**Современные игры для детей**

**Береги руки**

Играющие образуют круг, стоя на расстоянии одного шага друг от друга. Воспитатель назначает одного водящего, который становится в середине круга.

Дети вытягивают руки вперед ладонями вверх.

По сигналу воспитателя: «Береги руки!» водящий старается коснуться ладоней одного из играющих.

Как только стоящий в кругу ребенок заметит, что водящий хочет коснуться его рук, он тотчас прячет их за спину.

Те дети, до ладоней которых дотронулся водящий, считаются проигравшими. Когда появятся 2-3 проигравших, водящий выбирает вместо себя другого ребенка (но не из числа проигравших) и меняется с ним местом.

**Волшебное слово**

Водящий показывает различные движения и обращается к играющим со словами: «Поднимите руки, стойте, присядьте, встаньте на носочки, шагайте на месте...» и т. д.

Играющие повторяют движения лишь в том случае, если водящий добавит слово «пожалуйста». Тот, кто ошибается, выходит из игры.

**Горячие руки**

Дети образуют круг.

Водящий встает в центре круга. Стоящие вокруг него играющие поднимают руки до уровня пояса и держат их ладонями вверх.

Водящий стремится осалить кого-нибудь по ладони. Играющие, спасаясь, быстро опускают руки. Тот, кого водящий осалит, становится водящим.

Если играющих много, водящими могут быть два, три человека. Играющие могут и не убирать руки, а поворачивать их ладонями вниз.

Игра проходит живее, когда водящий пытается быстро перемещаться по кругу в разных направлениях.

**Зеваки**

Дети образуют круг и идут по кругу друг за другом.

По сигналу водящего: «Стоп!» останавливаются, четыре раза хлопают в ладоши, поворачиваются на 180° и начинают движение в обратную сторону. Совершивший ошибку выходит из игры.

**Земля, вода, воздух**

Дети садятся в круг или в ряд.

Ведущий ходит между ними и, указывая по очереди на каждого, произносит слово: «Вода!». Ребенок, на которого он указал, должен назвать рыбу или животное, которое живет в воде.

Если водящий произнес слово «земля», ребенок называет того, кто живет на земле, если названо слово «воздух» — того, кто летает.

**Золотые ворота**

Назначаются двое ведущих. Они встают, взявшись за руки, и поднимают их вверх, показывая ворота. Все остальные участники проходят через ворота, проговаривая:

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй раз — запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас.

Ведущие опускают руки по окончании стиха. Перед кем закрылись ворота, тот участник встает вместе с ведущими, поднимают руки.

Игра продолжается до тех пор, пока все участники не превратятся в ворота.

**Ипподром**

Лошадка бежит, бежит. (Хлопаем руками по коленкам.)

Лошадка идет по траве. (Трем ладошки рук.)

А тут барьер (Набираем воздух в рот и ударяем по щекам.)

И еще барьер...

Действия меняются. Игра повторяется несколько раз.

**Краски**

Дети выбирают «хозяина» и двух «покупателей», все остальные играющие — «краски».

Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выберут цвет, хозяин приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучится:

— Тук-тук!

— Кто там?

— Покупатель.

— Зачем пришел?

— За краской.

— За какой?

— За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит:

Иди по голубой дорожке,

Найди голубые сапожки,

Поноси да назад принеси!

Если же покупатель угадал цвет краски, он забирает краску себе.

Подходит второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. Так покупатели проходят по очереди и разбирают краски.

Выигрывает покупатель, который угадал больше красок.

При повторении игры он выступает в роли хозяина, а покупателей выбирают играющие.

Покупатель не должен повторять дважды один и тот же цвет краски, иначе он уступает свою очередь второму покупателю.

**Колечко**

Дети стоят в кругу, а водящий — внутри круга. Он держит в ладонях колечко, которое незаметно пытается передать кому-либо из ребят. Ладошками, сложенными в лодочку, водящий по очереди раскрывает ладошки детей. Дети внимательно следят за действиями водящего и своих товарищей. А тот, кому досталось колечко, не выдает себя.

По сигналу водящего: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» — ребенок с колечком выбегает в центр круга. Он становится водящим.

Если дети заметили у него колечко до сигнала, то не пускают его в круг. Игру в этом случае продолжает прежний водящий.

**Кружочек**

Дети образуют круг, ходят хороводом и произносят:

Кру-кру-кружочек,

Сыграй во рожочек,

Раз, два, три —

Таня, перевернись ты!

Названная по имени девочка (мальчик) должна повернуться на 180°. Игра продолжается.

**Кто ушел?**

Дети стоят в кругу или полукругом.

Воспитатель предлагает одному из играющих запомнить тех, кто находится рядом (5—6 человек), а затем выйти из комнаты или отвернуться и закрыть глаза.

Один ребенок прячется.

