

# Картотека дворовых игр (дети 5-6 лет)

Игры – это наилучшее средство сделать процесс воспитания ребенка приятным и полезным для него самого и для окружающих его взрослых. Играя, ребенок познает мир вокруг себя, изучает те явления, с которыми ему приходится сталкиваться, взрослеет и учится общаться с людьми.

Представленные в подвижные игры помогут родителям, воспитателям, с пользой организовать досуг ребенка, привить ему необходимые навыки и умения, развить его физическую силу.

Игры подобраны с учетом возрастных особенностей дошкольников их интересов, физического развития и умственных способностей.

## Подвижные игры

В физическом воспитании детей от 5 до 10 лет подвижные игры занимают главнейшее место. Они позволяют одновременно воздействовать на моторную и психическую сферу ребенка. Такие игры состоят из самых разнообразных движений, способствующих укреплению мышц, ускоренному обмену веществ и закаливанию организма. С помощью игр развиваются ловкость, быстрота, сила, выносливость. Кроме того, подвижные игры положительно влияют на развитие и совершенствование не только физических, но и личностных качеств ребенка.

Особое значение подвижные игры имеют для формирования детского коллектива. Систематически наблюдая за играми, родители, педагоги или воспитатели видят, как изменяются и совершенствуются отношения между детьми, а также как развиваются навыки и качества каждого ребенка. Влияя с помощью игр на детский коллектив, родители и педагоги должны стремиться к тому, чтобы каждый ребенок мог подчинить личные интересы интересам коллектива.

Важной особенностью любой подвижной игры являются правила. Они помогают осмыслить детям замысел игры и игровые действия. Выполнение этих правил требует от ребенка определенных усилий, ограничивает его спонтанную активность, что делает игру интересной, увлекательной и полезной для развития ребенка.

В организации подвижных игр немаловажное значение имеют считалки. Они помогают детям не ссорясь определить водящего или того, кто первым начнет игру.

Ребенок, знающий считалку, произносит ее нараспев и при каждом слове указывает по очереди на участников игры, стоящих в круге. Водить должен тот, на кого падает последний слог считалки.

## Считалки:

Я вчера летал в ракете, На далекой был планете, Там обедал в синеве, А под вечер был в Москве. Из ракеты той, друзья, первым вышел я.

Ехал мужик по дороге, Сломал колесо на пороге Сколько нужно гвоздей? Говори поскорей ,Не задерживай наших людей.— Пять Раз, два, три, Четыре, пять.(Пятый выходит.)

Стакан, лимон —Вышел вон!

На золотом крыльце сидели Царь, царевич, Король, королевич, Сапожник, портной...Кто ты будешь такой? Говори поскорей, Не задерживай добрых и честных людей.

Раз, два — Кружева, Три, четыре — Нос в черниле, Пять, шесть — Кашу есть, Семь, восемь — Сено косим, Девять, десять — Акулина тесто месит. Позвала кота домой Налила ему помой.

День - динь, динь - динь, Ты зачем кувшин разбил? Кувшин стоит пятачок, А за это – кулачок.

Шла машина темным лесом, за каким-то интересом. -инте-интерес, Выходи на букву «эс», буква «эс», не подошла – выходи на букву «а».

Шишель, мышель —Этот вышел!

Бах-бух, Тих-тюх, Зайчик – ух,Во весь дух,Полетел от зайки пух.Хуп-хоп, Зайке в лоб, Шум, звон, Поди вон!

Над горою солнце встало, С неба яблоко упало, По лазоревым лугам Покатилось прямо к нам! В речку с мостика свалилось, Кто увидел – не дремли, Поскорей его лови! Кто поймал, тот молодец, Ведь считалочке конец!

Раз, два, три, четыре, Жили мошки на квартире. К ним повадился сам-друг, Крестовик – большой паук. Пять, шесть, семь, восемь, Паука мы просим: Ты, обжора, не ходи! Ну-ка, Мишенька, води.

Шел баран, По крутым горам, Вырвал травку, Положил на лавку, Кто ее возьмет — Тот и вон пойдет.

