

Богатырские потешки

(игры на свежем воздухе)

Провели воспитатели:

Козырева А.В.

Козлова Т.А.

1. Ромашка.

Ромашка – игра, развивающая актерские и другие способности..

Правила игры.

1. Из бумаги делается ромашка, на лепестках которой с обратной стороны написаны смешные задания.
2. Участник отрывает лепесток и выполняет, написанное задание.
3. Игроку, исполнившему свое задание лучше всех, вручается приз.

2. Часы.

Часы - веселая, подвижная игра со скакалкой. Развивает выносливость и внимание.

Правила игры.

1. Все хором произносят: «Тик-так, тик-так».
2. Выбирают двух игроков, которые будут вертеть скакалку в том же ритме.
3. Остальные по очереди прыгают через скакалку.
4. Первый прыгает один раз и встает в конец очереди, второй – два и т.д.
5. Игрок, сбившийся при прыжках или ошибившийся в счете – меняется с одним из игроков, крутящих скакалку.

3. Хвосты.

Хвосты - очень веселая подвижная игра для детей на развитие реакции.

Правила игры.

1. Играющие делятся на пары.
2. За пояс играющим заправляют веревку, которая висит сзади вместо хвоста, примерно на 2/3 длины.
3. По сигналу (можно включить веселую музыку) играющий должен отобрать "хвост" у своего противника и одновременно защищать свой собственный.
4. Оставшийся без хвоста считается проигравшим и с этого момента не может отбирать хвост у своего противника.

Примечание.

Можно играть одновременно и большим количеством игроков. К примеру 4-5 человек будут пытаться отобрать "хвосты" друг у друга, а победит тот, кто соберет больше всех "хвостиков".

4. Три, Тринадцать, Тридцать.

Три, Тринадцать, Тридцать – игра, которая хорошо развивает внимание и быструю реакцию детей.

Правила игры.

1. Участники заранее договариваются - какое из чисел – какое действие обозначает.
2. Игроки строятся в шеренгу на расстоянии вытянутых в стороны рук.
3. Водящий называет определенное число – участники должны быстро выполнить соответствующее действие.
4. Водящий может называть числа в любом порядке.
5. Игрок, допустивший ошибку, отходит на один шаг назад и там продолжает игру.
6. Выигрывает тот, кто по окончании игры останется на исходной позиции.

5. Что мы делали сегодня?

Что мы делали сегодня - подвижная и очень веселая, озорная игра, помогающая развивать воображение детей, актерские и другие способности.

Правила игры.

1. Выбирается водящий, который выходит из комнаты.
2. Участники договариваются какие действия будут изображать.
3. По возвращении, водящий спрашивает «Что вы делали сегодня?»
4. Дети, после слов «Что мы делали, не скажем, но сейчас тебе покажем!», изображают задуманные действия .
5. Если водящий угадает, выбирают другого водящего.

Примечание.

Можно играть и так: водящий изображает действия, а остальные угадывают. Выигрывает угадавший первым. Он и становится новым водящим.

6. Акция освобождения.

Акция освобождения - динамичная игра, хорошо развивающая слух, внимательность, координацию и реакцию у ведущего игрока и ловкость и реакцию у остальных игроков.

Правила игры.

1. Из стульев образуется круг.
2. В центр круга садятся охранник (со связанными глазами) и пленник (со связанными руками и ногами).
3. Игроки по очереди должны пытаться развязать пленника, чтобы охранник ничего не заметил.
4. Если охранник задевает освобождающего, тот уходит за круг стульев (выходит из игры в этом раунде).

5. Тот, кто смог развязать (освободить) пленника, сам становится охранником.

7. Волны по кругу.

Волны по кругу - динамичная, веселая игра для развития реакции детей .

Правила игры.

1. В помещении устанавливаются стулья по кругу, в количестве равному количеству игроков.
2. Водящий встает в центр круга.
3. Водящий должен сесть на свободный стул, а остальные игроки должны мешать ему, двигаясь влево и вправо, закрывая собой это место.
4. Ведущий может отдавать команды "Направо", "Налево", "Хаос".
5. При команде "Налево" - каждый игрок перемещаются на соседний стул против часовой стрелки.
6. При команде "Направо" - каждый игрок перемещаются на соседний стул по часовой стрелке.
7. При команде "Хаос" - все игроки меняют свое расположение случайным образом.
8. Если водящий занял стул, то игрок не успевший ему помешать, становится новым водящим.
9. При команде "Хаос" водящим становится тот игрок, кто сел на стул, который до команды был свободным.

8. Хвост дракона.

Хвост дракона - веселая и подвижная игра для детей , развивающая внимание, реакцию и ловкость. В нее играют, в основном, в закрытом помещении — в большой комнате, в спортзале или раздевалке. Количество играющих не менее 4 человек (но чем больше, тем интереснее и веселее).

Правила игры.

1. Игроки строятся друг за другом, держась за талию впереди стоящего, образуя дракона.
2. Первый игрок - «голова» пытается поймать последнего-«хвост», при этом остальные не должны расцепляться.
3. Когда первый игрок поймает последнего, пойманный становится «головой».
4. Остальные меняются местами по желанию.
5. Игра начинается сначала.