Воспитатель говорит: «Отгадай, кто ушел?» Если ребенок отгадает, то выбирает кого-нибудь вместо себя. Если ошибется, то снова отворачивается и закрывает глаза, а тот, кто прятался, возвращается на свое место. Отгадывающий должен его назвать.

**Кто приехал?**

Дети стоят в кругу или врассыпную.

Воспитатель показывает движения и произносит текст, дети повторяют движения.

Кто приехал? (Складывают вместе ладошки и пальцы обеих рук, 4 раза хлопают кончиками больших пальцев.)

Мы, мы, мы! (Кончики больших пальцев прижаты друг к другу и неподвижны, кончиками остальных пальцев быстро и одновременно хлопают 3 раза.)

Мама, мама, это ты? (Хлопают кончиками больших пальцев.)

Да, да, да! (Хлопают кончиками указательных пальцев.)

Папа, папа, это ты? (Хлопают кончиками больших пальцев.)

Да, да, да! (Хлопаем кончиками средних пальцев.)

Братец, братец, это ты?

Ах, сестричка, это ты? (Хлопают кончиками больших пальцев.)

Да, да, да! (Хлопают кончиками безымянных пальцев.)

Дедушка, а это ты?

Бабушка, а это ты? (Хлопают кончиками больших пальцев.)

Да, да, да! (Хлопаем кончиками мизинцев.)

Все мы вместе,

Да, да, да! (Хлопаем в ладоши.)

**Лавата**

Дети образуют круг.

Не держась за руки, дети двигаются приставными шагами сначала в одну, а при повторе слов — в другую сторону, произнося:

Дружно мы танцуем —

Тра-та-та, тра-та-та,

Танец наш любимый —

Это лавата.

Ведущий говорит: «Мои пальчики хороши, а у соседа лучше». Дети берут друг друга за мизинцы и повторяют слова с движениями вправо-влево.

Затем водящий дает другие задания:

Мои плечи хороши, а у соседа лучше.

Мои уши хороши, а у соседа лучше.

Мои глазки хороши, а у соседа лучше.

Мои щеки хороши, а у соседа лучше.

Моя талия хороша, а соседа лучше.

Мои коленки хороши, а у соседа лучше.

Мои пятки хороши, а у соседа лучше.

**Ладошки**

Двое играющих становятся друг против друга.

Играющие одновременно хлопают в ладоши, а потом соединяют ладони перед собой (правую с левой, левую с правой). Потом ладони соединяют накрест — правую с правой, левую с левой. Затем хлопок — и снова ладони вместе.

Сначала движения проделываются медленно, а потом все быстрее и быстрее до тех пор, пока ладони не спутаются. Тогда игра начинается сначала.

**Лягушка**

Положить руки на пол (стол). Одну ладошку сжать в кулак, другую положить на плоскость стола.

Одновременно менять положение рук. Усложнение упражнения состоит в ускорении.

**Мы по Африке гуляли**

Дети стоят в кругу или врассыпную.

Воспитатель показывает движения и произносит текст, дети повторяют движения.

Мы по Африке гуляли (Топаем ногами.)

И бананы собирали. (Изображают, как собирают бананы.)

Вдруг огромная горилла (Обводим большой круг руками.)

Чуть меня не раздавила. (Стучим правой, левой рукой по груди.)

Маме дам, папе дам (Стучим по правому, затем по левому колену.)

И себя не обделям. (Стучим правой, левой рукой по груди.)

Дети стоят в кругу или врассыпную.

Воспитатель показывает движения и произносит текст, дети повторяют движения.

Десять, девять, (Хлопают в ладоши.)

Восемь, семь, (Шлепают по коленям.)

Шесть, пять, (Хлопают.)

Четыре, три, (Шлепают.)

Два, один. (Хлопают.)

Мы с мячом (Прикрывают глаза то внутренней, то внешней стороной ладони.) Играть хотим.

Только надо

Нам узнать: (Хлопают на каждое слово.)

Мяч кто будет (Топают на каждое слово.)

Догонять. (Приседают.)

**Найди и промолчи**

Дети стоят в шеренге лицом к воспитателю.

Он предлагает им повернуться и закрыть глаза, а сам в это время прячет какой-нибудь предмет.

По разрешению воспитателя дети поворачиваются, открывают глаза и приступают к поискам спрятанного предмета. Нашедший предмет подходит к воспитателю и тихо, на ухо говорит, где он его нашел. Если ребенок сказал правильно, он отходит в сторону.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не найдут предмет.

**Низко — высоко**

Дети стоят в кругу.

Взрослый говорит: «Украсили мы елочку разными игрушками, а в лесу елочки разные растут: широкие, низкие, высокие, тонкие. Я скажу:

«Высокие» — поднимайте руки вверх;

«Низкие» — приседайте и руки опускайте;

«Широкие» — делайте круг шире;

«Тонкие» — делайте круг уже.

Игра проходит веселее, если взрослый старается запутать детей.

**Почта**

Игра начинается с переклички водящего с игроками:

— Динь, динь, динь!

