очков.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры с неподготовленными игроками используйте только тех животных, повадки которых легко определить.

Организационно-методические ошибки:

1.Детям предлагается недостаточное количество вариантов.

3. 34. «Какого цвета?»

Образовательная цель игры: формирование образного мышления и фантазии.

Педагогическое значение: игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в круг, взявшись за руки.

Содержание и ход игры: руководитель спрашивает:

«Какого цвета ...», ориентируясь на те цвета, которые есть в зале или на площадке, после чего игроки отпускают руки и находят на площадке тот цвет, который соответствует названию.

Правила:

1.Игроки, которые первые правильно выполнили задание, получают выигрышное очко.

2. Игра может проводиться и без подведения итогов.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Варианты заданий:

1. Какого цвета снег (белый).

2. Какого цвета лето? (зеленый).

3. Какого цвета море? (синий).

4. Какого цвета небо? (голубой).

5. Какого цвета солнце? (желтый)

6. Какого цвета осень? (красный, желтый)

6. Какого цвета помидор? (красный).

7. Какого цвета пашня? (черный)

8. Какого цвета я?

Методические рекомендации:

1. При проведении игры старайтесь использовать те цвета, которые есть в зале.

2. Не забывайте давать возможность самим игрокам задавать вопросы.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается игровая среда, недостаточно насыщенная цветами.
2. Играющим не предлагается самим придумать задание.

3. 35. «Братья - месяцы» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: закрепление знаний об элементах русского фольклора.

Педагогическое значение: игра развивает внимание, сообразительность, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети выбирают себе названия месяцев, таким образом, чтобы они не повторялись. Выбирается четыре водящих, которые должны догнать и найти три месяца, которые образуют время года. Игроки – месяцы произвольно располагаются на площадке, водящие за боковыми и лицевыми линиями, так, как указано на схеме.

Содержание и ход игры: водящие игроки получают задание догнать и запятнать три игрока – братьев месяцев, которые образуют время года: первый водящий получает задание найти и запятнать игроков, образующих зиму (декабрь, январь, февраль), следующий – осень (сентябрь, октябрь, ноябрь) и т.д. По сигналу руководителя игроки - месяцы убегают от водящих, а те стараются их догнать и запятнать. Если запятнанный игрок не относится к тому времени года, которое ищет водящий, он продолжает игру, если относится, то водящий отводит его за свою лицевую линию.

Правила:

1. Игрок, которого запятнали, должен остановиться, после чего (если он соответствует нужному времени года) его отводят за линию.

2. Игроки должны называть только правильное название месяца, не пытаясь обмануть водящих.

3. Побеждает игрок, который первым составит свое время года из нужных игроков.

4. Если пойманный игрок не соответствует нужному времени года, он продолжает игру.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Вариант игры:

Пойманный игрок называет не название месяца, а характеристику, например: «Самый холодный месяц» (январь); «Самый жаркий месяц» (июль); первый летний месяц (июнь) и т.д.

Методические рекомендации:

1. Помните, при проведении игры количество игроков месяцев должно составлять двенадцать.

2. Давайте возможность всем игрокам побывать в качестве водящих.

Организационно-методические ошибки:

1. Количество игроков – месяцев больше или меньше двенадцати.

2.Количество водящих превышает четыре человека.

3. 36. «Зеркало заднего вида»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков езды на автомобиле.

Педагогическое значение игры: игра развивает **наблюдательность**, внимание, сообразительность, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: карманные зеркала, кегли, обручи.

Подготовка к игре: дети делятся на команды по пять человек, которые становятся как при проведении эстафет. На площадке линиями обозначаются коридоры шириной 1,5 -2 метра и длиной 10-15 метров в которых раскладываются обручи и расставляются кегли.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игроки, начинают перемещаться спиной вперед, глядя в зеркало, и стараясь пройти всю трассу так, чтобы не наступать в обручи и не сбить кегли. Дойдя до конца трассы, они таким же образом возвращаются назад и передают зеркало следующему игроку, который выполняет то же задание.

Правила:

1. За каждую сбитую кеглю или наступание внутрь обруча команда получает штрафное очко.

2. Побеждает команда, которая набирает меньшее количество штрафных очков и закончившая эстафету первой.

Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры обращайте внимание детей на то, что главное не скорость, а качество выполнения.

2. Зеркало должно быть в пластмассовой оправе.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается слишком простая или, наоборот, слишком сложная трасса (большое или малое количество препятствий).

3. 37. «Разноцветные ветерки»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков логического и образного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает **наблюдательность**, внимание, сообразительность, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: три футболки разного цвета.

Подготовка к игре: дети располагаются за линией, их числа выбираются трое водящий – это «ветерки», которые одевают футболки каждый своего цвета.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя: «Подул красный ветер!» игроки находят водящего в красной футболке и начинают движение за ним, после того как руководитель говорит: «Подул желтый ветер!» игроки должны найти игрока в желтой футболке и двигаться уже за ним, по команде «Подул зеленый ветер!», игроки должны быстро перестроиться и начать движение за игроком в зеленой футболке.

Правила:

1. После команды игроки должны двигаться за ветерком названного цвета.
2. Победителями объявляются игроки, которые быстро и без ошибок выполнили все задания.
3. Первые три игрока, которые нашли ветерок нужного цвета, получают по одному очку.
4. Побеждают игроки, которые набрали наибольшее количество очков к моменту окончания игры.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры с неподготовленными игроками количество ветерков не должно быть больше трех.
2. Цвета ветерков не меняются после очередного проведения игры.
3. Старайтесь, чтобы в роли ветерков побывали все играющие.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается ограниченное количество цветов ветерков.
2. При большом количестве участников количество ветерков не увеличивается.

3.38. «Гонка мячей со счетом»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков счета в экстремальной ситуации.

Педагогическое значение: игра развивает **сообразительность**, внимание, память, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в колонны по 5- 10 человек, в руках первых игроков по мячу.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игроки начинают передавать мяч над головой или под ногами, а руководитель называет любой номер игрока от второго до последнего. Номер игрока считается по счету в колонне. Тот игрок, номер которого был назван, когда до него доходит мяч, не передает его дальше, а бежит и становится во главе колонны, после чего руководитель называет следующий номер и т.д.

Правила:

1. За нарушение очередности команда получает штрафное очко.
2. Побеждает команда, которая без ошибок выполнила все задания

руководителя.

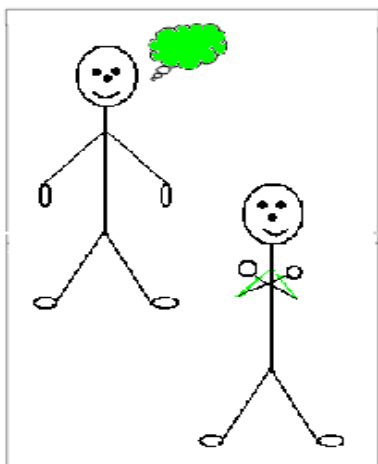
Возраст участников: игра проводится с 8 лет.

Методические рекомендации:

1. Помните, в команде не должно быть много игроков.
2. Вы можете до начала игры назвать сразу всю последовательность, например: пятый, второй, шестой, третий, четвертый.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое количество игроков в команде.



5.39. Салки «цвет – перецвет»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков быстрого принятия решений.

Педагогическое значение: игра развивает сообразительность, внимание, быстроту реакции.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь не требуется.

Подготовка к игре: с помощью линий обозначается игровая площадка, в центре которой играющие образуют круг. Из числа играющих выбирается

водящий, который становится в 3-4 метрах спиной к кругу и закрывает глаза.

Содержание и ход игры: водящий громко называет любой цвет, например, красный, после чего быстро поворачивается к игрокам. Те игроки, у которых в одежде есть названный цвет, кладут ладонь на одежду там, где есть этот цвет, так, чтобы это видел водящий. У кого в одежде нет данного цвета, убегают от водящего, стараясь убежать за пределы игровой площадки.

Правила:

1. Если водящий догонит и осалит убегающего игрока в пределах игровой площадки, то осаленный становится водящим, после чего игра повторяется.
2. Игроки, которые вовремя положили руку на нужный цвет остаются на месте.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Преимущественный вид движений: ходьба и бег с изменением направления движения.

Методические рекомендации:

1. Для увеличения разнообразия цветов можно использовать цветные повязки, нарукавники или майки.
2. Можно выбрать несколько водящих, каждый из которых называет свой цвет. Лучше чаще использовать разнообразные цвета.

Организационно-методические ошибки:

1. В игре используются (называются) одни и те же цвета.
2. Игра проводится неподготовленными детьми, например одетыми одинаково.

3. Игра проводится на уроке, а не на внеурочном мероприятии.

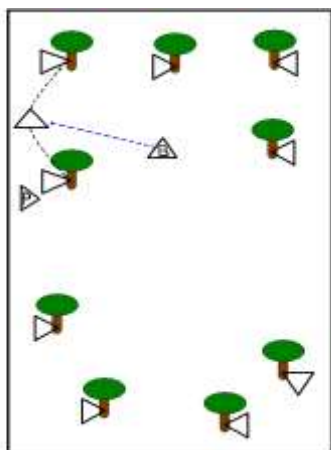
3.40. Салки – пятнашки «Чур, у дерева»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков пространственного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает сообразительность, решительность, умение ориентироваться на местности.

Место проведения: рекреация.

Инвентарь не требуется.



Подготовка к игре: необходимо выбрать такое место, где на небольшой площади растет достаточно большое количество тонких деревьев, и разметить игровую площадку с помощью веревки или видимой разметки.

Описание и ход игры: все, кроме водящего, который выбирается из числа играющих, становятся каждый возле своего дерева. По сигналу руководителя играющие начинают перебегать от одного дерева к другому.

Правила:

1. Водящий старается осалить игроков в тот момент, пока они не подбежали к дереву и не сказали «Чур, у дерева!».
2. Тот, кого запятнали, становится водящим.
3. Игроку, который убежал от своего дерева, нельзя возвращаться назад к этому же дереву.
4. Возле одного дерева не должно быть одновременно два игрока.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. Место проведения игры должно быть знакомо (желательно, если это будет лужайка), площадка обязательно должна быть размечена.
2. Количество деревьев может быть больше или меньше количества играющих, при этом большая сложность игры будет достигнута тогда, когда деревьев меньше чем играющих.
3. Если играющих много то можно выбрать двух водящих, или проводить игру на одной территории для девочек (водящая девочка) и для мальчиков (водящий мальчик).

Организационно-методические ошибки:

1. Количество деревьев не соответствует количеству играющих.
2. Возле одного дерева располагаются несколько игроков.
3. Размеры игровой площадки не обозначены.

