



# КАРТОТЕКА ИГР «Дворовые игры в детском саду или забытые игры наших родителей»

МБДОУ детский сад № 66  
г.Новороссийск  
2024



УДК 373.2

*Печатается по решению педагогического совета протокол № 4 от 30.03.2024 МБДОУ № 66 МО г.  
Новороссийск*

Авторы-составители: Иванова Наталья Игоревна, Графова Ирина николаевна, Соколенко Наталья Николаевна.

***Рецензент:***

**Сборник** «Картотека «Дворовые игры в детском саду или забытые игры наших родителей».

Сборник содержит описания и правила проведения дворовых игр, которые были популярны у родителей нашей аудитории в их детстве. Эти игры были отобраны с учетом их значимости для физического развития детей дошкольного возраста и возможности их применения в созданной в ДОО модели уличного пространства.

УДК 373.2 ББК Ч410.5

***МБДОУ № 66 МО г. Новороссийск 2024***

### Пояснительная записка

В рамках реализации инновационного проекта по теме "Создание модели уличного пространства в дошкольном образовательном учреждении как образовательной среды физического развития детей дошкольного возраста педагогический коллектив детского сада решил создать сборник методических рекомендаций «Дворовые игры в детском саду или забытые игры наших родителей»".

Целью инновационного проекта является создание уличного пространства в дошкольном образовательном учреждении, которое будет способствовать физическому развитию детей дошкольного возраста. Одним из важных компонентов данной образовательной среды являются дворовые подвижные игры, которые стимулируют активное участие детей в физических активностях и развитие различных двигательных навыков.

Сборник "Дворовые подвижные игры наших родителей в детском саду" является одним из инструментов, используемых в проекте. Он содержит описания и правила проведения дворовых игр, которые были популярны у родителей нашей аудитории в их детстве. Эти игры были отобраны с учетом их значимости для физического развития детей дошкольного возраста и возможности их применения в созданной в ДОО модели уличного пространства.

Основная цель данного сборника "Картотека дворовых подвижных игр наших родителей» - обеспечить педагогов дошкольного учреждения и родителей детей дошкольного возраста необходимыми инструментами для проведения подвижных игр и физической активности на уличных территориях, создать условия по сохранению и передаче традиций и народных игр, которые имели место в детстве родителей наших воспитанников.

Сборник "Картотека дворовых подвижных игр наших родителей» является важным компонентом нашего инновационного проекта "Создание модели уличного пространства в дошкольном образовательном учреждении как образовательной среды физического развития детей дошкольного возраста". Предоставляет педагогам и родителям необходимые инструменты для организации и проведения подвижных игр на уличных площадках и способствует активному физическому развитию детей дошкольного возраста.

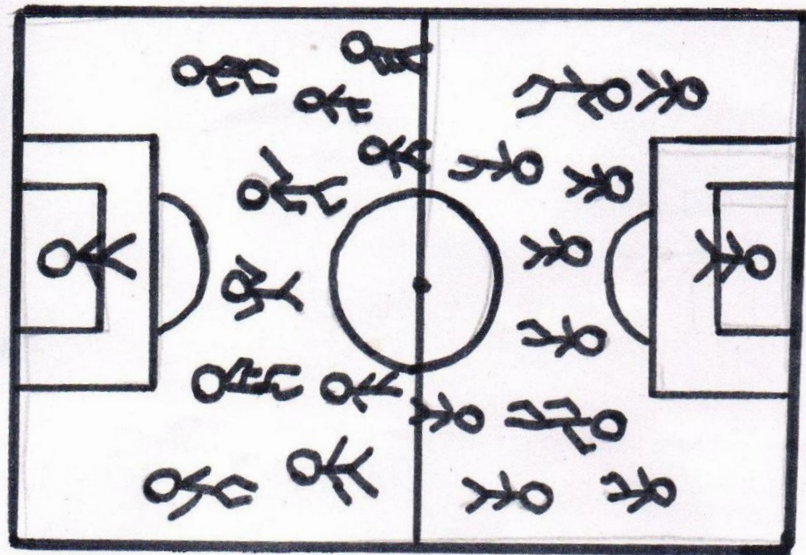
## СОДЕРЖАНИЕ

Футбол	6	Казаки-разбойники	26
Жмурки	8	Летает-не летает	28
Пятнашки 1	10	Колечко	30
Пятнашки 2	12	Море волнуется раз	32
Вышибалы	14	Сороконожка	34
Вышибалы с мячом	16	Съедобное-несъедобное	36
Резиночка	18	Горячая картошка	38
Длинная скакалка	20	Мышка	40
Светофор	22	Лапта	42
Классики	24		

# КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР

# ФУТБОЛ

возрастная категория: 2+



## Количество команд:

- 2  
Каждая команда состоит из 5-7 игроков.

## Количество игроков:

- 14  
Всего на поле должно быть не более 14 игроков.

## Оборудование:

1. Мяч
2. Ворота
3. Свисток
4. Карточки

# Правила игры «Футбол»

**Поле игры:** игра проводится на игровом поле прямоугольной формы, размером приблизительно 15 метров в длину и 10 метров в ширину.

**Ворота:** На каждом конце поля расположены ворота. Рекомендуется использовать ворота шириной около 3 метров и высотой около 1,5 метров.

**Мяч:** Используйте мячи адаптированного размера для дошкольников.

**Длительность игры:** Рекомендуется проводить игру в формате двух таймов по 10-15 минут в каждом тайме.

**Капитаны команд:** Капитаны команд выбираются из числа игроков каждой команды или назначаются тренерами. Они ответственны за команду и могут общаться со судьей.

**Судья:** Выбирается доверенный (взрослый или дошкольник старшего возраста) в качестве судьи. Он осуществляет контроль за соблюдением правил и принимает решения в спорных ситуациях.