— Кто там?

— Откуда?

— Из страны сказок.

— А что там делают?

— Умываются (танцуют, рисуют, бегают, причесываются, приседают, улыбаются и т. д.).

Играющие имитируют или выполняют названное действие.

**Пять имен**

Дети делятся на две команды.

Двое играющих, мальчик и девочка (представители двух команд), становятся рядом перед двумя линиями.

По сигналу они должны пройти вперед (сначала один, потом другой), сделав пять шагов, и на каждый шаг без малейшей ошибки, запинки (не нарушая ритма) произнести какое-нибудь имя (мальчики — имена девочек, девочки — имена мальчиков). Это на первый взгляд простое задание, на самом деле выполнить не так-то просто.

Можно назвать пять других слов (животные, растения, предметы домашнего обихода и т. п.). Имен множество, но подобрать пять имен и произнести их одно за другим без промедления в ритме шага сумеет не каждый.

Побеждает тот, кто справится с этой задачей или сумеет назвать больше имен.

**Съедобное — несъедобное**

Дети стоят в кругу.

Водящий произносит слово и бросает мяч играющему.

Если слово обозначает еду (фрукты, овощи, сладости, молочные, мясные и другие продукты), то ребенок, которому бросили мяч, должен поймать его («съесть»). Если слово обозначает несъедобный предмет, мяч не ловится.

Ребенок, не справившийся с заданием, становится водящим, называет задуманное слово и бросает мяч кому-либо.

**Тик — так — тук**

Дети стоят врассыпную.

Воспитатель подает сигнал: «Тик!» — дети делают наклоны влево- вправо; по сигналу: «Так!» — останавливаются, а по сигналу: «Тук!» — подпрыгивают на месте. Тот, кто ошибся, выходит из игры. Сигналы повторяются 5—8 раз. Последовательность сигналов должна меняться.

По окончании игры следует отметить самого внимательного игрока.

**Три, тринадцать, тридцать**

Выбирают водящего. Играющие становятся по кругу и размыкаются на вытянутые руки. Водящий стоит в центре круга. При первом проведении игры желательно, чтобы водящим был воспитатель.

Педагог объясняет, что если он скажет: «Три» — все играющие ставят руки в стороны; если он скажет: «Тринадцать» — все ставят руки на пояс; если он скажет: «Тридцать» — все поднимают руки вверх (можно выбрать любые движения).

Воспитатель быстро называет то одно, то другое движение. Игрок, допустивший ошибку, садится на пол. Когда в кругу останутся 1 —2 игрока, игра заканчивается; объявляются победители.

**Свободное место**

Играющие сидят в кругу.

Воспитатель вызывает двух рядом сидящих детей. Они становятся спиной друг к другу и по сигналу: «Раз, два, три — беги!» — бегут в разные стороны за кругом, добегают до своего места и садятся.

Взрослый и все играющие отмечают, кто из ребят первым занял свободное место.

Затем воспитатель вызывает других двух ребят, игра повторяется.

**Сиди, сиди, Яша**

Дети образуют круг.

В центре круга ребенок с завязанными глазами. Остальные играющие, взявшись за руки, идут по кругу и произносят:

Сиди, сиди, Яша,

Под ореховым кустом.

Грызи, грызи, Яша,

Орешки каленые

Милому дареные.

Дети останавливаются и хлопают в ладоши:

Чок, чок, пятачок,

Вставай, Яша-мужичок.

Ребенок-водящий встает и медленно кружится внутри круга.

Где твоя невеста,

В чем она одета,

Как ее зовут

И откуда привезут?

С последними словами «Яша» идет к детям, выбирает любого ребенка, ощупывает его и пытается угадать, кого он нашел, описать его одежду и назвать по имени.

**Угадай, что делали**

Дети стоят в кругу или врассыпную. Воспитатель выбирает одного ребенка, который отходит от всех играющих на 8—10 шагов и поворачивается к ним спиной. Он должен отгадать, что делают играющие.

Дети договариваются о том, какое действие они будут изображать. По слову воспитателя: «Пора!» водящий поворачивается, подходит к играющим и говорит:

Здравствуйте, дети!

Где вы бывали?

Что вы видали?

Дети отвечают:

Что мы видели — не скажем,

А что делали — покажем.

Если водящий угадывает, он выбирает вместо себя другого ребенка. Если он отвечает неправильно, игра повторяется с тем же водящим.

**Хлопки**

Дети свободно двигаются по залу (площадке).

На один хлопок водящего они должны подпрыгнуть, на два хлопка — присесть, на три хлопка — встать с поднятыми вверх руками (или любые другие варианты движений).

Все дети изображают какое-нибудь действие, например, играют на гармошке, скачут на лошадках и т. д. Водящий отгадывает изображаемое действие. Если водящий не отгадал, то он проигрывает. Дети говорят ему, что они делали, и придумывают новое действие. Водящий отгадывает снова.