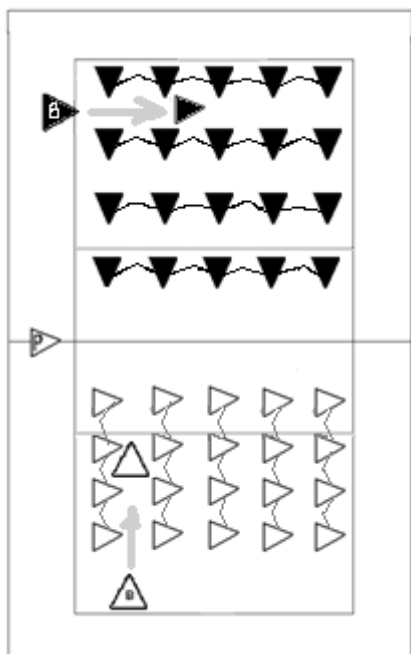
3.41. «Салки (пятнашки) в лабиринте»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков пространственной ориентации, пространственного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает **сообразительность**, внимание, наблюдательность.

Место проведения: площадка, спортзал.

Инвентарь не требуется.



Подготовка к игре: в зависимости от количества играющих, производится расчет на первый – третий (четвертый, пятый), после чего все играющие становятся в шеренги и берутся за руки, образуя лабиринт. Отдельно выбираются несколько убегающих игроков и один или несколько догоняющих (салки).

Содержание и ход игры: руководитель начинает игру словами: «Раз, два, три – лови!», после чего играющие разбегаются по лабиринту, убегая от салки, который старается догнать и осалить любого из убегающих. По свистку или звуковому сигналу руководителя игроки, образующие лабиринт, поворачиваются на 90 градусов по часовой стрелке и, взявшись за руки, меняют направление лабиринта, после следующего свистка игроки возвращаются в исходное положение.

Правила:

1. Запрещается начинать игру раньше сигнала руководителя, выбегать за пределы лабиринта, пробегать под руками игроков, образующих лабиринт.

2. Если догоняющий запятнал убегающего игроки меняются ролями.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Игра требует большого количества времени на проведение, поэтому рекомендуется использовать её во внеклассной работе.

2. Желательно проводить игру таким образом, чтобы в роли догоняющих и убегающих побывали все играющие.

3. Как один из вариантов, можно использовать элементы игры на внимание, когда руководитель говорит: «Улица!» играющие не меняют положения лабиринта, когда следует команда «Переулок!», положение лабиринта меняется.

4. Перед началом игры необходимо убедиться, что игроки, образующие улицу правильно поняли и выполняют задание.

Организационно-методические ошибки:

1. Игра проводится, когда мало играющих.

2. Свисток дается ритмично, через одинаковые промежутки времени, что делает игру предсказуемой.

3. Учитель не обращает внимания на нарушение правил (пробегание под руками игроков образующих лабиринт).

4. Учитель неравномерно распределяет нагрузку между участниками игры.

5. Мальчики догоняют девочек или наоборот.

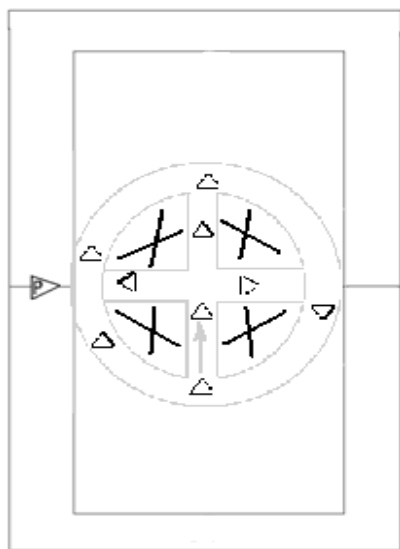
3.42. «Салки в лабиринте в кругу»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков пространственного мышления.

Педагогическое значение: игра развивает **сообразительность**, внимание, наблюдательность.

Место проведения: площадка, спортзал.

Инвентарь не требуется.



Подготовка к игре: руководитель или играющие выбирают водящего. Играющие становятся по кругу на расстоянии 2-4 шагов друг от друга. У ног играющих чертится окружность, на расстоянии двух шагов от первой чертят вторую окружность. Во внутреннем круге проводят два диаметра перпендикулярно один другому. На расстоянии одного шага от диаметра проводят с обеих сторон линии, получая, таким образом, четыре прохода, соединяющиеся между собой и с кругом. Играющие, размещаются произвольно между

кругами, водящий становится в центре круга.

Содержание и ход игры: по сигналу водящий, бегая по проходам и между кругами, догоняет убегающих и старается запятнать кого-либо из них. Игроки, спасаясь от водящего, бегают между кругами по проходам. Если водящему удаётся запятнать кого-либо, они меняются ролями.

Правила:

1. Ни водящему, ни игрокам не разрешается прыгать через треугольники, находящиеся между проходами и кругами, можно только бегать только между кругами и по проходам.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

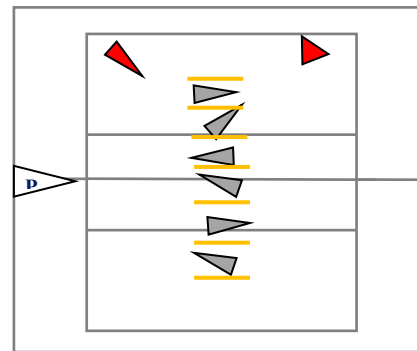
Методические рекомендации:

1. Если игра проходит на местности, для обозначения проходов можно использовать натянутые верёвки.

Организационно-методические ошибки:

1. Играющие нарушают правила и выходят за границы лабиринта.
2. Вариант игры слишком сложен, и не соответствует уровню подготовленности играющих.

3.43. «Салки в коридорах» (авторский вариант)



Образовательная цель игры: формирование умений и навыков ориентации, умение удерживать в поле внимания несколько объектов.

Педагогическое значение: игра способствует развитию наблюдательности, сообразительности, развивает быстроту реакции.

Место проведения: спортивный зал, площадка, рекреация.

Инвентарь: 6-7 гимнастических скамеек или гимнастические коврики

Подготовка к игре: на игровой площадке параллельно ставится семь гимнастических скамеек на расстоянии 1 метра между ними (скамейки можно заменить дорожками из ковриков). Из числа играющих выбираются один или два водящих. Все остальные играющие произвольно располагаются между скамейками или дорожками из ковриков.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя водящие стараются догнать и запятнать игроков, которые, убегая от них, имеют право бегать только по коридорам, не перешагивая через скамейки. Игрок, которого запятнали, становится водящим и игра продолжается.

Правила:

1. Игра начинается и заканчивается по сигналу руководителя.
2. Бегать можно только по коридорам между скамейками, перешагивать через них нельзя.
3. Игроки, которые меньшее количество раз были водящими, объявляются победителями.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

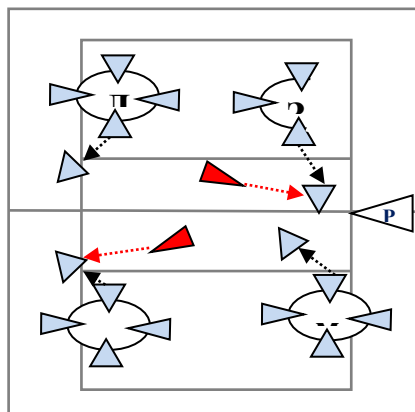
Методические рекомендации:

1. Использовать скамейки можно только с подготовленными игроками. Для младших школьников их лучше заменить дорожками из ковриков.
2. Количество скамеек и число водящих зависит от количества играющих.
3. В случае отсутствия инвентаря, дорожки можно просто начертить на полу или площадке.

Организационно-методические ошибки:

1. Не обращается внимания на соблюдение правил по технике безопасности.
2. Слишком малое количество коридоров при большом количестве играющих.

3.44. Салки «Зверюшки, наострите ушки!» (авторский вариант)



Образовательная цель игры: формирование умений и навыков выразительной речи.

Педагогическое значение: игра развивает наблюдательность, двигательное воображение, зрительную ориентацию и память, внимание.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: мел, скакалки.

Подготовка к игре: играющие стоят по кругу, взявшись за руки. Выбирается один или несколько водящих, которые становятся в центре круга – это «охотники». Руководитель проходит по кругу и разъединяет его в нескольких местах. Из образовавшихся звеньев создаются маленькие кружки (домики) «заек», «бельчат», «лисят», «медвежат».

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя играющие произвольно двигаются по площадке, изображая тех животных, которых они имитируют: белки передвигаются, быстро семеня ногами, зайцы – мелкими прыжками, лисята – мягкой, вкрадчивой походкой, медвежата – тяжело ступая, переваливаясь с ноги на ногу. Неожиданно руководитель говорит:

«Вот охотники идут, в зоопарк вас отведут!».

«Зверята» должны увидеть своих товарищей и образовать круг, взявшись за руки, состоящий из представителей одного вида животных: заек, лисят, медвежат и др. Охотники стараются запятнать игроков до того момента, пока они образовали домик.

Правила:

1. Количество охотников должно быть равно количеству домиков.
2. Если игрок ошибся и встал не в свой домик, то он считается пойманным и выбывает из игры.
3. Игра продолжается до тех пор, пока в одном из домиков останется один игрок.
4. Побеждает та команда зверят, в которой осталось наибольшее количество игроков.

Речитатив: играющие могут не просто передвигаться по площадке, а говорить при этом слова, причем каждый вид зверят свои:

*Мы лисята, медвежата,
и зайчата и бельчата
Мы живем в своем лесу
Бережем его красу!*

Водящий говорит:

*Но вот охотники идут
В зоопарк вас отведут!*

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. Можно сделать маски зверей определенного вида и проводить данную игру на новогоднем утреннике.

2. Необходимо следить за тем, чтобы играющие из одной команды не занимали места возле друг друга, а передвигались по всей площадке.

3. Можно проводить данную игру под музыку, когда окончание её звучания будет заменять слова: «Охотники идут!»

4. При подведении итогов необходимо отметить и наиболее удачливых охотников, для чего можно определить место для «дома охотника», в котором должны находиться пойманные «зверята».

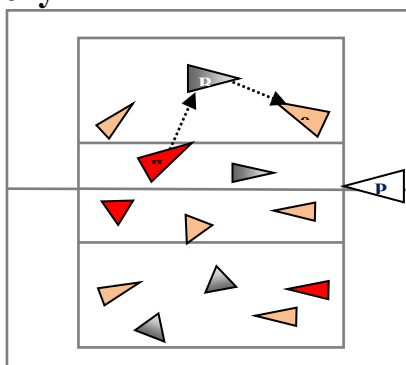
5. Можно разделить играющих на зверят по цвету одежды, при этом у каждого вида должна быть одежда одного или похожего цвета.

6. Начинать изучение игры можно когда всего две команды зверят, по мере освоения правил количество команд может увеличиваться.

Организационно-методические ошибки:

1. Игра не соответствует уровню подготовленности детей.
2. Слишком большое количество команд «зверят».
3. Отсутствие музыкального сопровождения.
4. Игроки одной команды заранее занимают места возле друг друга.

