

«Тише едешь»- водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, вода отворачивается и произносит: "Тише едешь - дальше будешь, раз, два, три, стоп" и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший воды, сам становится водой. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться "стоп", только после него вода может обернуться.

«Домики» -на поле рисуют круги ровно на один меньше количества игроков, вода обходит домики собирая игроков в цепочку и уводит их подальше, при этом рассказывая куда их ведет, после команды "по домам" все бросаются обратно и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим. Я слов совсем не помню, это не особо важно, но вот мой скороспелый вариант начала присказки: "пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша (например), гномик Саша (и т.д., перечисляя всех игроков), пошли они в лес, да заблудились, долго-долго ходили, (далее по вкусу)" затем следует неожиданная команда "по домам" в любом месте рассказа - развивает внимание и реакцию.

"Выше ножки от земли" игроки по счету разбегаются и пристраиваются так, чтобы ступнями не касаться земли (салятся, виснут на деревьях и т.д.) Задача водящего осалить того, кто не удержался и коснулся земли, интерес заключается еще в том, что игроки на почтительном расстоянии могут изменять свое месторасположение.

Буклет изготовлен по материалам сайта о развитии детей:

<https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2015/01/08/ozdorovitelno-razvivayushchie-igry-s-detmi-v-domashnikh>

Наш адрес:

624160,
Свердловская область, г. Верхний Тагил,
ул. Строительная 68а.

Наши телефоны:

+7(34357) 2-00-81
+7(34357) 2-00-83



МАДОУ ЦРР- детский сад №9

«ОЗДОРОВИТЕЛЬНО - РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ ДОМА С ДЕТЬМИ»

*«Игра — это огромное светлое окно,
через которое в духовный мир ребенка
вливается живительный поток представлений,
понятий об окружающем мире. Игра - это искра,
зажигающая огонек пытливости и
любопытности»
В. В. Сухомлинский*

Для родителей детей с 5-6 лет



г. Верхний Тагил
2022 г.

<p>"Вышибалы" - Игровое поле (длиной ~8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому, существует масса вариантов игроков. а) вышибалой становится "выбитый" или вновь прибывший игрок. б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана "свечка", что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле. с) если предыдущие варианты широко известны, то с этим я столкнулась только однажды - в пионерском лагере. Игроков должно быть достаточно много - не менее 4-5 в каждой из двух команд. В каждой команде - один вышибала (В) и остальные игроки (И) на поле размещаются следующим образом:</p> <p>Каждая из команд поочередно владеет мячом и вышибает игроков противника (И1-И2), выбитые игроки из категории игроков переходят в категорию вышибал, то есть выходят за границы поля в сектор (В1-В2, соответственно), завладеть чужим мячом может только игрок, поймавший "свечку" (мяч пойманный с земли "свечкой" не считается, игрок поймавший такой мяч переходит к вышибалам). Побеждает та команда, в которой еще остались игроки, они же и начинают следующий кон.</p> <p>"Шаги" (1 вариант): Чертится круг диаметром 1,5-2 метра, в который помещаются все участники, водящий подбрасывает мяч как можно выше и бежит дальше от круга, тот из игроков, кому удалось поймать мяч, кричит "стоп" и назначает количество шагов до водящего (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, 2 "гиганта" и "5 лилипутов"), если ему после выполнения назначенных шагов удастся дотронуться до водящего, он сам становится водящим. Шаги помню только некоторые, но вы можете</p>	<p>пофантазировать сами: "Гигантские" - большие шаги в прыжке, "лилипуты" - шаг на полступни, "ниточка" - от мыска к мыску, "утята" - вприсядку, "зонтики" - прыжок с переворотом, "зайчик" - прыжок-ноги вместе).</p> <p>"Шаги" (2 вариант): круг делится на сектора - страны, пока вода приносит игровую фразу (опять таки утеряна, придется изобретать) игроки разбегаются. Звучит команда "Стоп!", игроки замирают, далее вода выбирает жертву (как правило ближайшего к нему) и назначает шаги, если угадал, то отрезает от страны проигравшего кусок себе, нет сам отдает часть своей территории (резать можно, только стоя ногой (ногами) на своей территории, а там как дотянешься (круг должен быть достаточно большой).</p> <p>"Картошка" - мяч должен быть легким, лучше небольшой надувной. Игроки став в круг перекидывают мяч друг- другу (ловят или отбивают как в игре "волейбол"), тот кто пропускает или роняет мяч становится "картошкой" - садится на корточки в круг и по нему могут производиться удары мячом. Если мяч после удара по "картошке" падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется, если "картошке" удастся поймать мяч (наподобие "свечи"), то "картошкой" становится потерявший мяч, а остальные игроки выходят из круга. Последний из двух оставшихся игроков, уронивший мяч на землю, становится первой "жертвой" нового кона.</p> <p>"Съедобное-несъедобное" - Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит "съедобное" слово игрок должен поймать мяч, "несъедобное" - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след.</p>	<p>ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.</p> <p>"Я знаю 5 имен": - по земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произносятся очередное слово: "Я знаю 5 имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня" "Я знаю 5 имен": - по земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произносятся очередное слово: "Я знаю 5 имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, "Соня - четыре, Ира - пять", "Я знаю 5 ..." Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку, когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в "классиках"), при этом заранее лучше договориться в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча, в домашних</p> <p>"Собачка" - игроки встают в круг, и перебрасывают мяч друг другу, задача "собачки" - завладеть мячом, потерявший мяч сам становится "собачкой". Это ограниченный перечень игр с мячом, его можно дополнить классическими играми в футбол, баскетбол, волейбол, пионербол - отечественное детище для малышей (вариант волейбола, где мяч не отбивается, а ловится)</p> <p>"Море волнуется раз..." Вода стоит спиной к игрокам, которые выделывают всевозможные пассы изображая различные фигуры в движении и произносят слова : "Море волнуется - раз, море волнуется - два, море волнуется - три, морская фигура на месте замри", затем оборачивается, тот кто не успел замереть или пошевелился первый становится водящим.</p>
--	---	---

--	--	--