Затем выбирается другой водящий, игра повторяется.

**Чистюли**

Дети стоят в кругу или врассыпную.

***Мельница***

**Возраст:**5 — 7 лет.

**Цель игры:**развить у детей точность и быстроту движений.

**Необходимое оборудование**: резиновый мяч.

**Ход игры**. Участники игры (в нее можно играть всей группой) становятся в круг лицом к его середине. По команде воспитателя игроки начинают передавать друг другу мяч из рук в руки, стараясь не упустить его. Постепенно скорость передачи мяча должна возрастать. Каждый игрок старается не уронить мяч. Если это все-таки произошло, игрок выбывает. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один, самый ловкий.

***Рыбалка***

**Возраст:**6 — 8 лет.

**Цель игры:**выработать у детей ловкость, умение работать в команде. Игра способствует развитию координации движений.

**Ход игры**. Играть лучше всего на площадке. В игре принимает участие произвольное количество игроков. Среди играющих с помощью считалки выбирают «рыбака», остальные играют роль «рыбок». Игра начинается. «Рыбак» бежит за «рыбками». Догнав одну из них, «рыбак» берет ее за руку, и следующую «рыбку» они ловят уже вдвоем, не расцепляя рук. С каждой новой пойманной «рыбкой» все больше игроков присоединяются к «рыбаку», образуя собой целую «рыболовную сеть». Игра заканчивается, когда последняя «рыбка» попадается в сети к «рыбаку».

**Примечание**. С каждым разом помощников «рыбака» становится все больше, но это не упрощает задачу, как это может показаться на первый взгляд: одному человеку догонять куда проще, чем целой группе игроков, да еще и держащихся за руки. Вот почему игроки, составляющие «цепь», должны координировать свои движения: только тогда у них появляется шанс наловить больше «рыбы».

Если «сеть» уже достигла [больших размеров](https://gopro-forum.ru/sarafan-zhenskii-zimnii-dlya-polnyh-zhenshchin-platya-i-sarafany.html), то появляется шанс, что в нее попадутся сразу несколько «рыбок». В этом случае все они начинают помогать «рыбаку».

***Плетень***

**Возраст:**5 — 6 лет.

**Цель игры**: развить у детей быстроту и ловкость. Игра способствует выработке хорошей координации движений.

**Ход игры**. В игре участвуют две команды по 6—10 человек. На игровом поле надо начертить две линии на расстоянии 4—5 шагов друг от друга, на них выстраиваются команды, одна напротив другой. Игроки обеих команд строятся не как обычно, а «заплетают плетень». Делается это просто: дети встают в линию плечом к плечу. Каждый игрок протягивает руки в стороны к своим «соседям», но не к ближайшим, а к стоящим через одного. Соседние игроки также протягивают руки не к рядом стоящим, а к следующим за ними.

Игра начинается. Ведущий (воспитатель, музыкальный руководитель) играет веселую музыку, под которую обе команды сначала делают два шага навстречу друг другу, потом два шага назад, после чего расцепляют руки и начинают прыгать, бегать и танцевать под музыку. Потом ведущий внезапно обрывает мелодию. По этому сигналу обе команды должны построиться на «своей» линии, вновь «заплетя плетень». Та команда, которая сделает это быстрее, считается победившей. Сыграть можно несколько раз.

**Примечание.**Игра может с успехом использоваться на детских утренниках, так как развлекает детей и позволяет им вволю подвигаться.

***Задом наперед***

**Возраст:**6 — 8 лет.

**Цель игры**: развить у детей ловкость и быстроту. Игра способствует укреплению координации движений, учит работать в паре.

**Ход игры**. Это игра-эстафета, в которую играют парами. Для начала чертят стартовую линию. Игроки каждой пары становятся спиной друг к другу, держась под руки. По команде ведущего (выбранного среди игроков или взрослого — воспитателя или учителя) игроки, не расцепляя рук, бегут до финиша, после чего, не меняя положения, возвращаются назад. Особая прелесть игры заключается в том, что каждый игрок пары в одну сторону бежит, как обычно, вперед, прекрасно видя перед собой финиш, а в другую — задом наперед, полностью полагаясь на своего партнера. Победить в этой игре сможет только та пара игроков, движения которых оказались более быстрыми и, что еще важнее, слаженными.

**Примечание**. Во избежание травм в эту игру лучше всего играть либо в помещении, либо на площадке, предварительно выровненной.

***Дождик***

**Возраст:**5 — 7 лет.

**Цель игры**: развить у детей ловкость и быстроту реакции.

**Ход игры**(в игре может принимать участие практически неограниченное количество детей). Выбирается водящий (он будет «дождиком»). Остальные участники игры становятся в круг. «Дождик» становится в центр круга. Игроки берутся за руки и ходят по кругу, хором читая стихотворение о дожде.