**Старт игры:** Игра начинается с центрального удара мяча с середины поля. Команда, выигравшая жребий, начинает с мячом.

**Цель игры:** Команда получает очко, когда мяч полностью пересекает линию ворот соперника.

**Внеигровые зоны:** Детям запрещается играть или заходить в зоны, находящиеся за пределами игрового поля.

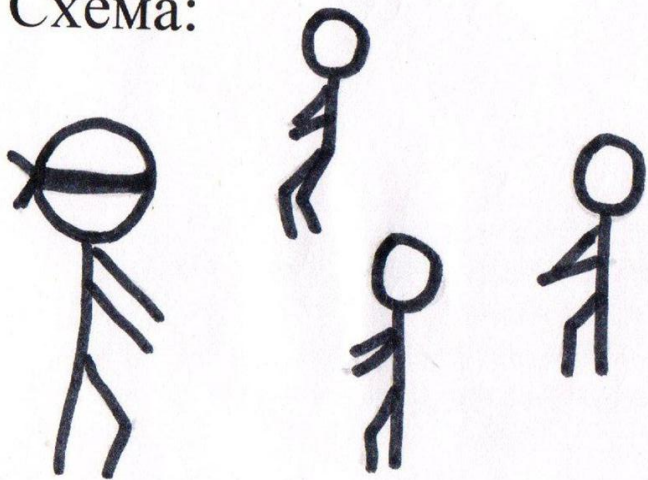
**Вынос мяча:** При выходе мяча за боковые линии, он выносится туда, где он пересек линию.

**Фолы:** Детям запрещено пнуть, ударить или играть рукой мяч. Фол против команды, нарушившей правило, приводит к штрафному удару для соперника.

# ЖМУРКИ

возрастная категория: 3+

Схема:



**Количество команд:**

- 1

**Количество игроков:**

- 5-7  
Всего на поле должно быть не более 14 игроков.

**Оборудование:**

1. Плотная повязка для глаз
2. Музыкальная колонка

---



# Правила игры « Жмурки»

**Поле игры:** игра проводится на игровом поле прямоугольной формы

**Длительность игры:** рекомендуется проводить игру 10-15 минут .

**Водящий:** с помощью считалки выбирается водящий “вода”

**Координатор:** выбирается доверенный (дошкольник старшего возраста или взрослый) в качестве координатора. Он осуществляет контроль за соблюдением правил и принимает решения в спорных ситуациях.

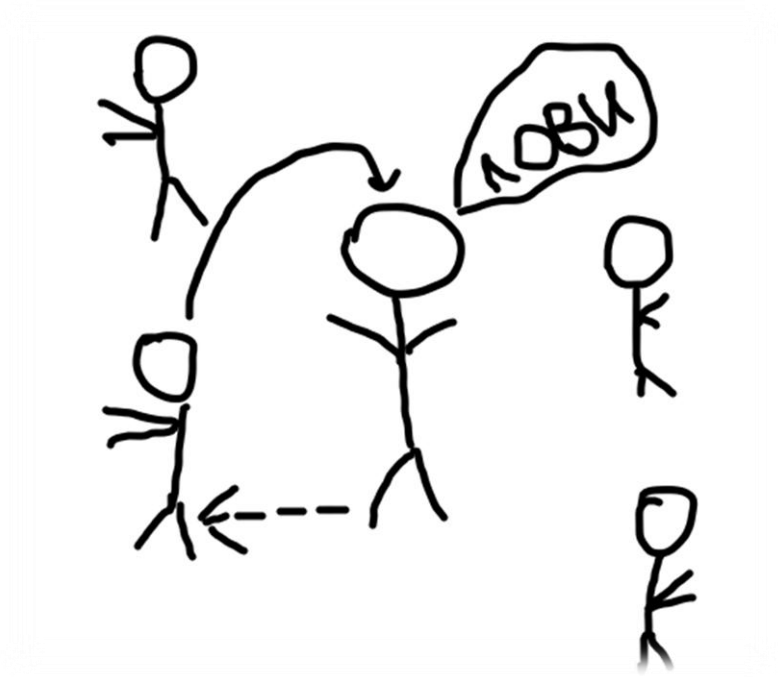
**Старт игры:** Водящему завязывают глаза, ставят в центр круга, состоящего из игроков. Раскручивают на месте. После этого игроки разбегаются в разные стороны. Водящий вслепую пытается найти любого из игроков. Игроки могут подсказывать нужное направление - хлопать в ладоши. Игра начинается с центрального удара мяча с середины поля. Команда, выигравшая жребий, начинает с мячом.

**Цель игры:** водящий ловит (дотрагивается) до игрока. До кого дотронулись, тот становится водящим.

**Внеигровые зоны:** игрокам запрещается играть или заходить в зоны, находящиеся за пределами игрового поля.

# ПЯТНАШКИ

возрастная категория: 5+



**Количество команд:**

- НЕТ

**Количество игроков:**

- любое

**Оборудование:**

Цветная повязка (ленточка)

—

# Правила игры «Пятнашки»

## *Пятнашки.*

### **Правила игры:**

Выбирается водящий, который получает цветную повязку и становится в центр площадки.

- После сигнала: "Лови!" все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-нибудь из играющих и запятнать.
- Тот, кого запятнал водящий, отходит в сторону.
- После 2-3 повторений «пятнашка» меняется.
- Нельзя пятнать того, кто успел встать на одну ногу.

### **Варианты.**

*Пятнашки, ноги от земли.* Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.

*Пятнашки-зайки.* «Пятнашка» может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгнуть на двух ногах - он в безопасности.

### *Пятнашки с домом.*

### **Правила игры:**

1. По краям площадки рисуют два круга, это дома.
2. Один из играющих – «пятнашка», он догоняет участников игры.
3. Преследуемый может спастись от «пятнашки» в доме, так как в границах круга пятнать нельзя.
4. Если же «пятнашка» кого-то из игроков коснулся рукой вне дома, тот становится «пятнашкой».