– Заяц белый, Куда бегал?– Лыко драл.– Куда клал?– Под колоду, Под пенек,Под передний уголок.

Раз, два, три, четыре, пять —Тебе в космос улетать!

Шли бараны по дороге, Промочили в луже ноги. Стали ноги вытирать: Кто платочком, Кто тряпицей, Кто дырявой рукавицей.

Аты-баты, шли солдаты, Аты-баты, на базар. Аты-баты, что купили? Аты-баты, самовар. Аты-баты, сколько стоит? Аты-баты, три рубля. Аты-баты, он какой ?Аты-баты, золотой.

Тара-бара, Домой пора —Ребят кормить, Телят поить, Коров доить, Тебе водить!

Бегал заяц по болоту, Он искал себе работу, Да работы не нашел, Сел, заплакал и пошел.

Из-под горки катится Голубое платьице, На боку зеленый бант, Тебя любит музыкант!

## Картотека дворовых игр для детей 5-6 лет

### Игры с мячом

Для этой игры нужно как минимум 4 игрока и собственно мяч. Один из участников берет в руки мяч и встает перед всеми остальными игроками, которые стоят строем, или по кругу вокруг него. Он кидает мяч вверх и называет имя одного из игроков. Тот, чье имя назвали, ловит мяч, а остальные разбегаются в разные стороны. Поймать мяч нужно, как можно быстрее и сразу же закричать: «Черевички-стоп». Все должны остановиться.

#### *«Черевички-стоп»*

Для этой игры нужно как минимум 4 игрока и собственно мяч. Один из участников берет в руки мяч и встает перед всеми остальными игроками, которые стоят строем, или по кругу вокруг него. Он кидает мяч вверх и называет имя одного из игроков. Тот, чье имя назвали, ловит мяч, а остальные разбегаются в разные стороны. Поймать мяч нужно, как можно быстрее и сразу же закричать: «Черевички-стоп». Все должны остановиться.

Водящий с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет добраться и дотронуться до него мячом.

Выбрав «дорожку», водящий подсчитывает и озвучивает, сколько и какие он сделает шаги, чтобы добраться до игрока. Шаги в каждой компании могут несколько отличаться, но в целом придерживаются следующих характеристик:

гигантские — максимально широкие шаги участника

человеческие — обычные шаги

муравьиные — пятку одной ноги ставят строго перед носком другой

утиные — шаги на корточках

лягушачьи — шаг в виде прыжка

верблюжьи — сначала нужно плюнуть, а потом дойти до плевка

Водящий выбирает и говорит: «До Славы 5 гигантских шагов, 9 муравьиных и 1 лягушачий». Игрок выполняет все шаги, держа в руках мяч. Добравшись до места, он должен кинуть мяч в игрока, к которому шел. Если он его задел, тот становится водящим. Если игрок увернулся от мяча или поймал в руки — водящим остается тот же игрок. И все начинается сначала

#### *«Я знаю пять имен...»*

Число игроков не ограничено. Однако сильно много не желательно, в виду того, что участникам придется долго ждать своей очереди. Итак, игроки по очереди берут мяч и бьют им о землю. При каждом ударе произносят одно слово. «Я знаю пять имен мальчиков: Вася — раз, Петя-два, Леша — три, Вова-четыре, Дима — пять». Закончив этот ряд слов, переходят к следующему: «Я знаю пять имен девочек (названий городов, рек, озер, марок машин, животных, птиц, цветов и т.д.)».

Если игрок ошибается или долго думает, или «теряет» мяч, ход переходит к следующему игроку. Когда мяч возвращается к этому игроку, то он продолжает с того места, на котором допустил ошибку.

#### *«Вышибалы»*

Чем больше игроков, тем лучше.

Выбираются два игрока, которые становятся друг напротив друга на определенном расстоянии. Между ними в линию становятся все остальные игроки, лицом к тому из них, кто держит в руках мяч. Задача игроков: выбить мячом всех участников в центре, которые разбегаются в стороны после каждого броска мяча. Выбивают до тех пор, пока не будут «выбиты» все игроки. Однако если хоть один из игроков, стоявших в центре, поймает мяч строго в руки, если тот не ударился о землю, то все вышедшие из игры возвращаются в круг.