3.45. «Волки, овцы, пастухи»



Образовательная цель игры: формирование знаний по природоведению, умений удерживать в поле внимания несколько объектов.

Педагогическое значение: игра развивает наблюдательность, двигательное воображение, зрительную ориентацию и память, внимание.

Место проведения: площадка, спортзал.

Инвентарь не требуется.

Подготовка к игре: играющие делятся на 3 команды. Первая команда «волки» 3-6 человек, вторая команда – «пастухи» - 1-3 человека, все оставшиеся – «овцы».

Описание и ход игры: по сигналу учителя «пастухи» начинают догонять «волков», которые в свою очередь должны не только спастись от «пастухов», но и догонять и осаливать «овец».

Правила:

1. Осаленные игроки (овцы или волки) выбывают из игры.
2. Побеждает команда «пастухов», если она сумела переловить всех «волков», или команда «волков», если она сумела осалить всех «овец».

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

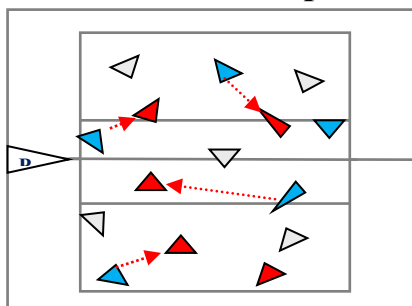
Методические рекомендации:

1. Для того, чтобы игра проходила успешно, необходим оптимальный выбор играющих для выполнения конкретных ролей.
2. Игра может не получиться, если, например, «волки» будут намного активнее «пастухов».
3. Количество «пастухов» и «волков» может варьироваться в зависимости от количества играющих.
4. На роль «пастухов» необходимо назначать наиболее подготовленных играющих.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое количество выбранных волков.
2. Выбор пастухом недостаточно подготовленного игрока.
3. Слишком большой размер площадки.

3.46. Салки с тремя командами «Белые, красные, синие»



Образовательная цель игры: формирование умений и навыков ориентации в пространстве, а так же принимать решения в экстремальной ситуации.

Педагогическое значение: игра развивает наблюдательность, двигательное воображение, зрительную ориентацию и память, внимание.

Место проведения: площадка, спортзал.

Инвентарь: майки или повязки разного цвета.

Подготовка к игре: играющие делятся на три команды по цвету спортивной формы (условно на белые, красные, синие) и располагаются в пределах игровой площадки произвольно.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя, например «синие – красные!» команда «синих» старается осалить игроков команды «красных», которые в качестве защиты могут использовать игроков команды «белых», которым разрешается препятствовать игрокам ловящей команды, вставая перед игроками убегающей команды.

Правила:

1. Игрокам защищающейся запрещается хватать игроков нападающей команды, расставлять руки.

2. Игра продолжается либо определенное руководителем время, либо до момента, когда всех игроков запятнают.

3. Игрок, который выступает в качестве «защиты» не имеет права цеплять или задерживать руками ловящего.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Рекомендуется называть разные варианты: «синие - белые», «белые - красные», при этом количество вариантов для каждой команды должно быть одинаковым.

2. Поскольку данная игра достаточно сложна, можно использовать её в старших классах или для проведения соревнований по подвижным играм.

Организационно-методические ошибки:

1. Называются одни и те же варианты, количество названных вариантов для каждой команды неодинаково.

2. На игроках команд форма одного цвета.

3.47. «Электрический ток»

Образовательная цель игры: формирование представлений о законах физики в игровой форме.

Педагогическое значение: игра развивает **наблюдательность**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в круг и берутся за руки, из их числа выбирается водящий, который становится в центре круга.

Содержание и ход игры: руководитель незаметно касается любого игрока, отходит от круга и говорит: «*Ток пошел!*» и тот игрок, которого назвал водящий, сжимает руки игрокам, стоящим слева и справа от него, а те передают импульс «ток» дальше, одни правой рукой, а другие левой. Тот игрок, до которого с двух сторон дошел ток, убегает в любую сторону, стараясь оббежать круг, а водящий выбегает из круга и бежит вокруг круга в противоположную

сторону, при этом каждый старается занять освободившееся место.

Правила:

1. Тот игрок, который остается без места, становится водящим.
2. Водящий может свободно выбегать из круга в любом удобном для себя месте.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры следите за тем, чтобы число участников не было слишком большим.
2. Девочки и мальчики могут играть отдельно.

Организационно-методические ошибки:

1. Игра проводится при небольшом количестве играющих.

3.48. «Следопыты»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков обобщения.

Педагогическое значение: игра развивает наблюдательность, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети делятся на 2-3 команды.

Содержание и ход игры: руководитель дает детям задание, которое они должны выполнить максимально быстро.

Варианты заданий:

1. Подсчитать, сколько деревьев на пришкольной площадке (или деревьев определенных пород).
2. Подсчитать, сколько скамеек на территории школы.
3. Подсчитать, сколько электрических столбов вокруг школы.
4. Подсчитать, сколько столбов в школьной ограде.
5. Подсчитать, сколько окон в школе или на этаже.

Правила:

1. Побеждает команда, которая без ошибок и быстрее других справилась с заданием.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры можно давать задание каждому игроку, которые должны самостоятельно заниматься подсчетом.
2. Девочки и мальчики могут играть отдельно.
3. Дети не должны покидать территорию школы, место, в котором проходит игра должно быть огорожено.
4. Варианты заданий могут варьироваться в зависимости от условий конкретной школы.

Организационно-методические ошибки:

1. Игра проводится при отсутствии ограничений в виде забора и на очень большой территории.

2. Учитель не контролирует процесс игры из-за того, что выбрана излишне большая площадь для игры.

IV. ИГРЫ С ПРЕИМУЩЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТЬЮ НА РАЗВИТИЕ НАХОДЧИВОСТИ

4.1. Салки «Что сильнее и почему?» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование способности к обобщениям.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание, воображение.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети, произвольно располагаются на площадке, выбирается один водящий, который начинает игру по сигналу руководителя.

Содержание и ход игры: игра проводится по правилам пятнашек обыкновенных, после того как водящий осалил, кого-либо из играющих, он должен сказать осаленному игроку любое существительное, а тот должен быстро ответить, то что «сильнее» того, что было названо. Например, было сказано слово «огонь», в ответ нужно сказать слово «вода», так как она тушит огонь. Если игрок не смог быстро и правильно ответить, он становится водящим, а если ответил быстро и правильно, то водящим остается тот же игрок.

Правила:

1. После того, как прозвучал ответ, водящий имеет право спросить: «Почему?», например водящий сказал слово «Камень», а получил в ответ слово «вода», и на вопрос почему, получил ответ: «Вода камень точит».

Методические рекомендации:

1. Начинайте игру с примеров ответов, можно провести предварительную подготовку в виде игры «Что сильнее и почему?» без движения.

2. Не забывайте, что игра не предназначена для дошкольников.

Организационно-методические ошибки:

1. Игрокам не предлагается до начала игры отвечать на вопросы друг друга на тему, что сильнее и почему?

4.2. «Якоб, где ты?»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков пользоваться предметами для защиты.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание,

воображение.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: круглый стол, повязки на глаза.

Подготовка к игре: два игрока с завязанными глазами становятся по обе стороны стола.

Содержание и ход игры: игроков поворачивают несколько раз для того, чтобы они потеряли ориентацию в пространстве и оставляют стоять лицом к столу. Один из игроков должен запятнать другого, а стол при этом служит препятствием. Водящий может кричать: «*Якоб, где ты?*», на что другой игрок должен ответить: «*Я здесь!*».

Правила:

1. Участник игры, которого ловят, может пролезать под столом или двигаться вокруг стола.

2. Если водящему удастся запятнать убегающего игрока, они меняются ролями.

3. Водящий может спрашивать любое количество раз, а убегающий должен столько же раз ответить.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Не забывайте, начинать игру можно и без стола.

2. Если стол большой, можно используйте вариант с двумя убегающими.

3. Вместо стола вы можете поставить в круг несколько человек, которые стоят, взявшись за руки, что может сделать игру более интересной.

Организационно-методические ошибки:

1. Используется стол с острыми краями (прямоугольный) и игрок может получить травму.

2. Игра проводится при большом количестве участников.

4.3. «Кто больше?»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков взаимодействия в парах.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание, воображение.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: до ста кубиков одинакового размера, можно просто сделанных из деревянного бруска.

Подготовка к игре: дети образуют пары и берутся за руки, и становятся за линию старта. На противоположной стороне площадки, в 10- 12 метрах от линии старта (финиша) произвольно лежит большое количество кубиков.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игроки в паре подбегают к месту, где лежат кубики, и стараются, взаимодействуя в паре, принести за линию финиша максимально возможное количество кубиков, пользуясь только двумя руками.

Правила:

1. Размыкать руки нельзя.
2. Собирать кубики и переносить их нужно только с помощью двух рук.
3. Способ переноски кубиков не регламентируется.
4. Запрещено толкать кубики в карманы, за ворот, т.е. использовать одежду.
5. Нельзя мешать соседней паре, толкать или отбирать кубики, если их больше не осталось.
6. Побеждает пара, которая принесет за линию финиша самое большое количество кубиков.
7. Если игроки не донесли и уронили кубики, считаются только те, которые были занесены за линию финиша.

Варианты игры:

1. Игроки разбиваются на пары и кладут один левую, а другой правую руку на плечи друг другу. Свободными руками они должны завязать шнурки на кроссовках, или бант на шее игрушки. Побеждает пара, которая быстро и успешно справилась с заданием.
2. Игрокам предлагается пролистать «прочитать» книгу, таким образом чтобы страницы в ней перелистывались поочередно (в качестве книги можно использовать старые тетради).
3. Игрокам даются в руки по одной барабанной палочке, и они согласовано действуя, должны простучать какой-нибудь ритм, пользуясь одной левой, а другой правой рукой.
4. Пара игроков должна «одеть малыша», при этом каждый пользуется одной рукой.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Начинайте игру, имея достаточное количество кубиков.
2. После проведения игры покажите возможные варианты более успешного решения задачи.
3. Используйте различные варианты данной игры.
4. Предлагайте играющим самим придумать подобные задания.
5. Используйте для переноски другие предметы, например, теннисные мячи.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое расстояние до кубиков.
2. Игрокам не показаны примерные способы, которыми можно приносить кубики.

4.4.«Сквозь толпу» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование коммуникативных умений и навыков.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание,

воображение, коммуникативные качества.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся плотной группой, изображая тесно стоящую толпу, из их числа выбирается 2-3 водящих.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя водящие стараются быстро пройти сквозь «толпу», а игроки стараются не пропустить их, делая шаг в сторону только в том случае, если водящий говорит: *«Извините, пропустите»*, *«Пропустите пожалуйста»*, *«Будьте любезны»*, *«Извините за беспокойство»* и т.п.