# ПЯТНАШКИ

возрастная категория: 5+



**Количество команд:**

- НЕТ

**Количество игроков:**

- любое

**Оборудование:**

Цветная повязка (ленточка)

---

# Правила игры «Пятнашки»

## *«Пятнашки с именем».*

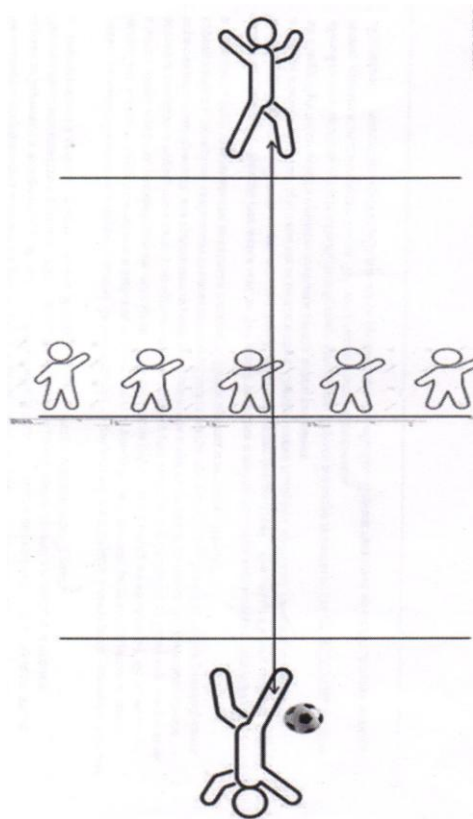
1. Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе названия цветов, птиц, зверей.
2. «Пятнашка» не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, лиса).

## *«Круговые пятнашки».*

1. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага. Каждый свое место отмечает кружком.
  2. Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них – «пятнашка», он догоняет второго игрока.
  3. Если убегающий видит, что «пятнашка» его догоняет, он просит помощи у игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, «пятнашка» догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, который начинал игру.
  4. Свободный кружок, если успеет, может занять и «пятнашка», тогда «пятнашкой» становится тот, кто остался без места.
- Игра продолжается, «пятнашка» догоняет игрока, который вышел из круга.

# ВЫШИБАЛЫ

Возрастная  
категория:  
6-7 лет



**Количество команд:**

- НЕТ

**Количество игроков:**

- от 6 чел

**Оборудование:**

мяч

\_\_\_\_\_

# Правила игры «Вышибалы»

**Поле игры:** игра проводится на игровом поле прямоугольной формы, размером приблизительно 8 метров в длину и 8 метров в ширину.

**Линия «вышибал»:** на площадке очерчиваются 2 линии на расстоянии 5-7 метров друг от друга, где размещаются «вышибалы».

**Линия игроков:** по центру площадки, между двумя «вышибалами», размещаются игроки

**Мяч:** Используйте мячи адаптированного размера для дошкольников.

**Правила игры:** Выбираются двое вышибал, остальные игроки собираются в центре между двух линий. Вышибалы встают за линии и кидают мяч в сторону друг друга, стараясь при этом попасть в игроков. Мяч, пролетевший мимо игроков, ловит второй вышибала, а игроки разворачиваются и спешно отбегают назад. Наступает очередь второго вышибалы бросать.

Задача вышибал — попасть в игроков мячом. Задача игроков уклоняться от мяча и ловить «свечки». Тот, в кого попал мяч, считается выбившим и покидает игровое поле. Если мяч сначала ударился о землю, а потом попал в игрока, данный удар не считается результативным. Когда на поле остается последний игрок, его задача увернуться от мяча столько раз, сколько ему полных лет. Если ему это удалось,

Игра считается выигранной все выбившие игроки возвращаются и всё начинается с начала. Если же последнего игрока выбили, то первые выбившие становятся вышибалами и игра продолжается.

«Свечка» (лова) - Свечкой считается мяч, не успевший удариться о землю (потолок или неактивного игрока) и пойманный игроком. Свечка — это лишняя жизнь. Ее игрок может оставить себе про запас. Светка сгорает, если в игрока попадает мяч, но при этом он остаётся в игре. Свечку можно подарить выбитым товарищам и вернуть их в игру. При неудавшейся попытке поймать свечку игрок выбывает.

«Бомба» — вышибала кричит «Бомба») и бросает мяч вверх. Игроки в центре должны сесть на корточки, накрыв голову руками и не двигаться с места. Тот, кого заденет мячом, выбывает.

«Граната» — вышибала кричит «Граната») и бросает мяч как обычно. Игроки при этом не могут двигать ногами.

# ВЫШИБАЛЫ С МЯЧОМ

возрастная  
категория:  
6-7 лет



**Количество команд:**

- 2

**Количество игроков:**

4-6 человека в каждой команде игроков  
2 -3 человека игроков-вышибал.

**Оборудование:** мяч

*Базы могут быть отмечены конусами,  
флажками или другими предметами.*



# Правила игры «Вышибалы с мячом»

**Поле игры:** игра проводится на игровом поле прямоугольной формы, размером приблизительно 8 метров в длину и 8 метров в ширину. На поле отмечаются две области: "база вышибал" и "база играющих". Между ними находится нейтральная зона.

**Мяч:** обязательно следим за безопасностью детей и устанавливаем правила, которые помогут избежать травм. Лучше выбрать мягкий мяч, чтобы уменьшить риск получения ударов.

**Координатор:** выбирается доверенный (дошкольник старшего возраста или взрослый) в качестве координатора. Он осуществляет контроль за соблюдением правил и принимает решения в спорных ситуациях.

**Расположение баз:** каждая команда имеет свою базу, которая служит укрытием для игроков. Базы обычно располагаются по противоположным сторонам игровой площадки. Игроки могут возвращаться на базу, чтобы восстановиться и избежать попадания мячом. Они не могут быть выбиты, находясь на своей базе

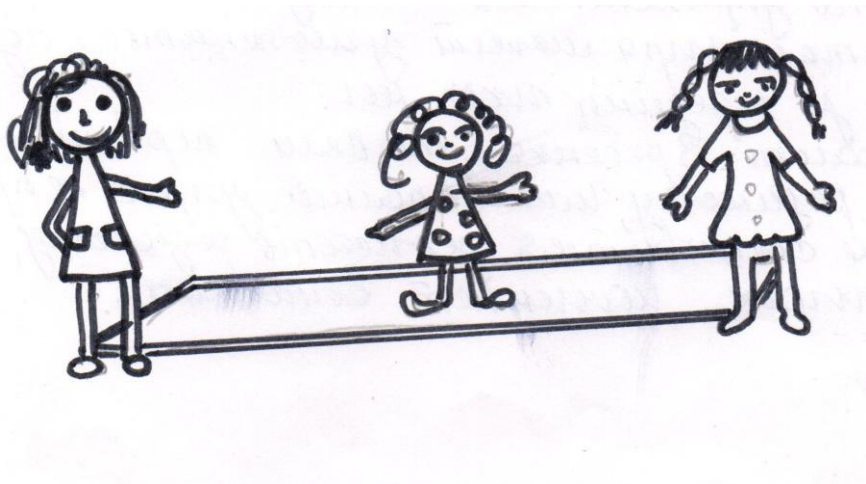
**Нейтральная полоса:** нейтральная полоса – это пространство между базами двух команд, где происходят основные действия игры. В этой зоне игроки пытаются выбить игроков из противоположной команды с помощью мяча. Нейтральная полоса может быть отмечена линиями или границами на земле.