### **«Картошка»**

Как и в вышибалах, чем больше игроков — тем веселее. Все участники встают в круг и перебрасывают друг другу мяч, как в волейбол. Если игрок не отбил или удержал мяч в руках, он садится на корточки в центр круга (становится картошкой). Остальные продолжают играть до тех пор, пока не выявится победитель.

Однако, любой из игроков может «выкопать» картошку, попав в игрока, сидящего в центре круга, мячом. Игрок, которого коснулся мяч, возвращается к игре. Если же, тот, кто хотел выбить мячом сидевших в центре, так сказать, промазал, то он сам садится в центр круга.

Сама «картошка» тоже может себя спасти, поймав летящий мяч. При этом все игроки, сидящие в центре, возвращаются к игре, а тот игрок из рук которого был пойман мяч, занимает их место.

**«Собачка»** Как правило, эта игра рассчитана на троих игроков. При помощи считалочки, выбирают собачку. Двое кидают друг другу мяч, а третий (собачка), стоявший в центре, должен забрать у них мяч. У кого забрали мяч, тот становится «собачкой».

## **Подвижные игры**

### **«Светофор»**

Рисуется «дорога» — две черты. Определяются и боковые границы, дальше которых убежать нельзя. Все игроки встают на одной из сторон дороги, водящий спиной к ним в центре дороги. Водящий называет какой-нибудь цвет и быстро поворачивается. У кого этот цвет есть в одежде, показывает его и спокойно проходит, остальные должны перебежать «дорогу», не попавшись водящему. Кого водящий осалил, становится водящим.

### **«Зайчик»**

Игроки встают в один ряд перед водящим. Каждый говорит по очереди: «зайчик-зайчик, сколько время, я спешу на день рожденья, а часы мои стоят, ничего не говорят». В ответ водящий говорит сколько каких шагов надо пройти этому человеку (как в игре хале-халло, шаги могут быть разные, от гигантов до лилипутиков). Кто окажется ближе к водящему, тот выиграл.

### **«Совушка-сова»**

По считалке выбирается ведущий (сова). Днем сова спит, а все двигаются.

Ночью все должны замереть, сова ловит того, кто шолохнется.

## **Командные игры**

### **«Цепи кованы»**

Количество игроков: от 8 человек. Все играющие делятся на две команды. Каждая команда становится в шеренгу, игроки берутся за руки. Шеренги

располагаются друг напротив друга (на расстоянии примерно 10 метров). Первая команда команда громко кричит: «Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!» Вторая команда, стоящая напротив спрашивает: «Кто из нас?» Игроки первой команды называют имя любого игрока из второй команды. Игрок, чье имя названо, разбегается и пытается прорвать цепь команды-противников. Здесь очень важно рассчитать «слабое звено». Если удастся разорвать цепь, то игрок, сделавший это, возвращается в свою команду, и берет с собой одного человека из команды противника — того, кто оказался «слабым звеном». Так цепь первой команды становится на одного человека длиннее. Если же игроку не удалось разорвать цепь, он сам становится в команду противников. Цель игры – перетащить всех игроков из команды противника в свою цепь.

### ***«Поросята и котята»***

Количество игроков: от 6 человек. Все игроки делятся на две команды. Одна команда поросят, другая – котят. Затем все игроки перемешиваются и закрывают глаза. По команде ведущего: «Раз, два, три, начали», поросята начинают хрюкать, а котята мяукать. Цель игры: как можно быстрее найти своих товарищей (поросят или котят) и при этом не подглядывать.

### ***«Невод»***

Эта игра проходит на ограниченной площадке, за ее пределы никому выходить нельзя. Водящие – два игрока (если играющих много, то водящими могут быть три человека). Водящие – невод, остальные игроки – рыбки. Задача невода наловить как можно больше рыбы. Все игроки бегают по площадке и невод ловит (окружает) рыб. Если рыба попалась, то она сама становится частью невода, то есть он увеличивается на одного игрока. Рыбы не могут рвать невод, то есть расцеплять руки водящих, чтобы проскочить. Выигрывает тот, кто дольше всех смог продержаться и не попасть в невод.