«Дождик» в это время бегает внутри круга в направлении, противоположном движению остальных игроков. С последними словами стихотворения ребята останавливаются и становятся лицом к середине круга. Тот игрок, который оказался напротив «дождика», говорит: «Здравствуй, дождик, зачем пришел?» «Дождик» в ответ предлагает: «Побегаем наперегонки?», после чего он и выбранный им игрок выходят за пределы круга возле «домика», то есть пустующего места в кругу, и встают спиной друг к другу. Остальные участники игры считают до трех, после чего «дождик» и выбранный им игрок бегут вдоль внешней стороны круга. Побеждает тот из них, кто, обежав весь круг, сумеет первым занять «домик». Если побеждает «дождик», то оставшийся игрок занимает его место и становится водящим («дождиком»). Если же «дождик» проигрывает, то есть не успевает добежать до «домика» первым, то ему приходится водить снова.

**Примечание**. Навыки бегания у многих детей 5 лет еще не сформированы полностью, и они быстро устают. Вот почему взрослым, организующим игру (родителям, воспитателям), лучше всего самим выбирать нового «дождика» после каждого тура игры: хорошо, если всем детям удастся побегать понемногу и испытать свою ловкость.

*В качестве предварительной работы можно выучить с детьми стихотворение о дожде.*

Дождик, дождик, капелька.

Водяная сабелька,

Лужу резал, лужу резал,

Резал, резал, не разрезал

И перестал.

*Ирина Токмакова*

***Болотце***

**Возраст**: 5 — 7 лет.

**Цель игры**: развить у ребенка навыки прыгания.

**Необходимое оборудование:**несколько (пять, шесть или больше) резиновых ковриков размером 50 х 50 см.

**Ход игры.**Воспитатель раскладывает коврики по полу в линию на таком расстоянии друг от друга, чтобы с одного коврика на другой можно было бы только перепрыгивать, а не перешагивать. Коврики должны располагаться по всей длине помещения. Далее он объясняет, что пол представляет собой болото, через которое нужно перебраться. Единственная возможность это сделать — перепрыгивать с коврика на коврик. После этого дети по очереди «переходят болото», прыгая с коврика на коврик. Тот, кто оказался не очень ловким и наступил на пол, выбывает из игры. Побеждает тот, кто сумел быстрее всего перейти болото, ни разу не оступившись и не коснувшись ногой пола.

**Примечание**. На основе этой игры можно устроить и своеобразное соревнование для команд игроков. Например, капитанам команд можно вручить по два коврика и попросить их на скорость «перейти болото», то есть, наступая на один коврик, быстро класть перед собой другой, а потом, заняв место на втором коврике, забирать с собой первый и вновь класть его перед собой на пол. Можно также усложнить задание: разложить коврики не в линию, а кругом или зигзагом.

***Телеграф***

**Возраст:**5 — 8 лет.

**Цель игры**: воспитать у детей ловкость движений и быстроту реакции.

**Ход игры**. В игре принимают участие две команды с равным количеством игроков. Обе команды становятся в линию лицом друг к другу, игроки каждой команды держатся за руки. Двое старших (они будут ведущими) становятся в начале и в конце получившихся шеренг. Каждый из ведущих берет за руки крайних игроков обеих команд. В результате две команды как бы соединяются между собой двумя ведущими. Поскольку игра называется «Телеграф», ведущие тоже получат свои названия: один будет «передатчиком», а второй сыграет роль «приемника».

Играть в «Телеграф» очень просто: «передатчик» одновременно пожимает руки крайним игрокам обеих команд, и те, в свою очередь, должны «передать сообщение по телеграфу», то есть быстро пожать руки игрокам, стоящим рядом с ними. Так последовательно «сообщение» доходит до «приемника», который должен оценить, какая из команд передала сообщение быстрее.

**Примечание**. Мы рассказали о простейшем варианте игры, но ее можно усложнить, передавая, например, сообщение в стиле азбуки Морзе (допустим, «одно короткое рукопожатие + одно длинное рукопожатие» или «два коротких рукопожатия + одно длинное рукопожатие + еще одно короткое»). В этом случае игрокам важно не только быстро, но еще и правильно передать сообщение, а игра в этом случае будет развивать не только ловкость, но еще и внимание.

***Шалашик***

**Возраст**: 6 — 8 лет.

**Цель игры**: развить у детей ловкость движений и быстроту реакции.

**Необходимое оборудование:**несколько (5 — 6) одинаковых гладких палок длиной 40—50 см, резиновый мячик.

**Ход игры.**Палки ставятся на землю так, чтобы их верхние концы сходились вместе. Получается своеобразный шалашик. Вокруг шалашика надо начертить круг, линия которого должна отходить от шалашика на расстояние 3—4 шагов.