## Правила игры:

1. Дети разделяются на две команды: команду "вышибалы" и команду "играющие".
3. Команда "вышибалы" размещается в своей базе, а команда "играющие" становится за пределами нейтральной зоны.
4. Команда "вышибалы" выбирает одного из своих игроков, который будет удерживать мяч.
5. Когда игра начинается, игроки из команды "играющие" пытаются перенести или перекинуть мяч через нейтральную зону в свою базу.
6. Команда "вышибалы" старается перехватить мяч и поймать соперника, пока он находится в нейтральной зоне.
7. Если игрок из команды "играющие" перемещается в свою базу с мячом без того, чтобы быть задержанным "вышибалами", они засчитывают одно очко.
8. Если игрок из команды "вышибалы" задерживает игрока из команды "играющие", они засчитывают очко. Задержанный игрок становится новым "вышибалой".
9. Команда "играющие" продолжает играть и пытаться набрать очки, а команда "вышибалы" меняются в роли вышибал.
10. Игра продолжается до тех пор, пока не будет достигнуто определенное количество очков или не будет установлено время игры.
11. Побеждает команда, которая наберет большее количество очков или команда, которая наберет определенное количество очков первой.

# РЕЗИНОЧКА

возрастная категория: 5-7 лет



**Количество команд:**

- НЕТ

**Количество игроков:**

- 3 И более

**Оборудование:**

Площадка и резиночка

---

# Правила игры «Резиночка»

**Правила игры:** В игре могут принимать участие 3 ребенка и более, а может и 2 команды по 3 ребенка. Двое детей держат растянутую резинку в районе щиколотки ног. Ребенок, который прыгает, выполняет первое упражнение, с другой команды ребенок должен повторить это упражнение. И так далее, повторяя упражнения, потом игра может усложняться, поднимая резиночку до середины икры ног.

Если играют 3 ребенка, то если первый игрок зацепит резиночку или выполнит упражнение не правильно, то он становится держать резиночку, а другой игрок начинает выполнять.

# Длинная скакалка

возрастная категория: 5-7 лет



**Количество команд:**

- 2

**Количество игроков:**

- 8 и более

**Оборудование:**

Площадка и длинная скакалка или 2 скакалки, связанные вместе

# Правила игры «Длинная скакалка»

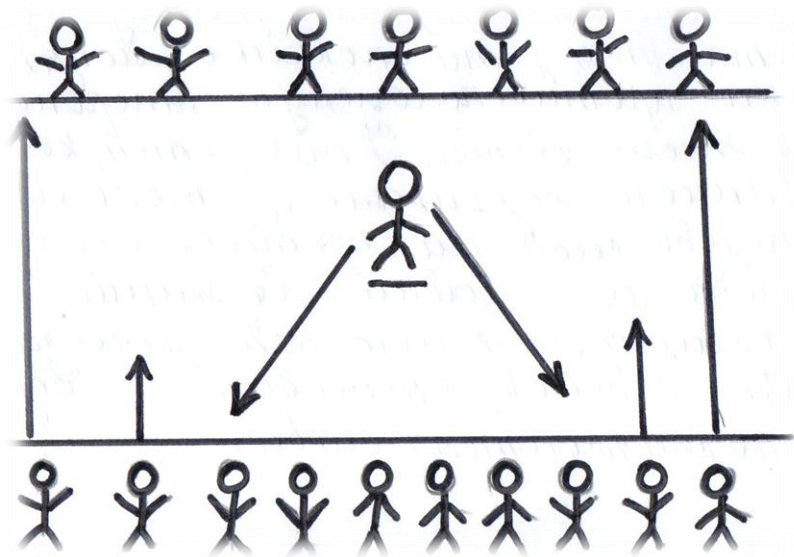
1. Команды выбираются случайным образом по жребию.
2. Каждая команда выбирает одного игрока, который будет вращать скакалку со своей стороны.
3. Игроки каждой команды становятся в очередь со стороны своего вращающего скакалку.
4. Игрок, команды, которая выиграла жребий, начинает игру и показывает первый прыжок и количество выполнения прыжков. Показ прыжков чередуется: поочерёдно прыжки показывают сначала первые игроки команд, потом вторые и т.д. Количество прыжков увеличивается с каждым разом. Первые игроки выполняют по одному прыжку, вторые игроки по два и так, далее, пока не завершится круг игроков с каждой команды.
5. Игрок, который вращает скакалку, должен вращать ее в правильном ритме и на нужной высоте, чтобы игроки могли выполнить прыжки без ошибок.
6. Если игрок ошибается и не может выполнить прыжок, он должен смениться с игроком своей команды, который вращал скакалку. Игрок, который вращал скакалку, становится в очередь своей команды, чтобы участвовать в прыжках.
8. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не сделают все прыжки или до тех пор, пока одна из команд не совершит определенное количество ошибок (заранее определенное число ошибок).
9. Команда, которая выполнит все прыжки без ошибок или сделает меньше ошибок, является победителем.
10. В следующем раунде команда, которая проиграла в предыдущем раунде, начинает игру и показывает прыжки.

## **Заметки:**

- Возможно введение дополнительных правил, таких как ограничения на время исполнения прыжков или сложность прыжков.