### ***«Бешеная змейка»***

Чем больше народу играет в эту игру, тем интереснее. Все игроки выстраиваются в колонну по одному и держат друг друга за талию. Водящий – это первый игрок колонны. Его задача — осалить последнего игрока. Итак, первый игрок бежит за «хвостом» и все участники за ним. Получается, чем быстрее «голова» бежит, тем быстрее удаляется от нее «хвост». Нужно найти удобный момент, когда хвост находится на более близком расстоянии и осалить его. Осаленный игрок становится перед ведущим, и теперь он ловит хвост колонны.

### **Игры на скамейке**

#### ***«Колечко»***

Интереснее играть, когда детей много. Игроки садятся на скамейку, выставляют руки вперед, сложив ладони «лодочкой». Ведущий зажимает между ладонками колечко (или другую маленькую вещь, но кольцо лучше, потому что плоское). Потом проходит через весь ряд игроков, вкладывая свои ладони в ладони игроков. Одному из них ведущий незаметно кладет колечко. Все держат ладони сложенными до конца, а тот, у кого в руках кольцо старается ничем себя не выдать. Теперь ведущий произносит:

«Колечко — колечко, выйди на крылечко!» Игрок с кольцом в руках должен выскочить, а другие стараются его поймать. Если он пойман, возвращается на скамейку. Если посчастливилось выбраться, он становится новым ведущим. Какое счастье было получить колечко и почувствовать себя избранным!

#### **«Съедобное-несъедобное»**

Все рассаживаются на скамейку, а ведущий с мячом становится напротив. Ведущий называет предмет и одновременно бросает мяч первому игроку. Тот должен отбить мяч, если названный предмет несъедобный, или же поймать, если съедобный. Вообще, игра очень веселая, особенно, когда «съедаешь» что-то не то.

**«Испорченный телефон»** Все игроки рассаживаются в рядок на лавку. Первый шепчет на ухо рядом сидящему любое слово (существительное), но шепчет быстро и не слишком разборчиво. Второй, таким же образом, шепчет третьему то, что услышал. Последний игрок называет вслух слово, которое услышал, а первый называет слово – оригинал.

#### **«Краски» (монах)**

Нужно выбрать двух игроков «продавца» и «покупателя», а остальные будут «краски». Каждая «краска» загадывает свой цвет на ухо «продавцу», который запоминает и следит, чтобы цвета не повторялись. Когда все расселись, подходит «покупатель» (монах), и они заводят такой диалог:- Тук, тук.- Кто там?- Я монах в красных штанах, синей рубашке, приехал на собаке.- Зачем пришел?- За краской.- За какой?

Называет цвет. Если такого цвета нет, то «продавец» говорит: «Такой краски нет, скачи по дорожке на одной ножке». «Покупатель» должен пропрыгать вокруг скамейки, вернуться и снова попытаться. Если краска угадана «продавец» называет цену (до 10). Пока тот «платит», хлопая по ладони «продавца», «краска» убегает. Потом монах должен поймать краску. Если поймал, садится на скамейку к краскам, а краска становится монахом. Если не поймал, игра продолжается с теми же персонажами.

#### **«Испорченный телефон» ( другой вариант)**

В игре должны участвовать не меньше 5 (а лучше больше) человек. Ведущий придумывает любую фразу и садится первым, за ним в ряд все остальные. Ведущий тихо шепчет на ухо фразу игроку, который сидит рядом. Тот передает услышанную фразу на ушко следующему по порядку и так далее. Передавать фразу надо так, чтобы другие игроки ее не услышали. В конце ведущий подходит к последнему игроку и спрашивает, какую фразу ему передали. Тот во весь голос, громко повторяет то, что он услышал. Почти всегда с первой фразой происходят странные метаморфозы. Например, изначально фраза была такая: «Я взял козу и крикнул «беги». А в конце она превращается в «Я съел козу у реки». Конечно ведущий старается придумывать фразу с «подвохом», чтобы ее нелегко было повторить. К тому же во время игры один человек может не расслышать, что ему сказали. Переспрашивать нельзя, а передавать фразу дальше надо, вот игрок и придумывает свою версию. Чтобы узнать, кто искажил фразу водящего, просят всех игроков повторить то, что они слышали. Первый игрок, который переврал смысл фразы, садится в конец ряда, на его место садится

