

Картотека подвижных веселых игр для детей на улице летом, осенью и весной.

Чтобы возродить любимые игры, дать им вторую жизнь, нужно всего лишь научить детей в них играть, нужно обязательно восстановить ту «ниточку», когда правила передавались от старших ребят младшим, из поколения в поколение.

В подвижных играх создаются благоприятные условия для воспитания таких двигательных качеств, как ловкость, быстрота. Этому способствуют действия детей в постоянно меняющихся игровых ситуациях (необходимость увертываться, чтобы не быть пойманным, бежать как можно быстрее, чтобы поймать убегающего, и т. д.).

В подвижных играх выполняются различные движения: ходьба, бег, подпрыгивание, прыжки, ползание, метание, бросание, ловля и т. д.

Увлеченные игрой, дети повторяют одни и те же движения много раз, не теряя к ним интереса. Это является важным условием развития и совершенствования движений.

Вместе с тем активная двигательная деятельность детей значительно стимулирует работу самых разнообразных групп мышц, усиливает кровообращение и дыхание, улучшает обмен веществ.

Все это ведет к наиболее полноценному физическому развитию и оздоровлению всего организма ребенка.

1. В поисках клада.

Возьмите какую-то игрушку, сладость и прочее в качестве «клада». Лучше всего его завернуть в фольгу. Покажите запечатанный «клад» детям и попросите закрыть глаза. Спрячьте «сокровище» на дерево, за пенек, качели, скамейку или еще куда-нибудь. Пусть дети отправляются на поиски. Кто первый найдет «клад», тот и выиграл.

2. Найди пару.

Ведущий раздает всем детям разноцветные кружочки или флажки (каждого предмета по паре). По сигналу ведущего дети бегают, а когда услышат хлопок или звук свистка, каждый должен найти себе пару по цвету кружочка или флажка и взяться за руки. В игре также могут принимать участие и нечетное количество детей, тогда один останется без пары и выйдет из игры.

3. Оживление предметов.

Эта игра особенно подходит для самых маленьких. Дома вырежьте из бумаги веселые глазки и возьмите кусочек пластилина и идите с детьми на прогулку. Пусть дети выбирают, какие предметы они хотят оживить – цветочки, деревья, карусели.. Можно даже устроить соревнование между детьми – кто быстрее «оживит» предметы. Это хорошо развивает у детей воображение.

4. **Колечко.**

Дети садятся на скамеечку или становятся в ряд. Ведущий берет колечко или какой-то другой мелкий предмет и делает вид, что кладет это колечко в ладошки каждому из игроков. Потом он произносит: «Колечко, выйди на крылечко!» и тот, у кого действительно колечко осталось ладошках, старается быстро выскочить, а другие дети пытаются не дать ему это сделать. Если игроку удалось выскочить, то он становится на место ведущего.

5. **Найди растение.**

Дети отворачиваются, а ведущий срывает листочек или любое растение. Задача детей – как можно быстрее найти такое же. Кто первый – становится ведущим.

6. **В песочнице.**

Берем какой-то предмет, просим детей отвернуться, и закапываем эту вещь в песочнице. Дети должны покопать лопатками и найти закопанный предмет. (Очень хорошо играть в эту игру на пляже. Только нужно будет очертить территорию для поисков).

7. **Теннис с воздушным шариком.**

Возьмите ракетки бадминтона или тенниса. Надуйте шарик и используйте его вместо теннисного мячика или волана. Воздушный шарик летит долго, а у ребенка есть время немного подумать, куда бежать и отбить шар.

8. **Наматывание веревки.**

В эту игру смогут играть только двое. Если больше желающих, то можно играть поочередно с победителем, а остальные – болельщики. Возьмите две одинаковые ветки или палки и веревку подлиннее (3 и больше метра). Привязываем по ветке или палке к каждому концу веревки. Посередине этой веревки привязываем флажок или делаем узелок. Каждый участник берет по палке, отходит настолько, чтобы сама веревка хорошо натянулась. Так, по сигналу дети начинают наматывать веревку на свою палку. Кто быстрее всего дойдет до узелка или флажка – победитель!