Один из игроков берет на себя роль «сторожа»: он становится в круг возле шалашика. Остальные игроки выходят за линию круга, один из игроков берет мячик. Игроки перебрасывают друг другу мяч, стараясь при этом сбить шалашик. Задача сторожа — не пропустить гол и поймать мячик, не дать разломать шалашик. Мяч можно перебрасывать, но нельзя катить его по земле. Кроме того, игрокам, стоящим за линией круга, запрещается сходить с места. Тот, кто нарушил это правило, выбывает из игры. После того как шалашик все-таки ломается, игрок, которому удалось это сделать, сам становится сторожем, а прежний «сторож» присоединяется к остальным играющим. Играть можно до тех пор, пока это не надоест.

***Зебра***

**Возраст:**6 — 8 лет.

**Цель игры**: развить у детей навыки движений, координацию движений, а также цепкость пальцев и ловкость.

**Необходимое оборудование**: резиновый мячик.

**Ход игры**. Суть игры «Зебра» состоит в том, чтобы бросать мяч в стену и ловить его (стена, естественно, должна быть пустой и без окон). Прежде всего нужно начертить «зебру»: отступив 1 шаг от стены, провести на полу линию. Отступив шаг от первой линии, начертить вторую и т. д. Количество линий зависит от возраста детей: чем [старше ребенок](https://gopro-forum.ru/postanovka-i-avtomatizaciya-zvuka-konspekt-nod-s-detmi-starshego.html), тем больше может быть расстояние между стеной и самой удаленной от нее линией.

Игра начинается. Первый игрок становится на линию, которая ближе всего к стене. Бросив мяч в стену, игрок ловит его. Если ему это удалось, он делает шаг назад и становится на вторую линию. Вновь бросает мяч в стену, ловит его и в случае удачи делает еще один шаг назад. Игра продолжается до тех пор, пока ее участник не пройдет таким образом все линии. Если ребенок не смог поймать мяч, то ему придется уступить место следующему игроку.

Правила можно корректировать, сообразуясь с возрастом и возможностями участников игры. Можно, например, допускать, чтобы ребенок, ловя мяч, делал шаг (но не больше) вперед или в сторону. Можно также позволять, чтобы ребенок бросал мяч не непосредственно в стену, а о пол: мяч, таким образом, коснется стены уже после отскока от пола.

**Примечание.**Правила игры можно и усложнить — мяч можно бросать не в стену, а в какую-то определенную цель, например, в корзину для бумаг.

***Катаем колобок***

**Возраст:**4 — 6 лет.

**Цель игры**: развить у детей ловкость движений и быструю реакцию. Игра отлично тренирует кисти рук.

**Необходимое оборудование**: большой резиновый мяч.

**Ход игры**(в нее можно играть всей группой). Игроки усаживаются в круг лицом к его центру, скрестив ноги по-турецки. Одному из играющих достается мяч. Суть игры состоит в том, что игроки должны катать друг другу мяч (откатывать мяч можно по направлению к любому игроку). Каждый, к кому катится мяч, должен быстрым движением кисти руки откатить его от себя, не дав ему приблизиться к ногам. Если мяч коснется ног какого-то игрока, то тот должен будет либо выйти из игры, либо заплатить фант — спеть, станцевать или прочитать стихотворение.

***Мальчики и девочки***

**Возраст:**6 — 8 лет.

**Цель игры**: развить у детей навыки, связанные с быстротой и точностью движений. Игра учит детей работать в команде и способствует выработке выносливости.

**Необходимое оборудование:**большой резиновый мяч.

**Ход игры**. В игре участвуют две команды с равным количеством участников. Первая команда состоит только из девочек, вторая — только из мальчиков. Команды располагаются на площадке или в спортивном зале. Ведущий (взрослый) становится в центр площадки, подбрасывает мяч и быстро уходит с игрового поля. Игроки должны моментально отреагировать на этот бросок. Задача игроков — поймать мяч и отдать его своей команде. Если удача «улыбнется» девочкам, то они непременно постараются удержать мяч у себя как можно дольше. Они будут перебрасывать мяч друг другу, а мальчики в это время попробуют его «увести». Если им это удастся, то мячик перейдет в их команду, и тогда уже им придется защищать его от девочек. Непременное условие игры состоит в том, что мяч не может надолго задерживаться в руках у игрока: он должен быстро либо передать, либо перебросить мяч другому игроку своей команды. При этом касаться руками рук другого игрока при передаче мяча запрещается. Играть можно, пока не надоест, или на рекорд: побеждает та команда, которой удалось удержать у себя мяч в течение более долгого времени.

***Челночок***

**Возраст**: 5 — 7 лет.

**Цель игры:**развить у детей точность движений, закрепить навыки игр с мячом.

**Необходимое оборудование**: легкий мяч (резиновый или набивной).

**Ход игры**. Игроки (всего человек 10—16) делятся на две равные команды. Обе команды строятся в линию на расстоянии 1,5—2 м друг от друга (расстояние зависит от возраста, возможностей и способностей игроков: чем дети старше, тем больше должно быть расстояние между двумя командами). Стоя лицом друг к другу, дети начинают игру. Суть ее сводится к простому перебрасыванию мяча от команды к команде. Делается это следующим образом. Первый игрок команды перекидывает мяч игроку напротив (из команды противника). Тот должен поймать мяч и перебросить его обратно, но уже не первому игроку, а стоящему рядом с ним. Тот, в свою очередь, снова передает мяч в команду напротив — следующему игроку, и т. д. Таким образом мяч перебрасывается от команды к команде, причем бросающие его последовательно меняются. Поэтому, собственно, игра и получила название «Челночок»: это приспособление на ткацком станке, которое снует туда-сюда, помогая ткать.