ведущий. Бывает так, что фраза доходит до конца без искажений. Тогда ведущим остается все тот же человек.

### **«Летела корова...»**

Количество игроков: от 3 человек. Все игроки становятся в круг и соединяют руки таким образом: ладонь правой руки игрок кладет сверху левой руки соседнего игрока. На ладонь левой руки каждого игрока сверху должна лечь ладонь соседа слева. Теперь игроки начинают по одному слову произносить считалочку и одновременно хлопать руками (правой рукой по ладони соседа слева): Летела корова Пролетала над домом Читала газету Под номером... Следующий игрок произносит цифру. Игроки продолжают хлопать и считать (одна цифра- один хлопок). Тот игрок, которому выпадает назвать загаданную цифру, должен сильнее хлопнуть по руке соседа, а задача того вовремя (не раньше!) отдернуть руку. Выбывает тот, кто ошибся. Игра длится до победителя, которым становится самый ловкий.

### **Игры с цветными мелками**

#### **«Путаница»**

С одной стороны воображаемого поля рисуем животных, с другой — то, чем они питаются, задача ребенка — мелками соединить корм с животными.

#### **«Алфавитные бусы».**

Если ребенок хорошо знает все буквы, но плохо ориентируется в их местоположении в алфавите, поиграйте в кружочки с буквами внутри. Нужно «собрать в бусы», соединив бусы-кружочки с буквами в алфавитном порядке. Сначала ребенку понадобится ваша помощь, потом он будет с удовольствием справляться с заданием сам.

#### **«Клубочек».**

Разноцветными мелками рисуем произвольно пересекающиеся друг с другом линии-нити, выходящие в разные концы игрового поля. Нарисовали? По мере «распутывания» узнаем, какая линия-нить куда ведет.

#### **«Рисуй за мной».**

Игра — классический урок рисования, только не за мольбертом, а на асфальте: рисуем, ребенок рисует за взрослым. Играть можно заранее рассказав, что и как будем рисовать и продемонстрировав весь процесс от начала до конца, предложив ребенку его повторить. А можно рисовать «сюрприз молчком»: договоритесь, что сюрприз получится только тогда, когда просто молча повторять движения мелками за взрослым. Что получится? немного терпения? У вас зайчик? У малыша тоже!

#### **«Соедини по точкам».**

Взрослый наносит контур рисунка точками на небольшом расстоянии друг от друга. Задание ребенка — соединить точки или угадать, что изобразил взрослый, не соединяя точки мелками.

#### **«Рисуют все».**

Все рисуем кто что хочет, а затем объединяем рисунки общим рассказом. Как правило, получается очень смешно

#### **«Зайки, грейтесь на солнышке».**

Рисуем на асфальте с десяток солнышек — это будут домики, где зайки будут греться на солнышке, и где они в безопасности. Один игрок — лиса, остальные — зайки. Лиса приглашает заек на прогулку, они выходят, лиса старается поймать зайку, зайки же стараются убежать и спрятаться в безопасное место — в домики-солнышки. Пойманный лисой зайка становится лисой.

### ***«Приключения Солнечного Лучика».***

Рисуем солнышко, а лучиков столько — столько детей принимает участие в игре. Задание — лучики расходятся (рисуются мелкими) как угодно далеко от солнышка (в пределах оговариваемой игровой зоны). По дороге с лучиком приключаются невероятные истории (можно добавлять опорные для рассказов рисуночки). Дети по очереди делятся самыми невероятными приключениями своих солнечных лучиков.