Правила:

1. Водящие не имеют права расталкивать игроков и повторять вежливые обращения.
2. Остальные участники игры должны пропустить водящего только после того, как он скажет вежливое обращение.
3. Побеждает водящий, который первым пройдет сквозь толпу туда и обратно.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Игру проводите, если имеется большое количество играющих и есть запас времени.
2. Перед началом игры попробуйте все вместе проговорить варианты вежливого обращения к друг другу.

Организационно-методические ошибки:

1. Водящие или игроки начинают толкать друг друга, и на это не обращается внимание.
2. Игроки используют одни и те же обращения.

4.5. «Светофорчик»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков правильного поведения в ситуации выбора.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание, воображение.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: пятнадцать кеглей, по пять красного, желтого и зеленого цветов, три кубика, две любых стороны которого окрашены в красный, желтый, зеленый цвет.

Подготовка к игре: дети становятся в круг, внутри которого образуется круг из кеглей таким образом, чтобы они стояли в порядке чередования цветов (красный, желтый, зеленый) на таком расстоянии, чтобы можно было взять две кегли одного цвета одновременно двумя руками. Игроки рассчитываются на первый – третий и принимают участие в игре тройками поочередно.

Содержание и ход игры: игроки первой тройки берут по кубику, и подходят к кругу, который образовали кегли. По сигналу руководителя они

бросают кубики в центр круга и смотрят, какие цвета выпали, после чего стараются собрать кегли выпавшего цвета.

Правила игры:

1. Если на двух или трех кубиках выпал одинаковый цвет, игроки должны взять в каждую руку по две кегли одного цвета.

2. Игрок за каждую правильно взятую (выпавшего цвета) кеглю получает одно очко.

3. После того, как все тройки сыграли по разу, по результату определяется лучшая тройка (игроки, набравшие максимальное количество очков), которые играют между собой, определяя лучшего игрока.

Методические рекомендации:

1. Начинайте игру с подробного объяснения, сопровождаемого показом.

2. Отработайте методику проведения данной игры на детях более старшего возраста, отметьте трудности, внесите коррективы.

Организационно-методические ошибки:

1. Игра проводится для неподготовленных детей.

2. Игра не была апробирована на подготовленных игроках старшего возраста.

4.6.« Кто есть кто?»

Образовательная цель игры: формирование зрительной памяти.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание, воображение.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: листы бумаги, булавки.

Подготовка к игре: дети становятся по два человека по периметру половины волейбольной площадки или нарисованного квадрата, каждому из них на спину прикалывается лист бумаги с написанным на нем именем сказочного персонажа (Алёнушка, Иванушка, Кащей, Бармалей, Горыныч и т.д.), название животного, птицы, рыбы и т.д.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игроки стараются подбежать, увидеть и запомнить название, написанное на спине у других играющих, при этом, стараясь сделать так, чтобы не показать своё название. По следующему сигналу игроки занимают положение, из которого начиналась игра, и записывают на листе бумаги названия и имена игроков, например: «Водяной – Ваня!», «Горыныч – Коля!», и т.д., после чего сравнивается количество правильных ответов.

Правила:

1. Игра продолжается по заранее установленному времени.

2. Игрокам запрещено выходить за пределы квадрата (игровой площадки).

3. По сигналу игроки возвращаются на свои места и подходят к руководителю только после того, как напишут имена и названия.

4. Побеждает игрок, который увидел и запомнил большее количество

участников.

Методические рекомендации:

1. Не забывайте, написанные названия должны быть одного смыслового ряда, например, только сказочные герои.
2. Названия, используемые в игре могут быть связаны с материалом, проходимом на уроках или варьироваться (деревья, животные, птицы и т.д.).
3. Используйте различные варианты названий, используя разнообразную тематику: звери, рыбы, птицы и т.п.
4. Начинайте проведение игры всего с четырьмя участниками, и только после того, как данный вариант будет освоен, увеличивайте число участников.
5. Исходное построение может быть любым: в шеренгу, круг и т.п.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое количество игроков (больше восьми).
2. Одинаковые варианты исходных положений.

4.7. «Быстрые тройки»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков оценки ситуации и реагирования на неё.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание, пространственное воображение, находчивость, ориентацию в пространстве.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в круг и рассчитываются на первый – третий, это тройки, которые образуют команду, и играющие должны запомнить игроков своей команды. После этого, все игроки, имеющие первые номера, выходят вперед и образуют, взявшись за руки, малый круг, а остальные играющие свободно перемешиваются между собой и образуют большой круг, таким образом, образуется два круга (малый внутри большого).

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя, игроки начинают двигаться в кругах в разные стороны, постепенно увеличивая скорость движения. По сигналу игроки должны остановиться, разомкнуть руки, увидеть игроков своей команды, собраться вместе и взявшись за руки, образовать круг, после чего поднять руки вверх.

Правила:

1. Учащиеся начинают перестроение только после сигнала.
2. Итоги игры нужно подводить после того, как все игроки каждой команды побывали в малом кругу.
3. Побеждает та тройка, игроки которой первой справились с заданием.
4. Два игрока из одной команды не имеют права стоять вместе.

Вариант игры: игроки надевают нарукавники трех цветов, и объединяются в команды уже по цвету нарукавников.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Сделайте так, чтобы все игроки команд побывали в малом кругу, и только после этого подводите итоги.

2. Направление движения кругов не забывайте менять при очередном проведении игры.

3. Помните, при проведении игры для подготовленных детей, игроки внешнего круга должны стоять спиной к игрокам внутреннего.

Организационно-методические ошибки:

1. Игроки одной команды располагаются рядом, но на это не обращается внимание.

2. Игра проводится, когда слишком мало участников игры.

4. 8. «Переправа»



Образовательная цель игры: формирование умений и навыков логического мышления.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, память, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: обручи.

Подготовка к игре: играющие делятся на несколько команд по четыре человека, один из играющих «лодочник», в руках которого обруч, следующий – «волк», третий участник - «коза», четвертый - «капуста». Игроки располагаются за боковой линией волейбольной площадки.

Содержание и ход игры: лодочник надевает обруч на себя и одного из участников игры и должен переправить (перебежать) на противоположный берег (противоположная боковая линия волейбольной площадки) поочередно (не имея права взять сразу всех или двоих), волка, капусту, козу, учитывая при этом, что если он оставит волка и козу, волк может её съесть, если оставит козу и капусту, то коза может съесть капусту. Задача лодочника переправить всех, таким образом, чтобы все остались целы.

Правила:

1. Лодочник имеет право брать в лодку только одного участника.

2. Побеждает лодочник, быстрее всех и без ошибок справившийся с заданием.

3. В случае, если допущена ошибка, лодочник может её исправить, вернув назад участников игры.

Возраст участников: игра проводится с 9 лет.

Основной вид движений: бег в обруче со сменой направления.

Методические рекомендации:

1. Поскольку данная игра является направленной на развитие сообразительности, рекомендуем участникам не торопиться, а сначала подумать и мысленно представить то, что нужно сделать.

2. Для игры нужно используйте различные варианты:

2.1. Лодочник переправляет лису, которая может съесть зайца, морковку, которую может съесть заяц.

2.2. Лодочник переправляет коршуна, который может съесть курицу и цыплят.

2.3. Лодочник переправляет кота, который может съесть голубя и мышь.

3. Подобные варианты вы можете придумать сами, но подготавливать их нужно заранее.

4. Количество команд может быть любым, поэтому в игре могут принимать одновременно большое количество играющих.

5. **Правильная схема** проведения игры при этом выглядит так: сначала лодочник перевозит козу, которую оставляет на противоположном берегу, затем берёт волка, перевозит его, оставляет его, забирает козу назад, оставляет её, перевозит капусту, оставляет её, возвращается и забирает козу.

Организационно-методические ошибки:

1. Игрокам не дается время для того, чтобы подготовиться к игре.

2. Оценивается скорость, а не правильность выполнения.

3. При подведении итогов не отмечаются команды, которые выполнили задание без ошибок.

4.9. «Найди и замени»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков обобщения.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание, воображение, находчивость, честность.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: обручи, различные мелкие предметы (игрушки, кубики).

Подготовка к игре: дети становятся в колонны за стартовой линией, как при проведении эстафет, напротив каждой команды в 10-12 метрах от них лежат обручи, в которых находятся различные предметы, по одному такому же предмету в руках у каждого из играющих.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя, первые игроки в колоннах бегут, находят в обруче точно такой же предмет, берут его и кладут тот предмет, который был у них в руках. Следующий игрок должен найти, поменять и принести точно такой же предмет, который был у него в руках. Задача команды – принести и поменять предметы таким образом, чтобы принесенный предмет был точно таким, какой лежал в обруче.

Правила:

1.Игрок должен обязательно поменять предмет.

2.Если игрок не поменял предмет, всей команде присуждается последнее место.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1.При проведении игры вы можете использовать кубики, которые могут иметь различные цвета или различаться по величине.

2.Можно проводить игру на использовании контрастов, например по цвету: черный – белый, или по размеру: большой – маленький.

Организационно-методические ошибки:

1. Недостаточное разнообразие используемых предметов.

2. Игрокам предлагается только один вариант игры.

4.10. «Будь осторожен!» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков быстрого реагирования на изменяющуюся ситуацию.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание, быстроту реакции.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети друг за другом или за руководителем идут по залу или площадке на расстоянии 1-1,5 метров между собой, внимательно слушая водящего.

Содержание и ход игры: игроки выполняют команды водящего, который в любой последовательности говорит:

«Пропасть справа!»,- и все должны сделать прыжок в левую сторону;

«Пропасть слева!»,- и все должны сделать прыжок в правую сторону;

«Пропасть впереди!» - сделать прыжок назад;

«Быстрый ручей!» - сделать прыжок вперед, имитируя перепрыгивание ручья.

«Осторожно, камнепад!» - сразу же остановиться на месте.

Правила:

1.Игроки, допустившие ошибку, выбывают из игры.

2. Долгое принятие решения так же считается ошибкой.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1.Старайтесь сделать так, чтобы команды подавались неожиданно, не забывайте, что они могут иногда повторяться.

2.Меняйте интервалы времени между двумя командами от длинного до очень короткого.

3. Для игроков, которые хорошо освоили содержание игры, можно использовать вариант, когда подаются одновременно две команды. В этом случае они должны выполняться в той последовательности, в которой

прозвучали.

4. Можно ещё более усложнить игру, если вы сами встанете во главе колонны и начнете умышленно все делать неправильно.

Организационно-методические ошибки:

1. Команды подаются предсказуемо, нет эффекта неожиданности, не варьируется время между командами.
2. Не используется вариант с двумя командами одновременно.

4.11. «Тихо - громко»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков ориентации по звуку.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание, воображение.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: мелкий предмет.

Подготовка к игре: дети становятся в круг, после чего с помощью считалки выбирается водящий, который становится в центр круга и закрывает глаза. В это время руководитель незаметно дает кому-нибудь из детей маленький предмет, который должен найти водящий.

