

# ЛЕТНИЕ ИГРЫ НА УЧАСТКЕ ДЕТСКОГО САДА



## Ручеек

**Задачи:** развивать внимание, сплоченность, быстроту реакции.

Количество участников - нечетное. Дети становятся в ряд парами, берутся за руки и поднимают руки над головой. Получается «коридор». Оставшийся участник, хватая за руку любого человека, стоящего в паре, пробегает с ним по «коридору», и они вместе становятся в начале. Участник, оставшийся без пары, в свою очередь проделывает то же самое. В течение игры у каждого участника должен поменяться партнер.



## Светофорчики



**Задачи:** развивать внимание, быстроту реакции.

После того как будет выбран водяный, все встают по одну сторону от него на расстоянии пяти шагов. Водяный отворачивается от игроков и называет любой цвет. Участники должны найти в своей одежде этот цвет, и держась за него, могут свободно перейти на другую сторону. У того, кого нет этого цвета, должен перебежать на противоположную сторону, чтобы его не поймали. Кого поймают, становится водяным.

## Дедушка Водяной

**Задачи:** развивать внимание, память, быстроту.

Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми или завязанными глазами: «Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выди на минуточку! Поиграем в шуточку!» После чего Водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать - кто это. Если угадал, то угаданный становится «Водяным».



## Капканы

**Задачи:** развивать быстроту движений, ловкость.

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы «захлопываются», т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся

капканами. В этой игре выясняется самый ловкий и быстрый из ребят - тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

### У медведя во бору

**Задачи:** развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения.

Выбирается водящий - медведь, он становится в угол площадки - берлогу. Остальные играющие - дети. Они становятся на другой стороне площадки в своем доме. Пространство между детьми и медведем - бор. Дети идут в бор за грибами и ягодами, постепенно приближаясь к медведю. Собирая грибы и ягоды, дети произносят слова:

У медведя во бору грибы ягоды беру.

А медведь сидит и на нас рычит.

Только после последних слов медведь, который притворялся спящим, просыпается и бежит к детям, а они быстро разбегаются в разные стороны от медведя. Задача последнего - поймать кого-нибудь из детей. Пойманного становится медведем и идет в берлогу.



### Лиса в курятнике

**Задачи:** развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.

На одной стороне площадки отчерчивается курятник. В курятнике на насесте (на скамейках) располагаются куры, дети стоят на скамейках. На другой стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место - двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры - они ходят и убегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу «Лиса» куры убегают в курятник, взбираются на насест (скамейку), а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест. Отводит ее в свою нору. Куры спрыгивают с насеста, и игра возобновляется. Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса!». Можно увеличить число ловишек - 2 лисы.



### **Удочка**

**Задачи:** развивать быстроту реакции, упражнять в прыжке.

Участники встают в круг. Ведущий в центре крутит скакалку, которая должна проходить под ногами игроков. Кто заденет веревку, временно выбывает из игры. Выигрывают те, кто ни разу не задел веревку.



### **Сделай фигуру**

**Задачи:** упражнять детей в умении быстро действовать по сигналу, двигаться подскоками, сохранять равновесие.

Дети бегают, прыгают по всей площадке, а один ребенок (судья) - стоит в стороне. По сигналу воспитателя «Раз, два, три - замри!» все дети останавливаются и делают «фигуру». Судья осматривает все «фигуры», выбирает ту, которая ему нравится, и этот ребенок становится судьей. Играющие останавливаются по сигналу и каждый раз изображают новую «фигуру». Судья, выбирая «фигуру», должен оценивать красиво и точно выполненное движение.



### **Коршун и клуша**

**Задачи:** формировать умение у детей двигаться в колонне, держась друг за друга крепко, не разрывая сплеления, развивать умение действовать согласованно, ловкость.

Выбираются двое водящих: «коршун» и «клуша». Остальные играющие становятся цыплятами. Они выстраиваются в колонну по одному за «клушей» и крепко держатся друг за друга. «Коршуну» нужно утащить «цыпленка», а «клуша», разведя руки в стороны, защищает свое потомство. Тот, кого коршун поймает, становится водящим.

### **Гуси-лебеди**

**Задачи:** развивать быстроту, ловкость, двигательные умения, внимание, аккуратность.

Выбирается волк и хозяин, остальные - гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой - живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять. Гуси уходят от дома

подальше. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

-Гуси-гуси!  
-Га-га-га.  
-Есть хотите?  
-Да-да-да.  
-Так идите же домой!  
-Серый волк под горой!  
-Зубы точит, съесть нас хочет.  
-Так бегите, как хотите,  
Только крылья берегите!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманые выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится вожаком.