# СВЕТОФОР

возрастная категория: 5-7 лет



**Количество команд:**

- 1+1 ведущий

**Количество игроков:**

- от 3 чел и более

**Оборудование:**

Ровное место, поле

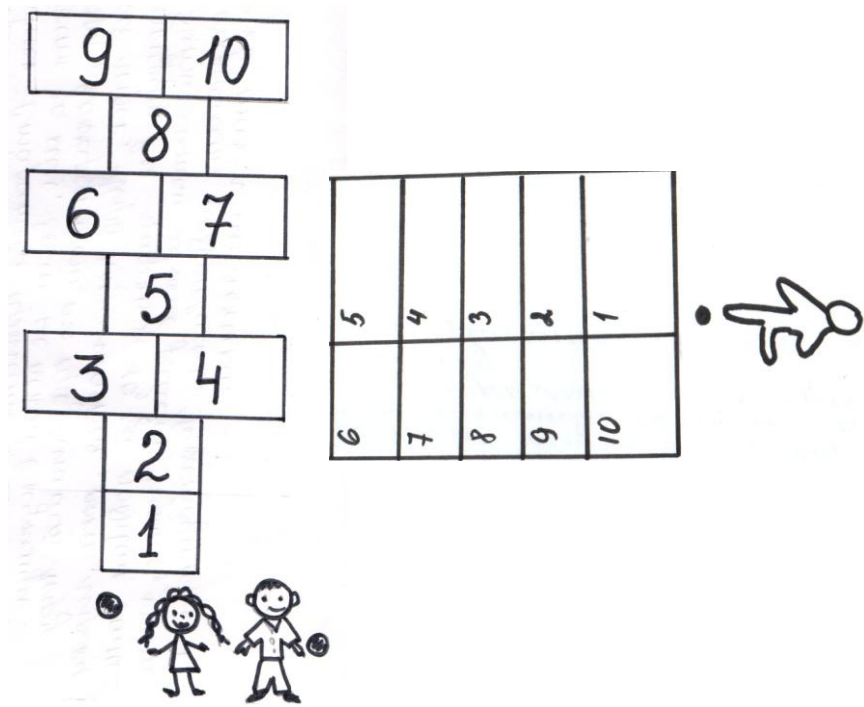
# Правила игры « Светофор »

**Правила игры:** На площадке чертятся 2 линии, можно в центре площадки нарисовать линию короткую или круг для водящего. Расстояния от водящего до игроков может быть 5 м.

Водящий придумывает любой цвет, а дети ищут или вспоминают, что у них из вещей есть такого цвета. Эти дети спокойно могут перейти на противоположную сторону, показывая вещь этого цвета. У тех детей, которых нет названного водящим цветом, они стараются перебежать на противоположную сторону, чтобы их не поймал водящий, Кого поймал водящий, и у него нет загаданного цвета, тот ребенок становится водящим. И игра продолжается снова.

# КЛАССИКИ

возрастная категория: 5-7 лет,  
мальчики и девочки.



**Количество команд:**

- 1

**Количество игроков:**

- До 5 детей

**Оборудование:**

Нарисованные классики на асфальте,  
камешек

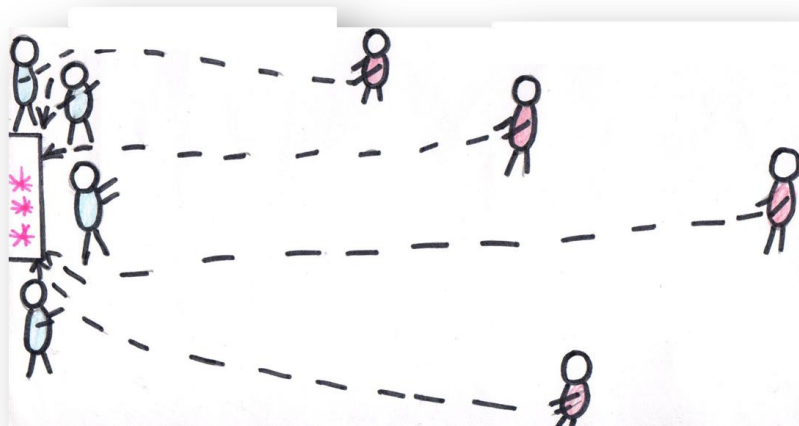


# Правила игры «Классики»

**Правила игры:** На асфальте, площадке, где начерены классики, играющие дети с помощью считалочки выбирают очередность играющих. Первый ребенок кидает камешек- биту на цифру 1 и начинает прыгать до 10, делают разворот и обратно до 1, не позабыв забрать камешек. Стараться прыгать в клеточки, не заходить за них. Если не попал в нужную цифру , по очередности, то продолжает игру другой игрок. Игра продолжается, пока игроки не пройдут все цифры до 10, где побывал камешек-бита. Затем можно дальше играть, учитывая очередность победивших. Участвуют , как девочки, так и мальчики.

# КАЗАКИ- РАЗБОЙНИКИ

возрастная категория: 6-7 лет



**Количество команд:**

- 2

**Количество игроков:**

- все

**Оборудование:**

Знаки различия (повязки, майки и тд)

---

# Правила игры «Казак-разбойник»

**Участники:** В «Казак-разбойник» играют большой компанией. Ребята делятся на 2 команды.

Определить, кто в каком лагере, можно жеребьевкой или выбрав атамана (капитана), которые сами будут набирать свой отряд.

**Подготовка:** После того как дети определились с составом команд, выделяется время на подготовку.

«Разбойники» договариваются, куда будут прятаться и убегают, при этом мелками рисуют стрелочки и таким образом обозначают свой маршрут. Но до того как разбежаться, все вместе придумывают пароль (или секретное слово, шифр). А «Казак» в это время готовят «Темницу»: отгораживают ее палочками или также рисуют мелом. Сюда будут приводить пойманных.

**Ход игры:** Команды заранее договариваются, на какой территории проходит игра, и не выбегают за ее пределы. Указатели пути – стрелочки рисуют примерно каждые 20-30 метров и обязательно на каждом повороте и перекресте. При этом на развилке дорог разрешается указывать несколько направлений, чтобы запутать «Казак» и повести их по ложному следу.