Мяч перебрасывается от команды к команде до конца ряда, после чего перебрасывание начинается в обратном направлении по тому же принципу.

Если играющий нечаянно выпускает мяч из рук или если ему не удается поймать мяч, то он становится пленником команды противников. Побеждает та команда, в которой к концу игры оказалось большее количество игроков, то есть та команда, где совершалось меньше всего промахов.

***Стрельба по мишени***

**Возраст**: 6 — 8 лет.

**Цель игры**: развить у детей ловкость, внимание и меткость движений. Игра делает детей более сильными.

**Необходимое оборудование:**волейбольный мяч, мягкие теннисные мячики по одному на каждого игрока.

**Ход игры**. Большой мяч устанавливается в центре площадки. В 7—10 шагах от него (расстояние зависит от возраста и физической подготовленности игроков) чертится линия. Игроки по очереди становятся на линию и бросают теннисный мячик, стараясь попасть им в большой мяч. При этом важно не только то, попал или не попал по мячу игрок, но и то, насколько далеко откатился большой мяч: чем дальше, тем более удачным считается бросок.

**Примечание**. Эту игру можно усложнить, и тогда она прекрасно подойдет не только для [дошкольного возраста](https://gopro-forum.ru/interaktivnaya-igra-dlya-detei-starshego-doshkolnogo-vozrasta.html), но даже для среднего школьного. Например, игроки встают в круг, а ведущий (кто-то из взрослых или один из детей — по предварительной договоренности) бросает мяч повыше с тем расчетом, чтобы тот упал в середину круга. Пока мяч летит, игроки стараются сбить его теннисными мячиками. Выигрывает тот, кому это удается. Естественно, «стрельба по движущейся мишени», пусть даже и такая «игрушечная», — дело непростое, и начинать осваивать игру лучше всего с первого варианта, при котором «мишень» (большой мяч) неподвижна.

**Ладошки**

**Возраст:**5 — 7 лет.

**Цель игры**: развить у детей ловкость и быстроту движений. Игра способствует развитию внимания и быстрой реакции.

**Ход игры**. В эту несложную игру можно играть парами. Один из игроков прижимает локти к бокам, а ладони рук раскрывает (руки повернуты ладонями вверх). Другой игрок, напротив, держит руки ладонями вниз. При этом ладони второго игрока должны находиться над ладонями первого на небольшом расстоянии (примерно 10—15 см). Игра начинается: второй игрок пытается хлопнуть ладонями по ладоням первого игрока. Задача первого игрока — вовремя отдернуть руки, не дав себя таким образом «осалить». Если первый игрок оказался недостаточно ловким и по его ладоням все-таки хлопнули, игроки меняются местами.

**Примечание.**Играть можно с «собачками» и без «собачек». «Собачкой» в игре называется ложное движение ладоней второго игрока, которым он только пугает первого, заставляя его отдергивать руки, но не имея намерения хлопнуть по ладоням. Несколько «собачек» подряд способны ослабить внимание первого игрока, и тогда он внезапно может быть «осален» вторым.

Вариант, который мы привели здесь, является классическим. На самом деле у игры «Ладошки» есть немало вариантов. Взять хотя бы этот, которым наверняка увлекались в детстве и вы сами. Игроки становятся в круг, причем правая рука каждого игрока, повернутая ладонью вниз, должна лежать на раскрытой ладони левой руки следующего игрока. Игроки по очереди хлопают правой рукой по левой руке соседа в такт знакомым вам с детства стишкам:

Черная стрелка

Обходит циферблат.

Быстро, как белки,

Колесики стучат.

В каждой минуте

По шестьдесят секунд.

Бегут, бегут минутки

И песенки поют.

На последнем слове игрок пытается хлопнуть по руке соседа, который отдергивает руку. Если отдернуть руку не удалось и игрок оказался «осаленным», он выходит из круга, а игра продолжается без него, причем скорость ее постепенно возрастает.

***Мяч в кругу***

**Возраст**: 6 — 7 лет.

**Цель игры**: развить ловкость движений и быстроту реакции у детей. Игра закрепляет навыки владения мячом и способствует развитию координации движений.