### Пчелы

**Задачи:** развивать быстроту, ловкость, внимание, память.

Выбирается ребенок - «цветок». Дети делятся на две группы: «Сторожа» и «Пчелы». «Сторожа», взявшись за руки, ходят вокруг «Цветка» и говорят:

Пчелки яровые,  
Крылья золотые,  
Что вы сидите,  
В поле не летите?  
Аль вас дождичком сечет,  
Аль вас солнышком печет?  
Летите за горы высокие,  
За леса зеленые,  
На кругленький лужок,  
На лазоревый цветок.

«Пчелы» стараются забежать в круг, а «сторожа», то поднимая, то опуская руки, мешают им. Как только одной из «пчел» удастся проникнуть в круг и коснуться «цветка», «сторожа», не сумевшие уберечь «Цветок», разбегаются. «Пчелы» бегут за ними, стараясь «ужалить» - коснуться рукой.



### Бабочка и цветочки



**Задачи:** развивать быстроту, ловкость, двигательные умения, внимание, аккуратность.

Среди детей выбираются «бабочка» и водящий. Остальные становятся в круг - они «цветы». По сигналу «бабочка» улетает от водящего, который ее ловит, и прячется то у одного цветка, то у другого. «Цветочек» должен успеть

обхватить «бабочку» руками - «лепестками», пока ее не коснулся водящий. Если водящий поймал «бабочку», то становится «бабочкой», а «бабочка» - водящим. При следующих повторах игры водящий и «бабочка» выбираются жребием.

### Медведи и пчелы

**Задачи:** развивать быстроту, внимание, двигательные умения.



Дети делятся на две неравные группы. Примерно одна треть детей - «медведи», остальные - «пчелы». В одной стороне площадки «лес», а в противоположной - «луг». «Пчелы» должны быть в «лесу». По сигналу воспитателя «пчелы» летят на «луг» и жужжат. Как только все «пчелы» улетят, «медведи» идут в «лес» за медом. По сигналу воспитателя «Медведи!» «пчелы» летят и жалят «медведей», не успевших убежать. Игра повторяется 2-3 раза.

### Ежик и грибы

**Задачи:** развивать мышцы ног, рук, спины, быстроту и ловкость движений. Из числа играющих выбирается ежик. Детям дают названия грибов. Ведущий спрашивает у ежика:



- За чем пришел?
- За грибком.
- За каким?

Еж называет гриб. Гриб выбегает, еж его ловит. Если названного ежом гриба нет, то ведущий прогоняет ежа. Игра продолжается до тех пор, пока не соберет все грибы.

### Ягода

**Задачи:** развивать мышцы рук, ног, спины с помощью упражнений. Взявшись за руки, дети образуют круг. Водящий встает в центр круга и говорит:

Ягода, червивая ягода,  
Ветер дует, она падает.

Пока водящий произносит эти слова, игроки бегут по кругу. С окончанием фразы все должны быстро присесть на корточки. Тот, кто не сумеет это выполнить, то есть сделает хотя бы один шаг или упадет, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в кругу не останется трое игроков. Они объявляются победителями. Бегущим по кругу игрокам не разрешается

разъединять руки. Из двух игроков, нарушивших правило, выходит из игры один - тот, у кого окажется свободной правая рука.

### Собираем ягоды

**Задачи:** развивать быстроту движений, мышцы рук, ног.



Дети делятся на две команды, строятся друг за другом за линией старта. По сигналу первые игроки обеих команд бегут до линии финиша, берут карточки с ягодами и бегут назад к команде. Встают за последним игроком. Как только первые игроки пересекли линию старта на обратном пути, начинают бег вторые игроки.

### Кошка и мышки

**Задачи:** формировать умение у детей имитировать звуки, бегать тихо, как мышки.

Воспитатель объясняет, что по одну сторону шнура будет домик мышек - норка. По другую сторону от шнура (на расстоянии 2-2,5 м) на скамеечке сидит кошка. Раздает всем детям эмблемы и приглашает «мышку» в норку. Воспитатель медленно произносит:

На скамейке у дорожки

Улеглась и дремлет кошка. («Мышки» бегают, пищат.)

Кошка глазки открывает

И мышат всех догоняет:

Мяу! Мяу!

(«Мышки» прячутся в норку.)

Воспитатель берет игрушку - кошку и догоняет детей. Игра повторяется 2-3 раза.



выполнит его, тот делает шаг назад и не продолжает игру. Победителями считаются те игроки, которые остались на своем месте. Все играющие должны повторять движения за воспитателем. Игрок, не повторяющий движения, делает шаг назад. Упражнения следует делать быстро.