9. **Ворона.**

Одному ребенку завязывают глаза, и он становится спиной к детям. Каждый из игроков должен подойти к ведущему и поставить свою руку на плечо. Ведущий говорит: «Покарай, ворона!». Игрок каркает, а ведущий угадывает имя того, кто каркал. Если угадывает – меняется с игроком местами.

10. **Дождик и солнышко.**

На асфальте рисуем кружок и просим детей в него стать. Когда ведущий произносит «Солнышко» — детишки выходят из кружка, бегают, прыгают. А когда

услышат слово “Дождик” дети должны как можно быстрее стать в кружок. Кто последний — проиграл.

11. **Змейка.**

Дети берутся за руки, и тогда выстраивается целая «цепочка». Ведущий берет крайнего за руку и ведет эту «змейку», совершая разные неожиданные повороты. Детишки должны крепко держаться, чтобы не разорвать «цепочку». Если дети дольно взрослые, то можно и побегать «змейкой».

12. **«Глухой телефончик».**

Дети выстраиваются в ряд. Первый в ряду шепчет на ухо своему соседу какое-то слово – тот повторяет это слово другому шепотом и так далее. Последний называет услышанное им слово. Обычно названное слово вызывает только смех....

13. **Повторялка.**

Дети становятся в круг, первый игрок показывает какое-то движение (например, хлопает), следующий все повторяет и добавляет еще одно движение. Так каждый должен повторять все показанные перед ним движения и добавлять свое. Кто собьется — выходит из игры.

14. **Съедобное-несъедобное.**

Для этой игры возьмите мяч. Пусть дети станут в ряд или сядут на скамеечку. Водящий начинает кидать мяч каждому игроку, называя съедобный или несъедобный предмет. Если названный предмет можно скушать – дети ловят мяч, если нет – откидывают назад водящему.

15. **Тише едешь.**

Дети становятся с 1-ой стороны «дороги», а ведущий — с другой, поворачиваясь ко всем спиной. Ведущий говорит: «Тише едешь-дальше будешь.» – дети начинают бежать, стараясь как можно раньше прибежать к финишу. Через несколько секунд ведущий произносит: «Стоп!» – дети перестают бежать и замирают. Ведущий оборачивается, и если он увидел любое движение какого-то игрока, тот выбывает из игры. Победителем становится тот, кто 1-вым прибежит к финишу.

16. **Горячая картошка.**

Дети становятся в круг. Водящий подает сигнал или включает музыку (можно использовать музыку с телефона). Дети начинают кидать мяч друг другу, стараясь от него как можно быстрее избавиться. Когда водящий подает сигнал или выключает музыку, то тот, у кого в руках остался мячик, выбывает из игры. Когда останется 1 игрок, игра заканчивается, и он становится победителем.

17. **Рыбаки и рыбки.**

Двое детей выбираются рыбаками, а остальные – рыбки. Дети начинают водить хоровод вокруг рыбаков и напевают песенку: В воде рыбы живут, Нет клюва, но клюют. Есть крыла — не летают, Нет ног, а гуляют. Гнезд не заводят, А детишек выводят. «Рыбаки» берутся дружно за руки и быстро ловят всех разбегающихся «рыбок». Попавшиеся «рыбки» уже становятся «рыбаками». Теперь эти «рыбаки» берутся за руки и начинают ловить других детей. Так «Сеть» становится еще больше.

18. Симон говорит.

Ведущий должен сказать слова: «Симон говорит» и дальше произнести, что делать всем детям. Если же слова: «Симон говорит» не звучат, то команда не должна выполняться. А дети при этом отвечают: «Симон не говорил». Например, ведущий говорит: «Симон говорит — бегите!». Дети бегают. Кто начал выполнять любую команду ведущего, без слов «Симон говорит», тот пропускает ход или выходит из игры.

19. У медведя в лесу.

Один ребенок садится на корточки в отведенном месте и изображает спящего медведя. Дети ходят все время вокруг него и делают вид, что собирают грибы и ягоды, дружно напевая песенку: «У медведя в лесу Ягоды, грибы я рву, А медведь уж не спит, Он на нас глядит! Корзинка опрокинулась — Медведь на нас накинуся.» «Медведь» быстро вскакивает и начинает ловить детей, которые убегают от него. Кого «медведь» поймает — занимает его место.

