

ИГРЫ ВОЛЬНЫЕ, ТРЕБУЮЩИЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

«Воробьи-вороны»

Играющие делятся на 2 команды, встают напротив друг друга (команда «Воробьи», команда «Вороны»). Та команда, которую называет воспитатель

(ребёнок-ведущий) – ловит, другая – убегает. Ловят и убегают до определённой черты (на 2-3 шага сзади стоящей команды). Воспитатель (ребёнок-ведущий) говорит медленно: «Во-о-о-ро-о-о-о-о...». В этот момент все готовы убегать или ловить (этот момент противоречивой готовности, исходной мобилизации каждого играющего особенно важен). После паузы воспитатель (ребёнок-ведущий) заканчивает: «...ны! (...бьи!»). Играющие убегают – догоняют.

Вариант:

-вводится усложнение «стоп-замри»: дети разбиваются на пары и договариваются, кто в паре «воробей», «ворона». Дети на площадке располагаются хаотично. По команде: «Вороны!» «ворона» догоняет «воробья», пока не прозвучит команда «Стоп!» или «Замри!». Опоздавшие пары выходят из игры (даже если один из пары выполнил правило)

«День наступает – всё оживает, ночь наступает – всё замирает»

Воспитатель (ребёнок-ведущий) произносит «День наступает – всё оживает», играющие двигаются по площадке хаотично (бегают, танцуют, прыгают, догоняют друг друга). Когда воспитатель (ребёнок-ведущий) произносит вторую часть «Ночь наступает – всё замирает», то играющие останавливаются в причудливых позах. По выбору ведущего некоторые играющие «оживают» придуманным движением (прыжок, танец, бег).

Вариант:

-использование любых движений «День наступает – всё оживает»

-использование целенаправленных движений «День наступает – всё оживает» (сбор урожая, муравейник, железная дорога, плавание)

«Море-суша»

Очерчивается круг-«море». По команде «море» дети запрыгивают в круг, «суша»- из круга.

«Прятки»

Всем участникам завязываются глаза, и в комнате было очень тихо. Каждый игрок должен поймать одного из играющих, но убежать от остальных. Участники передвигаются очень тихо, прислушиваются к шагам, дыханию друг друга и, когда захотят, могут назвать любого игрока по имени и спросить: «Ты где?». Игрок, которого спрашивают должен обязательно ответить: «Я здесь».

«Мышеловка»

Дети делятся на две команды. Одна группа встает в круг, держась за руки, - «мышеловка». По хлопку ведущего руки поднимают так, чтобы вторая команда – «мыши» — могла свободно вбежать и выбежать из круга. По следующему хлопку ведущего руки опускаются –«мышеловка захлопывается», и мыши стараются выбежать. Тот кого поймали, становится в общий круг-«мышеловку».

«Воробьи-вороны»

Дети делятся на две команды «вороны» «воробьи», которые становятся напротив друг друга. Та команда, которую называет ведущий, ловит другая убегает. Затем ведущий называет другую команду и команды меняются ролями.

«Море волнуется»

Ведущий отворачивается и произносит следующие слова:

Море волнуется — раз!

Море волнуется — два!

Море волнуется – три!

Морская фигура – замри! (Фигура может быть лесная, воздушная и т.д.)

После этих слов дети принимают застывшую позу. Ведущий, подходя к каждому и рассматривая его, должен угадать кто это или что это.

«Где мы были, мы не скажем, а что делали покажем»

Дети делятся на группы. Дети каждой группы договариваются о том, какое действие они будут выполнять, самостоятельно продумывают и представляют сюжет, при этом все действия производят молча. Другая группа должна догадаться, что им показали. Затем группы меняются ролями.

«Карлики и великаны»

Когда ведущий произносит: «Карлики!», он присаживается на четвереньки, а когда говорит «Великаны!», встают и поднимают руки вверх.