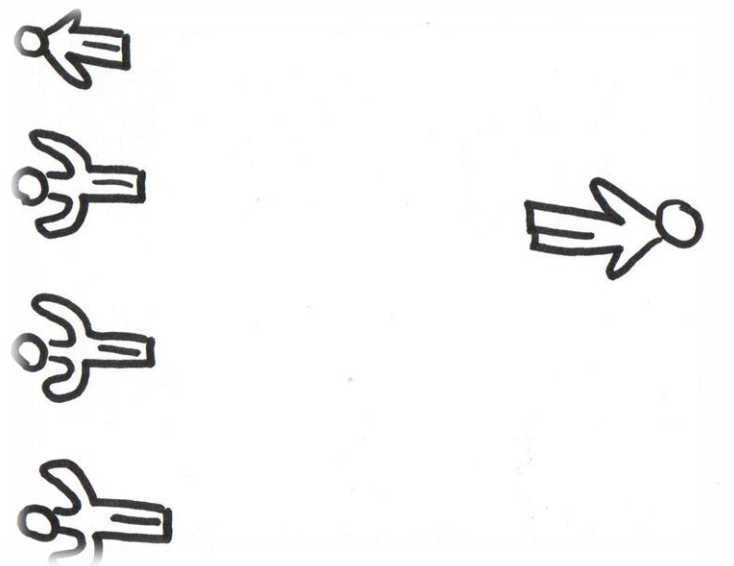
«Разбойники» могут выбирать себе разные укрытия и делиться на несколько групп, тогда найти их будет еще сложнее. Если «казак» нашел и поймал – осалил – кого-то из чужого лагеря, то пленник вместе с ним идет в «темницу». По пути в заточение «разбойника» могут освободить друзья, осалив (поймав и дотронувшись до него) «казака». Таким же образом можно выручить пойманного бандита из плена.

В «темнице» у соперников начинают выпытывать пароль «разбойников». О способах пытки лучше также договориться «на берегу» – она не должна быть обидной, унижительной и тем более причинять боль. Чаще всего «мучают» щекоткой!

«Казак» одерживают верх, когда в «темнице» окажутся все «разбойники» или когда им станет известно секретное слово-пароль. Затем команды могут поменяться ролями.

# ЛЕТАЕТ НЕ ЛЕТАЕТ

возрастная категория: 3-7 лет



**Количество команд:**

- -

**Количество игроков:**

- не ограниченное

**Оборудование:**

-

—

# Правила игры «Летает, не летает»

**Игровое правило:** Хлопать в ладоши только тогда, когда будет назван летающий предмет.

**Ход игры:** дети садятся произвольно, выбирается ведущий по считалочке.

Когда дети услышат название предмета или живого существа, способного летать, они поднимут руки, разведут их в стороны, имитируя полет, помашут руками вверх и вниз. Если же названный предмет или живое существо летать не могут, руки должны остаться неподвижными. Ведущий начинает называть предметы, стараясь по возможности зарифмовать их:

Летит, летит воробей, летит, летит муравей.

Летит, летит оса, летит, летит колбаса.

Летит, летит орел, летит, летит осел.

Летит, летит бабочка, летит, летит бабушка.

Летит, летит ворона, летит, летит корова...

Дети, слушая слова воспитателя, сами определяют, какие предметы летают, а какие нет.

Дети, совершающие ошибки, из игры выбывают. В конце остаются самые внимательные.

# КОЛЕЧКО

возрастная категория: 4+



**Количество команд:**

- 1

**Количество игроков:**

- любое

**Оборудование:**

Маленький предмет  
(колечко, монетка, камушек)

---

# Правила игры «Колечко»

## Правила игры:

1. Выбрать водящего, остальные садятся на скамейку (встают в круг).
2. Водящий берет в руки «колечко», складывает руки «лодочкой» и просовывает свои ладони в «лодочки» игроков. незаметно положить предмет.
4. Задача игрока с колечком - соскочить со скамьи выскочить из круга в центр), чтобы его никто не задел и не задержал
3. Как только водящий прошел всех игроков, он выкрикивает: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!».
4. После слов водящего тот, у кого «колечко», должен вскочить со скамейки (или выскочить из круга) и бежать, а остальные - должны его удержать.
5. Если игрока никто не задержал и не задел рукой - он выиграл и водит следующим. Если его задержали, то водящий остается тот же.
6. Игрок, у которого оказалось колечко и он стал водящим показывает игрокам любое движение или упражнение а остальные игроки за ним повторяют.
7. Новый водящий берет в руки «колечко», складывает руки «лодочкой» и просовывает свои ладони в «лодочки» игроков. незаметно положить предмет.

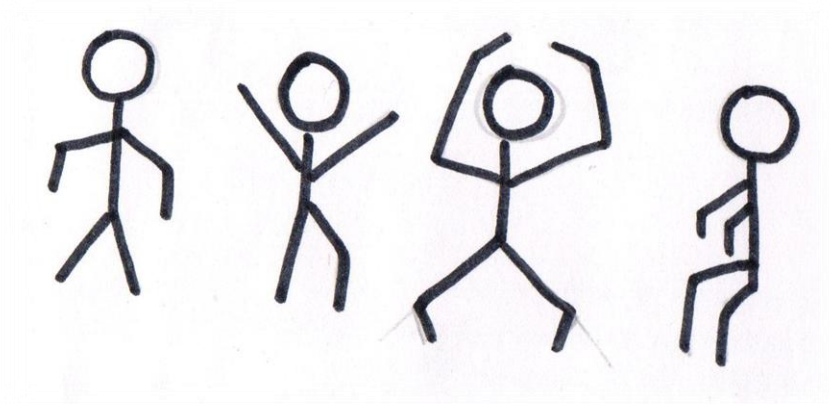
**Колечко:** Используйте колечко (монетку) небольшого размера

**Задача ведущего:** Сделать все так, чтобы никто из игроков не заметил, кому он положил колечко. Для этого он может использовать ложные приемы - задерживать свои руки чуть дольше между ладонями одного из участников.

**Длительность игры:** Рекомендуется проводить игру пока игроков сохраняется интерес, но не более 15-20 минут.

# МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ РАЗ

возрастная категория: 4-7 лет



**Количество команд:**

- НЕТ

**Количество игроков:**

- 20 чел

**Оборудование:**

Магнитофон (колонка)

---



# Правила игры «Море волнуется раз....»

**Поле игры:** игра проводится на игровом поле любой формы

**Длительность игры:** рекомендуется проводить игру 10-15 минут .

**Водящий:** с помощью считалочки выбирается водящий.

**Координатор:** выбирается доверенный (дошкольник старшего возраста или взрослый) в качестве координатора. Он осуществляет контроль за соблюдением правил и принимает решения в спорных ситуациях.