Содержание и ход игры: игрок, который должен найти предмет, ориентируется на силу звука, издаваемого хлопанием в ладоши: чем ближе он подходит к цели, тем громче нужно хлопать, и наоборот, чем больше он от неё удаляется, тем тише должны быть хлопки.

Правила:

1. Игроки не должны нарочно путать водящего.
2. Игрок, который правильно выполнил задание, меняется ролями с игроком с предметом.

Вариант игры:

Когда водящий подходит близко к игроку, владеющему предметом, дети начинают хлопать чаще, а когда удаляются, хлопают реже.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры можно использовать различные варианты построения играющих: круг, восьмерка, полукруг, овал.

Организационно-методические ошибки:

1. Игроки образуют слишком маленький круг.
2. Игроки специально не выполняют задание, а на это не обращается внимание.

4.12. «Разноцветные палочки» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание,

воображение.

Место проведения: рекреация.

Инвентарь: дощечка, палочки трех цветов: красного, синего, белого.

Подготовка к игре: на камешек или толстую круглую палку кладут тонкие (типа карандашей) палочки разного (белые, красные, синие) цвета, количество которых рассчитывается из расчета три палочки разного цвета (белые, красные, синие) на каждого игрока, кроме одного. Дети размещаются за линией старта, в 8-10 метрах от руководителя.

Содержание и ход игры: руководитель игры ударяет по дощечке и палочки разлетаются по площадке. Игроки выбегают на площадку и стараются собрать палочки трех цветов (1 белую, 1 красную, и 1 синюю), после чего подбегают к руководителю и кладут палочки на дощечку. После определения результатов игра продолжается.

Правила:

1. Игрок, собравший палочки первым, получает три очка, второй – два очка, третий – одно очко. Остальные игроки очков не получают.
2. Игра продолжается столько раз, сколько игроков принимают в ней участие.
3. Победителями объявляются игроки, которые набрали максимальное количество очков.

Вариант игры:

Дети должны найти и принести только палочки определенного цвета.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

Методические рекомендации:

1. Помните, при проведении игры не должно быть слишком много игроков.
2. Дощечка должна иметь бортик для того, чтобы палочки не раскатывались.
3. Вместо палочек вы можете использовать незаточенные карандаши.

Организационно-методические ошибки:

1. В игре принимает слишком большое количество играющих.
2. Игра проводится в зале, что не всегда безопасно.

4. 13. «Лиса Алиса и кот Базилио»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков согласованных действий.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, воображение, согласованность действий.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: повязка на глаза.

Подготовка к игре: дети разбиваются на пары и становятся за линию старта. Одному из участников «коту Базилио» в каждой паре завязываются глаза, после чего он кладёт руку на плечо другого участника «лисы Алисы», которая берет себя рукой за голень, для того, чтобы передвигаться на одной ноге.

Содержание и ход игры: по сигналу игроки стараются быстро пройти до

кегли, обойти её и вернуться назад.

Правила:

1. Лиса Алиса должна передвигаться на одной ноге.
2. Кот Базилио должен передвигаться с завязанными глазами.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры будет лучше, если пары игроков образуют девочка и мальчик.
2. Следите за тем, чтобы расстояние от стены до кегли, которую нужно обойти, было достаточным.

Организационно-методические ошибки:

1. Пары для игры образуют игроки одного пола.
2. Игроки двигаются не в паре, а каждый сам по себе.

4.14. «Без слов»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков невербального общения и передачи информации.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, воображение, внимание, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: спички или карандаши.

Подготовка к игре: дети располагаются полукругом, в руках у каждого незаточенный карандаш.

Содержание и ход игры: игрокам объясняется, что карандаш, который они кладут на пол, означает положение их тела на полу. Играющие сначала должны положить свои карандаши так, чтобы образовать фигуру, а после этого без слов сделать на полу такую же фигуру из собственных тел. Любой из детей кладет карандаш на пол, следующий за ним кладет свой карандаш так, чтобы карандаши соприкасались концами и т.д. пока все не положат свои карандаши. По сигналу руководителя игроки должны без слов, молча изобразить на полу такую же фигуру из собственных тел.

Правила:

1. Игроки не должны говорить, но могут объясняться с помощью жестов.
2. Отмечаются игроки, которые правильно или неправильно выполнили задание.
3. Игра проводится несколько раз, отмечаются игроки, которые не допустили ошибок.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры акцент должен делаться на то, чтобы игроки сначала запомнили расположение карандашей на полу.
2. Перед тем, как выполнить фигуру из тел, можно сделать паузу 2-3 минуты.

3. Можно предложить игрокам построить конкретную фигуру, например, цветок, звездочку и т.п.

4. При игре в помещении лучше всего её проводить на ковре или в борцовском зале.

5. Нужно следить за тем, чтобы игроки не клали ноги к голове товарища.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое количество детей, что приводит к путанице.

2. Игрокам не предлагаются варианты фигур, которые они должны построить.

4.15. «Телеграмма»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков логического мышления.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: бланки с написанными на них словами.

Подготовка к игре: дети становятся за линию площадки, как при проведении эстафет. В 10 – 15 метрах от них на полу лежат «слова» телеграммы, причем каждое слово написано на отдельном листке, который лежит словом вниз.

Содержание и ход игры: по сигналу водящего первые игроки подбегают и берут любой лист бумаги, с написанным на нем словом и возвращаются назад, передавая эстафету следующему игроку, который, в свою очередь, берет следующий лист бумаги с написанным и т.д., пока в руках команды не окажется весь текст телеграммы. Но это ещё не всё. После этого команда из набора слов должна выстроить правильный текст телеграммы.

Правила:

1. Игрок не должен брать больше одного листа или переворачивать оставшиеся.

2. Пока очередной игрок бежит, команда имеет право составлять текст телеграммы.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Количество слов в телеграмме должно быть равно количеству игроков.

2. Текст телеграммы должен быть простым и понятным.

3. Приготовьте заранее различные тексты телеграммы и свяжите их содержание с материалом, проходимым на уроке.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается вариант текста, недоступных их уровню развития.

4.16. «Волшебные превращения»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков пространственного воображения.

Педагогическое значение: игра развивает **воображение**, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: несколько веревок, длиной по четыре метра, связанные на концах.

Подготовка к игре: дети делятся на команды по четыре человека в каждой и берутся двумя руками за веревку.

Содержание и ход игры: водящий называет фигуру, которую должны сделать с помощью веревки играющие.

Варианты фигур:

1. Треугольник.
2. Круг.
3. Квадрат.
4. Прямоугольник.
5. Овал.
6. Восьмерка.
7. Звездочка.

Правила:

1. Игроки не должны отпускать руки, а могут поочередно перебирать ими по веревке, но одной рукой всегда нужно её держать.

2. Побеждает команда, которая первой сделает фигуру согласно заданию.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Можно не называть фигуру, а показывать её изображение.
2. Предложите командам по очереди называть следующее задание.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагаются фигуры, которые не изучались на уроке.

4.17. «Ежовые рукавицы»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков правильной самооценки своих возможностей.

Педагогическое значение: игра развивает **сообразительность**, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: хозяйственные рукавицы (верхонки) «ежовые рукавицы», обруч, мелкие предметы.

Подготовка к игре: дети делятся на команды и становятся за линию, как при проведении эстафет. В 7-8 метрах от них лежит обруч, в котором лежат мелкие предметы, карандаши, ластик, спичечные коробки и т.д. Рядом с каждой командой так же лежит обруч.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя первые игроки команд надевают на руки верхонки и подбегают к обручу с предметами,

стараясь взять и унести как можно больше предметов и положить их в обруч, который находится рядом с командой, после чего передают «ежовые рукавицы» следующему участнику игры, которой старается сделать то же самое.

Правила:

1. Если участник по дороге потерял предметы, он должен остановиться и собрать их, и только после этого продолжить бег.

2. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник по одному разу не принесет предметы.

3. Побеждает команда, которая успешно справилась с заданием: перенесла больше предметов и сделала это быстрее.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры обеспечьте её большим количеством мелких предметов.

2. Объясните участникам, что не надо «жадничать», стараясь взять как можно больше предметов.

3. Если в одной из команд не хватает участника, вы можете его заменить.

4. Используйте как большие, так и маленькие предметы.

Организационно-методические ошибки:

1. Слишком большое расстояние до обруча с предметами.

2. Неравное количество участников в командах.

3. Недостаточное количество предметов для переноски.

4. 18. «На незнакомой улице» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование жизненно важных умений и навыков ориентации в городе, вежливого обращения.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание, воображение.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: таблички с номерами.

Подготовка к игре: дети произвольно становятся в колонну, каждый из них это «дом», которому присваивается номер, который прикалывается на спину игроку. Так же выбирается несколько человек, которые должны найти дом с нужным номером.

Содержание и ход игры: водящий начинает игру со слов:

Поработали на славу строители,

И построили много красивых домов,

И теперь нам пора, дать домам правильные номера.

После этого игроки должны, прежде всего, разбиться на четные и нечетные номера, встать по обе стороны улицы в таком порядке, чтобы сначала шли дома с маленькими номерами, а затем с большими.

Продолжение игры

Несколько человек получают задание найти дом с нужным номером

(каждому дается свой номер дома), для чего они могут подойти к любому дому и спросить:

Привет, уважаемый дом, мне ваш номер не знаком,

А мне нужен дом номер (называется номер дома), подскажите, где мне искать?

«Дом» должен сказать всего одно слово: «Дальше», если нужный номер расположен дальше по улице, «Ближе» если дом расположен ближе по улице, «На другой стороне», если это четная или нечетная сторона улицы.

Если номер дома соответствует тому, который ищет гость, дом отвечает: «Добро пожаловать в дом» (называет номер дома) и берет игрока за руку

Правила:

1. Игру можно проводить как командную, в этом случае побеждает команда, которая первой и без ошибок выполнит задание.

2. Побеждает гость, который правильно и быстро нашел нужный дом.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры первый раз нужно объяснить детям, что дома с четными и нечетными номерами располагаются на разных сторонах улицы.

2. Можно провести конкурс на лучшее название улицы.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается варианты домов с большими номерами.

2. Игрокам не объясняется, что на одной стороне улицы дома с четными номерами, а на другой с нечетными.

3. Разное количество четных и нечетных номеров.

4. 19. «Конвейер» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков согласованных действий.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание, воображение.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: комплекты различной одежды.

Подготовка к игре: дети становятся в колонны на расстоянии 3-4 метров, возле каждого лежит по одному предмету одежды, которые одинаковы у обеих команд. За линией старта располагаются два игрока – это «манекены», стоящие в начале «конвейера» и которых нужно одеть.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя, манекены подбегают к первым игрокам своей команды и те надевают на них свой комплект одежды, после чего они бегут ко второму сборщику, который делает то же самое, одевая свой предмет гардероба, и т.д. до конца конвейера.

Правила:

1. Каждый сборщик одевает один предмет одежды.

2. Отдельно оценивается оригинальность одетого манекена.