### Найди флагок

**Задачи:** воспитывать организованность, дисциплинированность и настойчивость; выполнять требования воспитателя, желание достигать поставленной цели, развивать наблюдательность, выдержку.

Дети сидят на веранде, по слову воспитателя дети встают и поворачиваются лицом к стене, воспитатель прячет флаги по числу детей (или один флагок - кто быстрей найдет). «Пора!» - говорит воспитатель. Дети поворачиваются к нему лицом и идут искать флаги. Тот, кто нашел флагок, садится на свое место. Когда все флаги найдены. Дети идут вдоль площадки. Держа флагок в руке. Впереди колонны идет тот, кто первый нашел флагок. По сигналу «На места!» дети садятся на лавочку, и игра начинается снова.

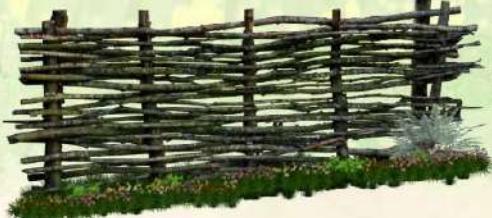
Поворачиваться лицом к воспитателю можно только после слова «пора!». Вместо словесного указания использовать колокольчик. Летом прячут флаги в кустах, за деревьями. Можно, чтоб кто-то из детей прятал, а другие искали.

### Плетень

**Задачи:** воспитывать самоорганизацию, развивать быстроту реакции, ловкость.

В игре участвуют команды по 4-5 человек. Дети встают в шеренги напротив друг друга и учатся плести плетень. Для этого скрещивают руки перед собой и соединяют правую руку с левой рукой соседа слева, а левую - с правой рукой соседа справа. Обе шеренги, опустив руки, идут навстречу друг другу со словами:

Раз, два, три, четыре,  
Выполнять должны приказ.  
Нет, конечно, в целом мире  
Дружбы лучше, чем у нас!



После этого дети расходятся или разбегаются по веранде. По сигналу взрослого они должны встать в шеренги и образовать плетень. Выигрывает шеренга, выполнившая действие первой.

### Лошадки

**Задачи:** развивать у детей умение действовать по сигналу, согласовывать движения друг с другом, упражнять в беге, ходьбе.

Дети делятся на 2 равные группы. Одна группа изображает конюхов, другая - лошадей. На одной стороне отчертывается конюшня. На другой - помещение для конюхов, между ними луг. Воспитатель говорит: «Конюхи, вставайте скорей, запрягайте лошадей!». Конюхи бегут к конюшне и запрягают лошадей (кладут руки на плечи одной из «лошадей»). Когда все лошади запряжены, они выстраиваются друг за другом и по указанию воспитателя идут шагом или бегут. По слову воспитателя «Приехали!» конюхи останавливают лошадей. Воспитатель говорит: «Идите отдыхать!». Конюхи распрягают лошадей и отпускают их пасть на луг. Сами возвращаются на свои места отдохнуть. Лошади спокойно ходят по площадке, пасутся, щиплют траву. По сигналу воспитателя «Конюхи, запрягайте лошадей!» конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него.

Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом. После 2-3 повторений воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню!». Конюхи отводят лошадей в конюшню, расправляют их.



### Мышеловка

**Задачи:** развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражнять в беге и приседание, построение в круг и ходьбе по кругу.

Играющие делятся на 2 неравные группы. Меньшая, образует круг - мышеловку. Остальные - мыши, они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку берутся за руки и начинаютходить по кругу, приговаривая «Ах как мыши надоели, все погрызли, все поели. Берегитесь же плутовки, доберемся мы до вас, вот поставим мышеловку - переловим всех сейчас». Дети останавливаются и поднимают скрепленные руки вверх образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По слову воспитателя «Хлоп» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают - мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями. Если в группе много детей, то можно организовать две мышеловки и дети будут бегать в двух.

### Перепрыгнем через ручеек

**Задачи:** упражнять детей прыжкам, развивать мышцы ног, ловкость движений.

На площадке рисуется ручеек, с одного конца узкий, а дальше все шире и шире (от 10 до 40 см).

Группке детей предлагается перепрыгивать через ручеек вначале там, где он узкий, а затем там, где он по шире, и, наконец, где самый широкий.

Воспитатель отмечает тех, кто сумел перепрыгнуть ручеек в самом широком месте.



**Таким образом, ребенок постоянно и разнообразно двигается на участке. В теплое время года потребность в активных движениях удовлетворяется полностью.**