**Старт игры:** Водящий отворачивается от игроков и говорит: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура\* на месте замри!»

Игроки в это время раскачиваются и кружатся, расставив в руки стороны.

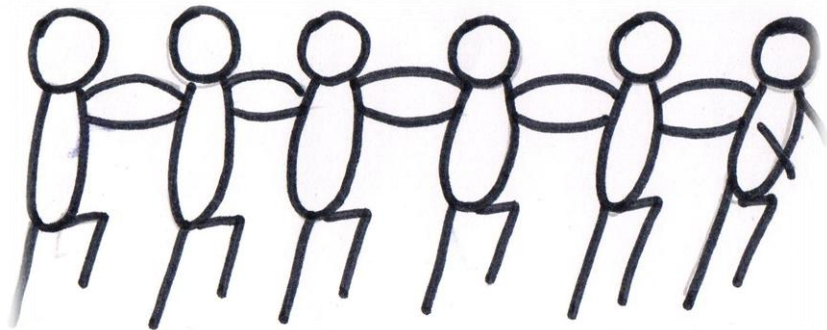
При слове «замри», замирают в позе, изображая любой предмет или животное, имеющее отношение к морской тематике. Это могут быть: корабль, краб, дельфин, пират, чайка и т.д.

Далее ведущий подходит к кому-то из игроков и дотрагивается до него «оживляя» фигуру.

Игрок начинает двигаться, показывает свое «представление», так, чтобы ведущий узнал, что за фигуру изображает игрок. Тот, кто изобразит наименее похоже, становится «водящим» и игра начинается сначала.

# СОРОКОНОЖКА

возрастная категория: 5-7 лет



**Количество команд:**

- 1

**Количество игроков:**

- все

**Оборудование:**

колонка

---

# Правила игры «Сороконожка»

**Правила игры:** Выбирается один ведущий, он будет давать команды сороконожкам и оценивать лучшую, если команд несколько.

Игроки выстраиваются в колонну друг за другом, держат друг друга за плечи или за пояс.

Далее ведущий включает веселую, задорную музыку и начинает давать сороконожке задания.

Задача игроков выполнять задачи быстро, качественно и при этом сохранять целостность сороконожки.

Примеры заданий, которые может выполнять сороконожка.

- Сороконожке поднять все правые лапки!
- Сороконожке поднять все левые лапки!
- Сороконожке побегать по кругу!
- Сороконожке попятиться назад!
- Сороконожка двигается гусиным шагом!
- Сороконожка передвигается прыжками!
- Сороконожка садится и резко подпрыгивает вверх!
- Сороконожка ловит свой хвост!
- Сороконожка левой передней лапкой чешет правую заднюю лапку!
- Сороконожка прыгает на правых ножках!

## **Усложнение:**

Если все эти задачи выполняются легко, можно усложнить игру: завязать всем участникам глаза и попробовать делать задания с закрытыми глазами.

Еще с завязанными глазами можно устроить сороконожке полосу препятствий. В этом случае глаза развязывают «голове» сороконожки, и она предупреждает «тело» и «хвост» обо всех опасностях, на которые наткнулась в пути.

# СЪЕДОБНОЕ- НЕСЪЕДОБНОЕ

возрастная категория: 4-6 лет



**Количество команд:**

- -

**Количество игроков:**

- 20

**Оборудование:**

Резиновый легкий мячик

---

# Правила игры «Съедобное, несъедобное»

**Ход игры:** Дети выстраиваются в ряд, а водящий встает напротив. Ему дается в руки мячик. Он бросает его товарищам, каждая передача – новое слово: что-то из съестного, либо просто какой-то предмет.

Перечисление происходит довольно быстро, поэтому нужно быть начеку. Ведущий может предлагать варианты всем участвующим по очереди, а может, по своему усмотрению, делать это в произвольном порядке. Если ребенок правильно отреагировал на мячик, то он делает шаг вперед, если нет, то отходит назад. Побеждает первый добравшийся до ведущего.

# Горячая картошка

возрастная категория: 3-7 лет

**Количество команд:**

- 1

**Количество игроков:**

- 10-15

**Оборудование:**

Надувной или резиновый мяч

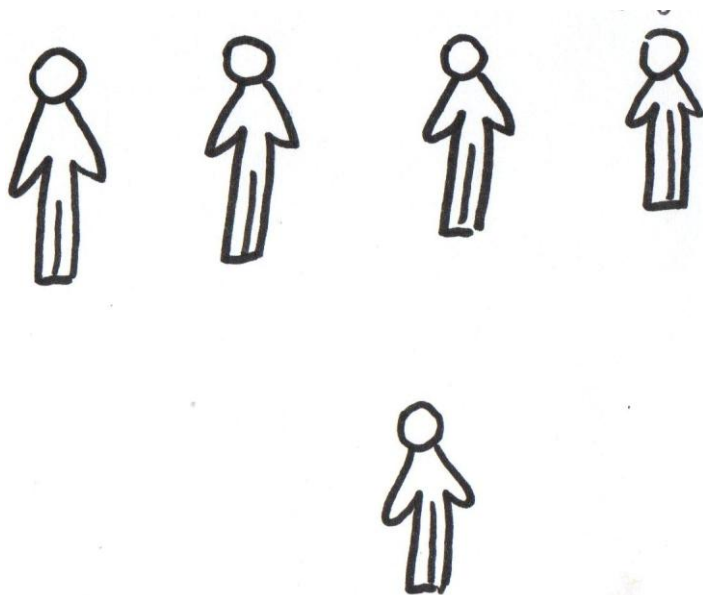
---

# Правила игры «Горячая картошка»

1. В игре "горячая картошка" участвуют все игроки.
2. Все становятся в круг.
4. Быстро передают "картошку» (мяч) друг другу в круге.
5. Игроки, у которых "картошка" падает, присаживаются в центр круга.
6. Остальные игроки, остаются на своих местах, не ссужая круг.
7. Когда мяч уже не возможно передавать друг другу в руки, игроки, стоящие в круг начинают перекидывать картошку соседям, стоящим напротив.
8. В случае, когда «картошка летит через круг, сидящие игроки могут выпрыгнуть, поймать картошку. В этом случае, они может вернуться к игрокам в круг.
6. Игра продолжается до тех пор, пока сохраняется интерес игроков.
7. Все дети должны соблюдать правила безопасности.