3. Игроки сами решают, когда и что одевать.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При повторном проведении игры сделайте всё в обратном порядке, когда манекен не одевают, а раздевают.

2. Чтобы сделать игру смешной, можно использовать совсем детские вещи, чепчики, слюнявчики и т.п.

3. Желательно, чтобы в качестве манекена побывали все играющие.

Организационно-методические ошибки:

1. Недостаточное количество предметов гардероба.

2. Манекены, участвующие в игре, разного пола.

4. 20. «Таможня»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков уверенного поведения, зрительного типа памяти.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, внимание, сообразительность воображение.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: различные разнообразные предметы в большом количестве.

Подготовка к игре: на площадке чертится линия, которая разбивает площадку пополам – это «граница» на расстоянии 10 метров от границы с обеих сторон кладутся разнообразные предметы – это «рынок», игроки разбиваются на две группы и становятся возле рынка. Из числа играющих выбираются две пары игроков – «таможенники», которые становятся в парах по обе стороны границы.

Содержание и ход игры: руководитель объявляет, какие предметы можно перевозить через границу, а какие нельзя. По сигналу руководителя игроки берут по одному предмету и стараются пробежать между двумя игроками, которые образовали таможню, а те стараются пропускать только тех игроков, в руках у которых разрешенный товар, а все остальное они конфискуют, после чего игрок возвращается назад.

Правила:

1. Таможенники пропускают только игроков, которые берут только «разрешенные» предметы.

2. Они не должны хватать игроков за одежду.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Помните, при проведении игры количество используемых предметов должно быть достаточно большим.

2. Следите за тем, чтобы все игроки побывали в качестве таможенников.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается слишком большое или, наоборот, слишком маленькое количество «товаров».

2. В качестве таможенников выступают до конца игры выступают одни и те

же игроки.

4. 21. «Точное время» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков определения времени в игровой форме, пространственного воображения.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, сообразительность, внимание, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: двенадцать обручей, или нарисованных кругов.

Подготовка к игре: на площадке по кругу кладутся обручи, таким образом, чтобы они напоминали цифры на циферблате. В четырех обручах, как на циферблате рисуются цифры: «12» напротив цифры «6», цифра «3» напротив цифры «6». Игравшие образуют круг внутри «циферблата» и берутся за руки.

Содержание и ход игры:

По команде участники игры начинают движение по кругу в заранее оговоренную сторону, двигаясь сначала медленно, а затем все быстрее и быстрее. Руководитель называет любую цифру (или две) от одного до двенадцати, а игроки расцепляют руки и стараются максимально быстро занять место внутри того обруча, который соответствует названию данной цифры.

Вариант игры: игроки занимают место произвольно каждый в своем обруче, руководитель произвольно называет цифру от «1» до «12» в зависимости от подготовленности детей, после чего добавляет слово «плюс» или «минус», после чего играющие должны перебежать, наступая в каждый обруч по часовой стрелке, если названо слово плюс, и против часовой стрелки, если названо слово минус, настолько, какая цифра была названа. Например, если игрок стоял в обруче с цифрой «12», и было сказано «Плюс 6», он должен перебежать по часовой стрелке в обруч №«6», а если была команда «Минус пять!», то он должен перебежать против часовой стрелки в обруч с № «7».

Правила:

1. Игроки должны занять место в своем обруче.
2. После того, как они встали на место, они должны громко назвать цифру, соответствующую номеру данного обруча.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры с неподготовленными игроками используйте обручи с написанными в них цифрами, и наоборот, если позволяет уровень, оставьте написанной только цифру «12».
2. При большом количестве участников называйте сразу несколько цифр.

Организационно-методические ошибки:

1. Детям не дается время на то, чтобы они могли подумать.
2. Называется только одна цифра, если в игре одновременно участвуют более шести человек.

4.22. «Лето, зима, осень, весна» (авторский вариант)

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков правильно одеваться в зависимости от времени года, зрительного воображения.

Педагогическое значение: игра развивает внимание, сообразительность, воображение, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: 2 теплых куртки, шапки, две пары перчаток.

Подготовка к игре: дети делятся на команды по пять – семь человек, которые становятся как при проведении эстафет. Напротив каждой команды на расстоянии 10 метров ставится флажок, который нужно оббегать.

Содержание и ход игры:

Руководитель объясняет, что перед тем, как бежать, игроки должны одеться сообразно времени года: если им было названо лето, то игрок бежит ничего не одевая; осень или весна – одевается только шапка и перчатки; зима – одеваются перчатки, куртка и шапка.

Вариант игры: «Одень, как на картинке» предусматривает, что игрокам команд на короткое время показывается «картинка», после чего они должны одеть одного из игроков команды так, как было изображено. Побеждает команда, которая первой и без ошибок выполнила задание.

Правила:

1. Игрок, который правильно и быстро выполнил задание, приносит своей команде очко.

2. Побеждает команда, которая к моменту окончания игры набрала большее количество очков.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. При проведении игры акцент делайте на то время года, когда проводится игра.

2. Вы можете использовать другую одежду для обозначения времени года.

Организационно-методические ошибки:

1. Излишне большое, или наоборот, маленькое количество предметов гардероба.

4. 23. «Гонка мячей с заданием»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков быстрой и правильной реакции на ситуацию.

Педагогическое значение: игра развивает сообразительность, внимание, память, находчивость.

Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: не требуется.

Подготовка к игре: дети становятся в колонны по 5-10 человек, в руках у первых игроков по мячу.

Содержание и ход игры: руководитель называет задание, например, название животного, первый игрок передает мяч второму и называет следующее название животного, тот называет свое название и передает мяч третьему игроку и т.д. Как только мяч оказался у последнего игрока, тот бежит и становится во главе колонны, а руководитель дает следующее задание.

Правила:

1. Передавать мяч можно только после того, как было сказано название животного или предмета.
2. Названия не должны повторяться.
3. Побеждает команда, которая первой и без ошибок выполнила все задания.

Варианты игры:

1. Первый игрок называет слово, а следующий должен назвать слово, которое начинается с буквы, на которую заканчивается слово.
2. Первый игрок называет прилагательное, а следующий должен назвать слово, противоположное по значению, например, холодный – горячий и т.п.
3. Первый игрок называет слово (существительное), а следующий – его признак, например небо – голубое и т.п.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Используйте для игры темы, которые проходили на уроке, например города, реки, страны и т.п.
2. Давайте сами играющим выбирать варианты игры.

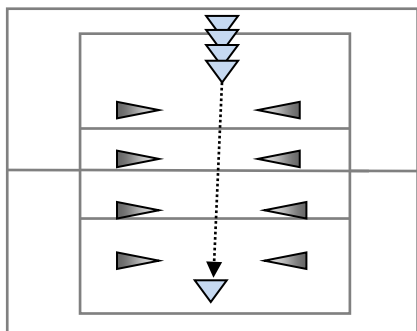
Организационно-методические ошибки:

1. Детям предлагается всегда один и тот же вариант игры.

4. 24. Салки «Разведчики и часовые»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков бесшумного хождения и умения рисковать.

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, решительность и осторожность.



Место проведения: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь: повязки на глаза.

Подготовка к игре: играющие делятся на две команды: одна «часовые», другая «разведчики». Игроки команды «часовых» делятся пополам и

становятся в две шеренги напротив друг друга на расстоянии вытянутых рук. Расстояние между шеренгами так же равно расстоянию вытянутых рук. На глазах у игроков команды часовых повязки.

Содержание и ход игры: по команде руководителя игроки команды разведчиков стараются бесшумно пройти между двумя шеренгами разведчиков, которые в свою очередь по звуку стараются определить кто идет и запятнать их, коснувшись руками.

Правила:

1. Часовые не должны сходить с места или сгибать ноги.
2. Разведчики имеют право подсесть, идти в полуприседе и т.д.
3. Игроки, которых запятнали, выбывают из игры.
4. Игра может продолжаться по времени, в течение которого команда разведчиков должна пройти через стоящих в шеренга часовых.
5. После подведения итогов команды меняются ролями.
6. Побеждает команда, большее количество игроков которой осталось неосаленными.

Возраст участников: игра проводится с 6 лет.

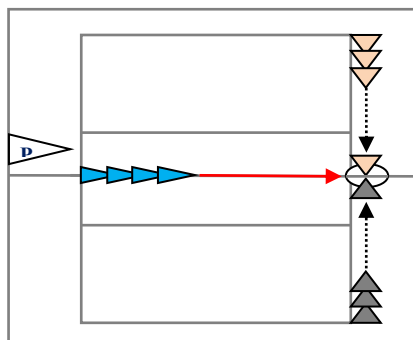
Методические рекомендации:

1. Нужно сказать игрокам, чтобы они не шумели, а старались по слуху определить момент, когда идут «разведчики».
2. Игру лучше всего использовать как средство активного отдыха или между проведением игр высокой интенсивности.

Организационно-методические ошибки:

1. Пары игроков команды «часовых» располагаются слишком близко к друг другу.
2. Игроки команды разведчиков начинают ползти по полу.
3. Игроки команды часовых сгибают ноги или двигаются.

4.25. «Салки с тремя командами»



Образовательная цель игры: формирование умений и навыков принимать правильные решения в условиях дефицита времени.

Педагогическое значение: игра развивает **сообразительность, внимание, находчивость.**

Место проведения: площадка, спортзал.

Инвентарь не требуется.

Подготовка к игре: играющие разделяются на три команды «А», «Б», «В» от 3 до 7 человек в каждой. На площадке на расстоянии 18 метров обозначаются две зоны старта (отрезок длиной 50 см), третья зона старта располагается на расстоянии 9 метров от середины отрезка, соединяющего первые две зоны старта, перпендикулярно данному отрезку. Команды располагаются за стартовыми отрезками в колоннах.

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя игроки команд «А» и «Б» стоящие первыми в колонне, бегут навстречу друг другу, стараясь взяться за руки. Игрок команды «В», старается осалить любого из играющих до того, как они возьмутся за руки.

Правила:

1. Если игроки успевают взяться за руки до того как будет осален один из них, они получают по 1 очку.

2. Если же игрок команды «В» осалит любого из игроков, то именно он получает выигрышное очко.

3. После того, как определено, кому достались выигрышные очки, по свистку стартуют вторые номера, затем третьи и т.д., пока вся команда не примет участия в игре, после чего производится подсчет командных очков и команды меняются местами по часовой стрелке.

4. Игра заканчивается, когда команда окажется на том месте, с которого она начинала игру.

5. Побеждает команда, набравшая максимальное количество очков.

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Необходимо поощрять игроков, чтобы они не просто бежали навстречу друг, другу, но и применяли различные обманные движения, чтобы запутать ловящего.

2. Для удобства подсчёта очков руководитель может использовать протокол с указанием количества очков.

3. Необходимо следить за тем, чтобы одни и те же игроки не бежали по два раза.

4. Если в одной из команд не хватает игрока, то один из них может пробежать дважды.