20. Пластиковые и картонные одноразовые стаканы

Это спокойный вариант, когда детям предлагается **на скорость сложить пирамиду** из перевернутых стаканчиков (в усложненном варианте — с закрытыми глазами). Нижний этаж — 5 штук в один ряд, сверху, в шахматном порядке 4, потом 3, 2, 1.

21. Танцы с препятствиями. Пирамиду теперь предстоит строить самому аниматору. Стаканы для этой цели берите самые большие, картонные (400-500 мл). По смыслу игра напоминает «Лимбо» (гавайская забава, когда танцующие должны проходить под веревочкой, наклоняясь назад), только веревочка с каждым новым этапом конкурса опускается, а наша пирамидка из стаканчиков — растет. Надстраивайте этажи постепенно, пусть будут в половину человеческого роста. Через преграду нужно перепрыгивать, танцуя.

22. «Скучно, скучно так сидеть». Играющие сидят на стульях. У противоположной стены стоят стулья, но их на один меньше. Ведущий говорит:

Скучно, скучно так сидеть,
Друг на друга всё глядеть,
Не пора ли пробежаться
И местами поменяться?

23. Игра «Западня»

Играющие образуют два круга. Внутренний круг, взявшись за руки, движется в одну сторону, а внешний в другую сторону. По команде ведущего оба круга останавливаются. Стоящие во внутреннем круге поднимают руки вверх, образуя ворота. Остальные то вбегают в круг, проходя под воротами, то выбегают из него. Неожиданно подается вторая команда. Руки опускаются, и те, кто оказался внутри круга, считаются попавшими в западню. Они остаются во внутреннем круге и берутся за руки с остальными играющими, после чего игра повторяется. Когда во внешнем круге остается мало играющих. Из них образуется внутренний круг. После этого игра повторяется.

24. Игра «Шишки. Жёлуди. Орехи»

Дети встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за пределами круга. Ведущий произносит слово «орехи» (или «шишки», «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье - то место. Если это ему удастся, то он становится орехом («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, становится на место ведущего.

25. Игра «Вышибалы»

Игрок, которого вышибли, выбывает из игры (отходит в сторонку). Но его могут "спасти" его товарищи, если им удастся поймать мяч в руки. Ловить мяч можно только на лету, ни в коем случае не от земли. Кто поймал мяч от земли - выбывает. Если выбиты несколько человек, то игрок поймавший мяч, сам выбирает из них того, кому следует вернуться в игру. Когда в команде "вышибаемых" остается один игрок, то он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. В случае удачи вся его команда возвращается в игру, в противном случае команды меняются местами. Есть также несколько вариаций кидания мяча:

1. "Свечка". Вышибала громко говорит "свечка" и кидает мяч высоко вверх. Тому из игроков, кто поймал мяч, дается дополнительная "жизнь". Игрок может поделиться жизнью с уже выбывшим игроком (поймавший мяч сам определяет, кого из команды ему выручить).

2. "Бомба". Вышибала громко кричит "бомба" и кидает мяч высоко вверх. В этот момент все игроки в поле должны присесть на корточки. Если мяч упадет на игрока - он выбывает из игры. Передвигаться в момент падения мяча можно, но, не вставая с корточек.

3. "Ручеек". Вышибала громко кричит "ручеек" и катит мяч по земле посередине площадки. Пока мяч катится, все игроки должны успеть стать перед ним так, чтобы он прокатился между ногами. Кто не успел этого сделать - выбывает.

4. "Макароны". Вышибала кричит "макароны" и кидает мяч как обычно. В этот момент все игроки обязаны "прилипнуть к месту" и двигаться "волнами", прижав руки к туловищу. В кого мяч попадет - тот выбывает. Тут важно, чтобы мяч бросался в момент объявления условия (нельзя объявить "макарончики", дожидаться пока все прилипнут и потом кидать мяч, это нечестно).