# МЫШКА

возрастная категория: 3-7 лет



**Количество команд:**

- 1

**Количество игроков:**

- 10-15

**Оборудование:**

маленькая игрушечная мышка

---



# Правила игры «Мышка»

**Правила игры:** Подглядывать нельзя; бежать нужно только после звукового сигнала строго до определенного места, задев его рукой.

**Ход игры:** Дети стоят в кругу, соединив перед собой ладони лодочкой. Два водящих находятся в кругу.

Первый водящий закрывает глаза, а второй, которому досталась «мышка», зажимает ее между своими ладонями и обходит играющих. Он вставляет свои ладони в ладони детей по кругу. Незаметно для остальных игроков перекладывает «мышку» и встает в центр круга рядом с первым водящим, открывшим глаза.

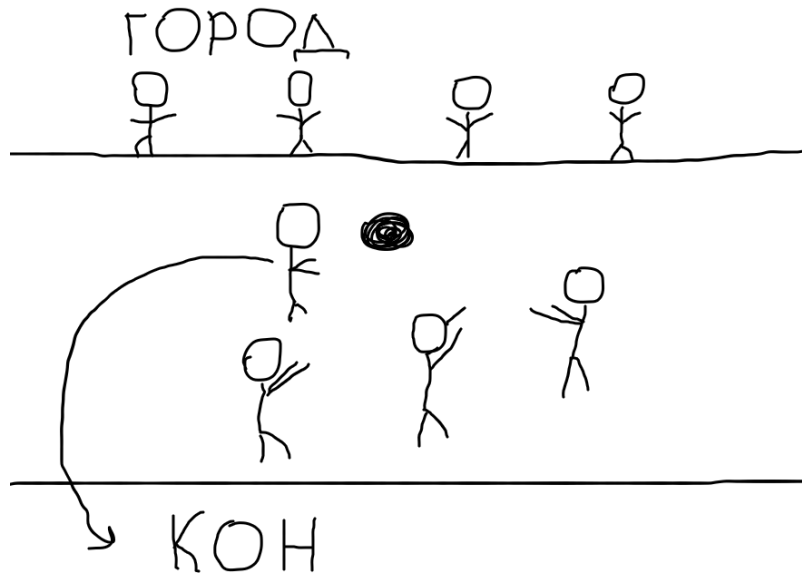
Звучит команда «Беги!».

Первый водящий и игрок, у которого оказалась «мышка», бегут до заранее определенного места и возвращаются, стараясь занять свободное место игрока в кругу. Не успевший прибежать первым ребенок становится вторым водящим, передающим мышку.

Игра повторяется несколько раз.

# ЛАПТА

возрастная категория: 5-6 лет



**Количество команд:**

- -2

**Количество игроков:**

- 10-15

**Оборудование:**

Мяч, бита

---

# Правила игры

**Площадка для игры:** Специально оборудованного игрового поля для лапты не потребуется. Достаточно будет прямоугольной площадки с любым подходящим для бега покрытием. Площадку эту делят на две зоны, «город» и «дом» (или «кон»). В центре одной из этих зон – площадка для подающего.

Между границами «города» и «дома» – поле. Команда, подающая мяч, и команда, ловящая его, не должны заступать за границы своих игровых зон.

**Ход игры :** Участники игры делятся на две, равные по количеству людей, команды. Бросают жребий, по итогам которого одна команда отправляется в «город», а другая – «водит» (то есть, расходится по всему полю). Команда, обосновавшаяся в «городе», начинает игру. Ударом лапты подающий посылает мяч как можно дальше в поле. После чего его задачей является пробежать через площадку за линию «кона» и вернуться назад. Игроки другой команды, «водящие» в поле, ловят летящий от удара лапты мяч (причём, если он будет пойман прямо с лёту, то команды меняются местами, и за пойманный с лёту мяч начисляется 1 очко). После того, как мяч оказался в их руках, главной задачей «водящих» становится «осалить» бегущего через площадку соперника. То есть, метко попасть в него мячом. При этом можно перебрасывать мячик друг другу, выбирая наиболее удачную позицию для прицельного броска (но бегать с мячом в руках нельзя, как и касаться бегуна или мешать его передвижению).

Если игрокам «водящей» команды удалось «осалить» (или «запятнать») бегуна, то они переходят в «город». Если же этого сдать не удаётся, то можно попытаться быстро закинуть мяч в «город», и тогда бегун, не успевший вернуться к своей команде, остаётся за линией «кона» и ждёт следующей возможности сделать это. За чертой «кона», на противоположной стороне от своей команды, бегущий игрок может остаться и сам.

В том случае, если он видит, что мяч «водящими» давно пойман, они готовы его «осалить», и пробежать невредимым ему будет слишком трудно. Запрещается бегуну: касаться мячика; выбегать за боковые пределы игровой площадки; возвращаться к своей команде в «город», не побывав за линией «дома» («кона»); покинув «дом» («кон»), передумать и возвращаться обратно. Если уже решил бежать до «города» – обратной дороги нет. «Осаленный», или же сделавший одно из указанных нарушений бегун выбывает из игры. Вернуть его может следующий подающий: при условии, что «штрафник» сможет на этот раз добежать до «города» не «осаленным». Если же подающий / бегущий смог пробежать от «города» до «кона» и обратно, не будучи «осаленным», то его команде начисляется один балл (на некоторых соревнованиях – 2 балла), а он сам получает возможность ещё раз повторить свой триумф. Во всех прочих случаях, следующий удар лаптой наносит другой игрок команды, становясь заодно и следующим бегуном. И так, пока все не побывают в роли подающего.

**Кто и как побеждает:** Таким образом, целью игры становится борьба за «город». В ходе этого соперничества команды неизбежно меняются ролями: бывают как подающими, так и «водящими». Побеждает та команда, которая наберёт большее количество очков. Без обмена позициями игра будет считаться выигранной, если все игроки по очереди пробили по мячу, пробежали за линию кона и не «осаленными» вернулись назад в «город». Аналогично, игра будет считаться проигранной, если все игроки пробили мяч, но никто из них не смог перебежать за линию «кона» и вернуться назад.