**Необходимое оборудование**: волейбольный мяч.

**Ход игры**. Игроки (10—15 человек) становятся в круг лицом к его середине и кладут руки друг другу на плечи. Выбранный заранее среди игроков водящий становится в середину круга, положив к своим ногам мяч. Игра начинается. Основная задача водящего — ударом ноги выбить мяч из круга. Задача остальных игроков — не дать мячу уйти за пределы круга: они стараются отбить мяч назад к водящему. Расцеплять рук при этом игроки не имеют права. Если водящему удается выбить мяч за пределы круга, то на его место становится пропустивший мяч игрок, а сам он занимает место в кругу.

**Примечание**. Засчитываются только те удары водящего, при которых мяч пролетает или прокатывается мимо ног игроков. В тех случаях, если водящий бьет по мячу слишком сильно и мяч пролетает над головами играющих, удар не засчитывается, и водящий повторяет попытку до тех пор, пока не сможет выбить мяч из круга по всем правилам игры.

Игра учит детей рассчитывать свободное пространство и соразмерять свои силы. Но взрослые обязательно должны убедиться в том, что рядом с играющими ребятами нет бьющихся, хрупких вещей (ваз, чашек и т. п.), иначе травм не избежать! Разумеется, правила безопасности следует соблюдать во время всех подвижных игр.

***Экскаватор***

**Возраст:**4,5 — 6 лет.

**Цель игры:**развить у детей ловкость и быстроту движений. Игра прививает аккуратность и учит самостоятельности.

**Необходимое оборудование**: четыре ведерка, причем два из них наполнены песком, и два совка. Также понадобится две табуретки.

**Ход игры.**Одновременно в этой игре-соревновании участвуют двое детей. Возле каждого играющего ставится табуретка, на которой стоит ведерко с песком. На расстоянии в несколько шагов от первой табуретки ставится вторая, на которой стоит пустое ведерко. Каждому игроку вручается совок. Ведущий предлагает детям на некоторое время стать экскаваторщиками и объясняет правила игры. Они просты: игрок должен набрать совком песок из первого ведерка и на вытянутой руке, держа совок за рукоятку, донести песок до пустого ведерка, куда и высыпать его. Потом он должен вновь вернуться к первому ведерку, вновь набрать песок и т. д. Повторять это надо до тех пор, пока игрок не выберет весь песок из первого ведерка. После этого объявляются результаты. Выигрывает не только самый быстрый, но и самый аккуратный: в наполненном им ведерке должно быть как можно больше песка.

**Примечание**. Неся песок в совке, нельзя помогать себе второй рукой, придерживая совок.

У этой игры есть много вариантов, и она годится для детей разных возрастов. Например, переносить можно в ложке воду, яйцо, держа при этом ложку в руках или в зубах, и т. д.

***Волчок***

**Возраст:**5 — 7 лет.

**Цель игры:**развить у детей ловкость и быстроту движений.

**Необходимое оборудование:**две одинаковые гладко обструганные палки высотой примерно 50 см.

Ход игры. В «Волчок» играют по очереди все желающие. Игрок берет в каждую руку по палке и встает, слегка опираясь на них обеими руками. Играя, он должен отпустить палки и в то же время так быстро повернуться вокруг своей оси, чтобы успеть поймать их перед тем, как они упадут на землю. Суть игры ясна и понятна, но играть в нее не так-то просто: нужно быть очень ловким и быстрым. Каждый игрок предпринимает несколько попыток (количество их определяется предварительной договоренностью). Выигрывает тот, кто сумел больше раз поймать палки до того, как они упали.

**Примечание.**В эту игру можно играть как в помещении, так и на улице. В последнем случае играть рекомендуется не на земле или песке, а на асфальте.

***Лови — толкай***

**Возраст:**5—7 лет.

**Цель игры:**научить детей рассчитывать свои силы при выполнении однообразных движений. Игра тренирует мышцы ног и поясничного отдела, а также развивает быстроту и четкость движений.

**Необходимое оборудование:**резиновые или волейбольные мячи (по количеству пар игроков).

**Ход игры**(в игре участвует четное число человек). Участники игры разбиваются на пары. В каждой паре игроки располагаются лицом друг к другу на расстоянии примерно 1 м, причем один из игроков стоит, а второй присаживается на корточки. Присевший игрок берет мяч и подталкивает его стоящему игроку. Тот должен быстро наклониться, не сгибая при этом ног, и перехватить мяч, после чего, выпрямившись, кинуть мяч напарнику, который, чтобы поймать мяч, должен быстро встать. После условленного количества перекидываний мяча игроки меняются местами. Играть можно до тех пор, пока это не надоест, или до того, пока не выйдет заранее обговоренное время. Побеждает та пара, движения которой были самыми точными, а количество пойманных мячей — наибольшим.

**Примечание**. Для этой игры можно выбрать ведущего, который будет засекать время и следить за ходом игры. Роль ведущего могут выполнять воспитатель или учитель.

***Кто сильнее?***

**Возраст:**5 — 8 лет.
Источник: <https://gopro-forum.ru/sovremennye-igry-dlya-detei-vsego-sadika-podvizhnye-igry-v-detskom-sadu-bolshoi.html>