5. В смешанных командах девочки должны соревноваться с девочками, а мальчики с мальчиками.

Организационно-методические ошибки:

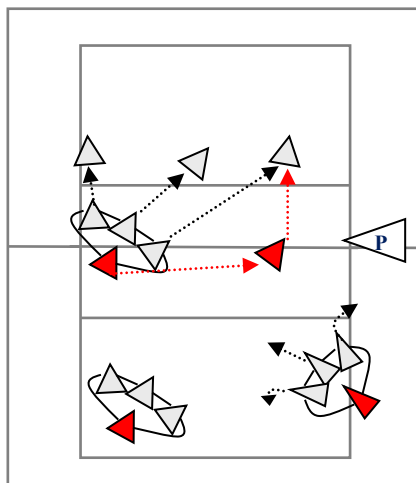
1. Разное количество играющих в командах, разное количество мальчиков и девочек в смешанных командах.

2. Девочки соревнуются с мальчиками.

4.26. Салки «Собери своих коней»

Образовательная цель игры: формирование умений и навыков

Педагогическое значение: игра развивает **находчивость**, сообразительность, воображение, согласованность действий, ловкость, скоростную вы -



носливость, зрительную память.

Место и инвентарь: площадка, спортзал, рекреация.

Инвентарь не требуется.

Подготовка к игре: играющие делятся на четверки таким образом, чтобы три игрока становились в один ряд, взяв игрока стоящего посередине за руки - это - «тройка запряженных коней» а четвертый участник становится сзади тройки, и держит за отведенные назад руки крайних игроков - это «кучер».

Содержание и ход игры: по сигналу руководителя тройки начинают произвольно двигаться по площадке во все ускоряющемся

темпе. Когда темп движения становится достаточно высоким, руководитель громко говорит: *«Кони понесли!»*, после чего все играющие составляющие тройку расцепляют руки и стараются разбежаться в разные стороны, а кучер старается догнать и осалить своих коней.

Правила:

1. Игроки, образующие тройку не должны разбегаться, пока руководитель не произнес слова: *«Кони понесли!»*.

2. После того, как кучер поймал первого коня, тот должен оставаться без движения на том

месте, в котором он был осален. Все пойманные кони не должны разбегаться.

3. После того, как пойман второй конь, кучер должен взять его за руку, и отвести к тому месту, где стоит первый пойманный, и только после этого приступать к ловле третьего коня.

4. После того, как пойманы все кони, они должны составить тройку и начать движение.

5. Побеждает тот кучер, который первым поймал своих коней, или те кони, которых поймали последними.

Вариант игры:

1. Кучера ловят не только своих коней, а любых играющих, кроме кучеров.

2. Коней может быть не три, а два, если играющих мало.

Речитатив: игра может начинаться со слов, произносимых руководителем игры:

Ах вы, кони, чудо кони!

Не боитесь вы погони

Вы летите над землей!

*И не ведом вам покой!
Вас собрать совсем непросто,
Каждый мчится во всю прыть,
Трудно вас остановить!
Их поймай и догони,
Дружно кони понесли!*

Кучера говорят:

*Быстро соберу коней
Запрягу их всех быстрей!*

Возраст участников: игра проводится с 7 лет.

Методические рекомендации:

1. Если игра проводится по правилам, когда кучер ловит любых коней, нужно каким – то образом выделить кучеров, например, выбрав их по цвету спортивной формы или дав им цветные повязки.

2. Если позволяет время, в качестве кучеров должны попробовать себя все играющие.

3. Игра требует специальной подготовки (скоростной выносливости), поэтому не может быть рекомендована в 1-2 классах.

4. Кучер сначала должен стоя на месте сказать речитатив, а уже потом ловить коней.

Организационно-методические ошибки:

1. Игроки – «кучеры» не выделяются по цвету формы.

2. Играющие распределены по силам неравномерно (неудачно подобраны кучеры).

3. Игра проводится совместно для мальчиков и девочек.

4. К моменту окончания игры не все дети побывали в роли кучеров.

Приложение 1

Подвижные игры и развиваемые в них психические способности

№ п/п	Название игры	Развиваемые психические способности
1	«Быстро по местам»	Внимание, наблюдательность,
2	«Бег командами»	Внимание, наблюдательность
3	«Белые медведи»	Воображение, внимание,
4	«Бой петухов»	Сообразительность, решительность, умение рисковать
5	«Быстрые тройки»	Наблюдательность, зрительная память
6	«Веревочка под ногами»	Внимание, сообразительность
7	«Воробьи –	Внимание, выдержка

	вороны»	
8	«Волк во рву»	Воображение, выдержка, сообразительность, решительность
9	«Вызов номеров»	Внимание, выдержка
10	«Встречная эстафета»	Выдержка, внимание
11	«Волейбол с выбыванием»	Внимание
12	«Веселые старты»	Воображение, внимание, настойчивость, решительность
13	«Веселые тройки»	Наблюдательность, зрительная память
14	«Вытолкни из круга»	Сообразительность, решительность, умение рисковать

15	«Гонка мячей»	Внимание, наблюдательность
16	«Город за городом»	Выдержка, умение рисковать
17	«Гуси - лебеди»	Воображение, выдержка, наблюдательность, решительность
18	«Гонка с выбыванием»	Настойчивость,
19	«Городки»	Наблюдательность
20	«Группа смирно!»	Внимание
21	«Два мороза»	Воображение, выдержка, наблюдательность, решительность
22	«День и ночь»	Внимание, выдержка
23	«Два лагеря»	Внимание, выдержка
24	«Заяц без логова»	Внимание, выдержка, сообразительность, умение рисковать
25	«Запрещенное движение»	Внимание
26	«Защита укреплений»	Умение рисковать, настойчивость
27	«Зайцы в огороде»	Воображение, решительность, умение рисковать,
28	«Колесо»	Внимание
29	«Кто первый?»	Внимание
30	«К своим флажкам»	Наблюдательность, зрительная память
31	«Кто подходил?»	Внимание, наблюдательность
32	«Класс, смирно!»	Внимание, наблюдательность

33	«Караси и щука»	Зрительная память, решительность, умение рисковать, сообразительность
34	«Круговая лапта»	Внимание, решительность
35	«Космонавты»	Зрительная память, наблюдательность
36	«Кот и мыши»	Воображение
37	«Кто быстрее?»	Решительность, упорство
38	«Лиса и куры»	Воображение, внимание
39	«Летучий мяч»	Внимание, наблюдательность
40	«Ловля парами»	Выдержка, решительность
41	«Музыкальные змейки»	Внимание, наблюдательность
42	«Мяч соседу»	Внимание, наблюдательность
43	«Мяч за черту»	Внимание, наблюдательность
44	«Мяч среднему»	Внимание, наблюдательность
45	«Мяч ловцу»	Внимание, наблюдательность
46	«Мы веселые ребята»	Решительность, умение рисковать
47	«Не давай мяча водящему»	Настойчивость, выдержка
48	«Ножной мяч в кругу»	Внимание, наблюдательность
49	«Наступление»	Внимание, решительность, умение рисковать
50	«Невидимки»	Внимание, выдержка
51	«Невод»	Сообразительность, наблюдательность, решительность, умение рисковать
52	«Нитка, иголка, узелок»	Внимание, зрительная память,
53	«Небо, земля, вода»	Внимание, воображение
54	«Народный мяч»	Сообразительность, внимание
55	«На буксире»	
56	«Отгадай, чей голосок»	Внимание, сообразительность
57	«Охотники и утки»	Внимание, выдержка, наблюдательность, умение рисковать, настойчивость
58	«Передача мячей»	Внимание, выдержка, наблюдательность
59	«Попрыгунчики – воробышки»	Внимание, решительность, умение рисковать
60	«Птицы и клетка»	Внимание, решительность, умение рисковать, настойчивость
61	«Пустое место»	Внимание, наблюдательность

62	«Падающая палка»	Внимание, выдержка
63	«Передал – садись»	Внимание, сообразительность
64	«Перетягивание в парах»	Решительность, настойчивость
65	«Подвижный ринг»	Решительность, настойчивость
66	«Перестрелка»	Инициатива, наблюдательность, настойчивость
67	«Подвижная цель»	Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание
68	«Попади в ворота»	Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание
69	«Попади в мяч»	Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание

70	«Пионербол»	Инициатива, наблюдательность, настойчивость
71	«Перестрелбол»	Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание
72	«Пятнадцать передач»	Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание
73	«Перехвати мяч»	Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание, умение рисковать
74	«Посадка картошки»	Внимание, сообразительность
75	«Падающая палка»	Внимание, решительность
76	«Салки обыкновенные»	Внимание, сообразительность
77	«Салки давай руку»	Внимание, взаимовыручка, сообразительность
78	«Салки с приседаниями»	Внимание, настойчивость, сообразительность, зрительная память
79	«Салки с прыжками»	Внимание, настойчивость, зрительная память
80	«Салки маршем»	Внимание, решительность, умение рисковать
81	«Салки не попади в болото»	Внимание, решительность, умение рисковать
82	«Салки в лабиринте»	Внимание, решительность, наблюдательность, зрительная память

Приложение 2

Подвижные игры из школьной программы

№ п/п	Название игр	Развиваемые психические способности
1	«Быстро по местам»	Внимание, наблюдательность,
2	«Бег командами»	Внимание, наблюдательность
3	«Белые медведи»	Воображение, внимание,
4	«Бой петухов»	Сообразительность, решительность, умение рисковать
5	«Быстрые тройки»	Наблюдательность, зрительная память
6	«Веревочка под ногами»	Внимание, сообразительность
7	«Воробьи – вороны»	Внимание, выдержка
8	«Волк во рву»	Воображение, выдержка, сообразительность, решительность
9	«Вызов номеров»	Внимание, выдержка
10	«Встречная эстафета»	Выдержка, внимание
11	«Волейбол с выбыванием»	Внимание
12	«Веселые старты»	Воображение, внимание, настойчивость, решительность
13	«Веселые тройки»	Наблюдательность, зрительная память
14	«Вытолкни из круга»	Сообразительность, решительность, умение рисковать
15	«Гонка мячей»	Внимание, наблюдательность
16	«Город за городом»	Выдержка, умение рисковать
17	«Гуси - лебеди»	Воображение, выдержка, наблюдательность, решительность
18	«Гонка с выбыванием»	Настойчивость,
19	«Городки»	Наблюдательность
20	«Группа смирно!»	Внимание
21	«Два мороза»	Воображение, выдержка, наблюдательность, решительность

22	«День и ночь»	Внимание, выдержка
23	«Два лагеря»	Внимание, выдержка
24	«Заяц без логова»	Внимание, выдержка, сообразительность, умение рисковать
25	«Запрещенное движение»	Внимание
26	«Защита укреплений»	Умение рисковать, настойчивость
27	«Зайцы в огороде»	Воображение, решительность, умение рисковать,
28	«Колесо»	Внимание
29	«Кто первый?»	Внимание
30	«К своим флажкам»	Наблюдательность, зрительная память
31	«Кто подходил?»	Внимание, наблюдательность
32	«Класс, смирно!»	Внимание, наблюдательность
33	«Караси и щука»	Зрительная память, решительность, умение рисковать, сообразительность
34	«Круговая лапта»	Внимание, решительность
35	«Космонавты»	Зрительная память, наблюдательность
36	«Кот и мыши»	Воображение
37	«Кто быстрее?»	Решительность, упорство
38	«Лиса и куры»	Воображение, внимание
39	«Летучий мяч»	Внимание, наблюдательность
40	«Ловля парами»	Выдержка, решительность
41	«Музыкальные змейки»	Внимание, наблюдательность
42	«Мяч соседу»	Внимание, наблюдательность
43	«Мяч за черту»	Внимание, наблюдательность
44	«Мяч среднему»	Внимание, наблюдательность
45	«Мяч ловцу»	Внимание, наблюдательность
46	«Мы веселые ребята»	Решительность, умение рисковать
47	«Не давай мяча водящему»	Настойчивость, выдержка
48	«Ножной мяч в кругу»	Внимание, наблюдательность
49	«Наступление»	Внимание, решительность, умение рисковать
50	«Невидимки»	Внимание, выдержка
51	«Невод»	Сообразительность, наблюдательность, решительность, умение рисковать
52	«Нитка, иголка, узелок»	Внимание, зрительная память,

53	«Небо, земля, вода»	Внимание, воображение
54	«Народный мяч»	Сообразительность, внимание
55	«На буксире»	
56	«Отгадай, чей голосок»	Внимание, сообразительность
57	«Охотники и утки»	Внимание, выдержка, наблюдательность, умение рисковать, настойчивость
58	«Передача мячей»	Внимание, выдержка, наблюдательность
59	«Попрыгунчики – воробышки»	Внимание, решительность, умение рисковать
60	«Птицы и клетка»	Внимание, решительность, умение рисковать, настойчивость
61	«Пустое место»	Внимание, наблюдательность
62	«Падающая палка»	Внимание, выдержка
63	«Передал – садись»	Внимание, сообразительность
64	«Перетягивание в парах»	Решительность, настойчивость
65	«Подвижный ринг»	Решительность, настойчивость
66	«Перестрелка»	Инициатива, наблюдательность, настойчивость
67	«Подвижная цель»	Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание
68	«Попади в ворота»	Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание
69	«Попади в мяч»	Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание
70	«Пионербол»	Инициатива, наблюдательность, настойчивость
71	«Перестрелбол»	Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание
72	«Пятнадцать передач»	Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание
73	«Перехвати мяч»	Инициатива, наблюдательность, настойчивость, внимание, умение рисковать
74	«Посадка картошки»	Внимание, сообразительность
75	«Падающая палка»	Внимание, решительность
76	«Салки»	Внимание, сообразительность

	обыкновенные»	
77	«Салки давай руку»	Внимание, взаимовыручка, сообразительность
78	«Салки с приседаниями»	Внимание, настойчивость, сообразительность, зрительная память
79	«Салки с прыжками»	Внимание, настойчивость, зрительная память
80	«Салки маршем»	Внимание, решительность, умение рисковать
81	«Салки не попади в болото»	Внимание, решительность, умение рисковать
82	«Салки в лабиринте»	Внимание, решительность, наблюдательность, зрительная память

Используемая литература

1. Абраменкова В.В. В мире детских игр: Игра в жизни детей // Воспитание школьников – 2000. - №7,с. 16-19
2. Бойко, Е.А. Лучшие подвижные и логические игры для детей от 5 до 10 лет / Е.А. Бойко. - М.: Книга по Требованию, 2008. - 256 с.
3. Былеева Л.В. Подвижные игры, практический материал: учебное пособие для вуз. и сред. учеб. заведений. – М.: Спорт Академ Пресс, 2002г. 279 с
4. Былеева Л.В. Подвижные игры. Учеб. пособие для институтов физкультуры. – М.: Физкультура и спорт, 1988. - 224 с.
5. Власенко, Н. Э. 300 подвижных игр для дошкольников / Н.Э. Власенко. - М.: Айрис-пресс, 2011. - 160 с.
6. Возрастная и педагогическая психология: хрестоматия: Учеб. пособие для студ. Высш. учеб. заведений /Сост. И.В. Дубровина, А.М. Прихожан, В.В. Зацепин. -3-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2005.
7. Гусева, Т. А. Картотека сюжетных картинок. Выпуск 14. Подвижные игры / Т.А. Гусева, Т.О. Иванова. - М.: Детство-Пресс, 2011. 366 с..
8. Детские подвижные игры народов России, стран СНГ и Балтии. - М.: Диалог культур, 2013. - 240 с.
9. Детские подвижные игры народов СССР / ред. Т.И. Осокина. - М.: Просвещение, 1988. - 239 с.
10. Детские подвижные игры народов СССР. - М.: Просвещение, 1989. - 240 с.
11. Долбилова, Ю. В. Игры в сапогах-сорокоходах. Подвижные игры / Ю.В. Долбилова. - М.: Феникс, 2008. - 256 с.
12. Жуков М.Н. Подвижные игры: Учебник. - М: Академия, 2000г.
13. Зайцева О.В., Колкова Е.В. Игры в школе, дома, во дворе.- М: «Академия развития»,1998.
14. Кириллова, Ю. А. Комплексы упражнений (ОРУ) и подвижных игр на свежем воздухе для детей логопедических групп (ОНР) с 3 до 7 лет. Младшая и средняя группы / Ю.А. Кириллова. - М.: Детство-Пресс, 2008. - 320 с.
15. Кириллова, Ю.А. Комплексы упражнений (ОРУ) и подвижных игр на свежем воздухе для детей логопедических групп (ОНР) с 3 до 7 лет / Ю.А. Кириллова. - М.: СПб: Детство-пресс, 2008. - 432 с.
16. Ключева, М. А. Народные подвижные детские игры. Современный фольклорный сборник / М.А. Ключева. - М.: Форум, Неолит, 2014. - 400 с.
17. Кенеман А.Д. Детские подвижные игры народов мира.- М.: Просвещение, 1992.
18. Коррекционные подвижные игры и упражнения для детей с нарушениями в развитии. – М.: Советский спорт, 2012.
- 19.Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии в начальной школе. 1-4 классы. М.: «ВАКО», 2004, 296 с.
20. Лучшие подвижные и логические игры для малышей от 3 до 6 лет. - М.: Книга по Требованию, 2008. - 256 с.
21. Матюхина, Ю. А. 365 лучших подвижных игр для детей 6-9 лет на каждый день / Ю.А. Матюхина. - М.: Академия развития, 2008. - 320 с.

22. Нищева, Н. В. Картотека подвижных игр, упражнений, физкультминуток, пальчиковой гимнастики / Н.В. Нищева. - М.: Детство-Пресс, 2011. - 80 с.
23. Нищева, Н. В. Новые логопедические распевки, музыкальная пальчиковая гимнастика, подвижные игры (+ CD) / Н.В. Нищева, Л.Б. Гавришева. - М.: Детство-Пресс, 2012. -176 с.
24. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. – Кемерово,1990.
25. Патрикеев, А. Ю. Гимнастика и подвижные игры в начальной школе / А.Ю. Патрикеев. - М.: Феникс, 2014. - 95 с.
26. Патрикеев, А. Ю. Летние подвижные игры для детей / А.Ю. Патрикеев. - М.: Феникс, 2014. - 224 с.
27. Ситник, Б. А. Летние забавы. Энциклопедия подвижных игр / Б.А. Ситник. - М.: Суфлер, Феникс, 2013. -567 с.
28. Степаненкова, Э. А. Воспитание ловкости у детей шестого года жизни в подвижных играх / Э.А. Степаненкова, Т.А. Семенова. - М.: Компания Спутник +, 2013. - 200 с.
29. Степаненкова, Э. Я. Методика проведения подвижных игр / Э.Я. Степаненкова. - М.: Мозаика-Синтез, 2009.- 85 с.
30. Степанова О.А. Игра и оздоровительная работа в начальной школе: Методическое пособие для учителей начальной школы, воспитателей групп продлённого дня, педагогов дополнительного образования и родителей. Серия «Игровые технологии» – М.:ТЦ Сфера, 2004.
31. Степанова О.А. Игра важный инструмент оптимизации двигательной активности младших школьников. – 2004.
32. Финогенова, Н. В. Математика в движении. Планирование, оздоровительно-развивающие занятия, подвижно-дидактические игры. Подготовительная группа / Н.В. Финогенова, М.Ю. Рыбина, Е.В. Ремизенко. - М.: Учитель, 2014. - 168 с.
33. Финогенова, Н. В. Математика в движении. Планирование, оздоровительно-развивающие занятия, подвижно-дидактические игры. Средняя группа / Н.В. Финогенова, М.Ю. Рыбина, Е.В. Ремизенко. - М.: Учитель, 2014. - 156 с.
34. Финогенова, Н. В. Математика в движении. Планирование, оздоровительно-развивающие занятия, подвижно-дидактические игры. Старшая группа / Н.В. Финогенова, М.Ю. Рыбина, Е.В. Ремизенко. - М.: Учитель, ИП Гринин Л. Е., 2014. - 184 с.
35. Шоо Михаэль. Спортивные и подвижные игры для подростков с нарушениями опорно-двигательного аппарата. Учебное пособие / М. Шоо. – М.: Академия, 2003.
36. Яковлева Е. Л. Диагностика и коррекция внимания и памяти школьников.

Электронные сайты в Интернете:

Активные, подвижные и малоподвижные игры для детей, скороговорки, считалки
www.detskieigry.ru/category/podvizhnost-igry/
poveselis.ru

Сайт для родителей [Игры для детей](#)/Подвижные игры

www.tvoyrebenok.ru/kid_games.shtml

Подвижные игры, конкурсы для детей на улице, дома и для детских праздников

www.kindereducation.com/games.html

ru.wikipedia.org/wiki

Все для детей

www.play-baby.ru/pages3/10379.php

Муниципальное объединение библиотек

<http://www.gibs.uralinfo.ru>

Электронная библиотека

URL:<http://stratum/pstu/ac/ru:82Library>

Российская национальная библиотека

<http://www.nlr.ru>

Публичная электронная библиотека

<http://www.online.ru/sp/eel/russian>

Дальневосточная государственная научная библиотека

URL:<http://www.fessl.ru>

Научная библиотека МГУ

URL:<http://www.lib.msu.su>

Справочная система

URL:<http://www.d-inter.ru/telia>

<http://www.100pudov.com.ua/subject/89/>

<http://www.revolution.allbest.ru/pedagogics/00009282.htm/>

<http://www.svetmeaka.ru/tx.php>

<http://www.5ballov.ru/referats/preview/33910/17>

<http://www.refoman.ru/c/55/ref/3496>

<http://www.edu-zone.net/ref/323>