

Подвижные игры для детей подготовительной группы

Смена позиций

Цель: развитие памяти.

Количество игроков: 6—25

Правила и основное содержание: Из числа участников выбираются водящий и координатор. Остальные игроки рассредоточиваются по комнате и принимают некоторые позы. Водящий в течение нескольких минут пытается запомнить местонахождение и позы всех игроков. После этого водящий поворачивается спиной к остальным игрокам, а они совершают несколько изменений в своих позах. Задача координатора — следить, сколько изменений было сделано (общее число изменений должно быть оговорено перед началом игры), и запоминать эти изменения. После того, как перемещения игроков закончены, водящий оборачивается лицом к игрокам и пытается назвать все изменения.

В качестве смены позиций можно использовать перемещения игроков по залу, изменения их поз.

Варианты усложнения: Сложность игры можно варьировать, меняя количество игроков от 5 до 20 и количество изменений от 3 до 10.

Новое назначение предмета

Цель: развитие памяти

Количество игроков: любое

Необходимые пособия: любые предметы

Основное содержание: Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, утюг можно использовать как гирю или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета.

Предмет может "гулять" по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

Варианты усложнения: в соответствии с новым назначением, придумать новое название.

Имитация действий

Цель: развитие памяти

Основное содержание: Варим суп. Показать: вы моете и вытираете руки перед приготовлением пищи. Наливаете воду в кастрюлю. Зажигаете горелку газовой плиты и ставите кастрюлю на конфорку. Чистите и режете овощи, засыпаете их в кастрюлю, солите, помешиваете суп ложкой, черпаете суп поварешкой.

Показать, как надо осторожно нести чашку, наполненную горячей водой. Представить и показать: вы поднимаете горячую сковороду, передаете по кругу горячую картофелину.

Варианты усложнения: допускать ошибки в последовательности; придумывать более сложные темы для имитирования.

Давай придумывать

Цель: развитие памяти

Количество игроков: любое

Необходимые пособия: набор предметов разной формы (палочки, шар, кольцо, коробочки, цилиндр) и карточки с изображением разных предметов определенной формы - зеркало, карандаш, яйцо, яблоко.

ВАЖНО! изображения на картинках должны быть похожи на предметы. Например: карандаш, удочка, иголка, нож - по форме похожи на палочку; ваза, стакан, наперсток - полый цилиндр.

Основное содержание: дети (или ребенок) садятся перед столом, у каждого набор предметов. Взрослый садится напротив, у него карточки с картинками. Взрослый показывает карточки по одной и спрашивает:

- У кого предмет похож на такой карандаш?

Ребенок, у которого палочка, отвечает:

- У меня!

И получает карточку с изображением карандаша.

Варианты усложнения: У детей карточки с картинками, а у взрослого разные предметы.

Дети с 5 лет могут играть в эту игру самостоятельно и без картинок, придумывая, на что может быть похож тот или иной предмет.

Движение

Цель: развитие памяти

Количество игроков: двое

Основное содержание: Два игрока чертят сами для себя на полу или на земле линию в виде зигзага. Один игрок чертит линию на два метра, другой продолжает эту линию еще на два метра. Они могут несколько минут ее изучать, чтобы ее лучше запомнить. И после этого они должны пройти по ней из конца в конец спиной вперед. Один двигается по линии, а другой считает, сколько раз тот выйдет за линию. Затем они меняются ролями.

Правила игры: не выходить за линию.

Варианты усложнения: проходить ту же дистанцию на время.

Цепочка действий

Цель: развитие **памяти**, упражнение в последовательности действий.

Основное содержание: Ребенку предлагается цепочка действий, которые необходимо выполнить последовательно. Например: "Подойди к шкафу, возьми книгу для чтения, положи ее на середину стола". Если он запутался, кладет фант.

Правила игры: соблюдать последовательность.

Варианты усложнения: выполнение действий с закрытыми глазами.

Кто где

Цель: развитие памяти

Количество игроков: десять и более человек

Основное содержание: Игроки становятся или садятся в круг, водящий — в центре. Он внимательно осматривает круг, стараясь запомнить, кто где стоит. Потом закрывает глаза и три раза поворачивается вокруг своей оси. За это время двое из игроков, стоящих через одного, меняются местами.

Задача водящего — указать тех, кто находится не на своем месте. Если он ошибается, то остается водящим, если угадывает — указанный игрок занимает его место.

Правила игры: не подсказывать водящему.

Варианты усложнения: меняются более двух игроков.

Повторяйка

Цель: развитие памяти

Количество игроков: любое

Основное содержание: Дети становятся в одну линию. По жребию или считалке выбираю первого участника. Он становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение, например: хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук и т. д. Затем он встает на свое место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет движение первого участника и добавляет свое.

Третий игрок повторяет два предыдущих жеста и добавляет свое, и так по очереди делают остальные участники игры.

Игрок не сумевший повторить какой-либо жест, выбывает из игры. Победителем становится ребенок, оставшийся последним.

Правила игры: не повторяться при показе своего действия.

Варианты усложнения: Когда вся команда закончит показ, игра может идти по второму кругу.

Эхо

Цель: развитие памяти, упражнение в последовательности действий.

Количество игроков: семь и более человек

Необходимые пособия: мяч

Основное содержание: Игроки запоминают несложное забавное стихотворение. Проверяется усвоение: водящий читает первую половину каждой фразы, игроки произносят вторую. Потом дети говорят первую половину фразы, а водящий — вторую.

Когда стихотворение усвоено, игроки становятся в круг. Один из них получает мяч, произносит часть фразы и бросает мяч любому другому. Тот продолжает и передает ход кому-нибудь еще.

Если игрок не может продолжить или произносит фразу с ошибкой, он кладет в круг фант, а после игры «выкупает» его — рассказывает любое стихотворение.

Варианты усложнения: увеличение темпа, добавление новых строк.

«Следопыты»

Старшая, подготовительная группа

Цель игры: ориентирование на местности, развитие памяти, наблюдательности, взаимодействие в паре.

Необходимые пособия: предметы, которые игроки будут прятать и находить.

Содержание игры: Участники игры собираются на поляне и делятся на пары.

Руководитель вручает игрокам, например, с первыми номерами предметы: флажок, кеглю, мяч и т. д. После этого они вместе с судьей уходят в лес на расстояние 200-300 метров.

Каждый прячет свой предмет и возвращается к руководителю, запомнив путь по ориентирам. Судья следит за тем, чтобы предметы были спрятаны примерно на

одинаковом расстоянии от поляны и были видны не далее чем за 2-3 метра. Игрок, прятая предмет, сообщает игроку своей пары место расположения и путь следования до него. По команде все вторые номера отправляются на поиски предметов. Кто раньше и быстрее это сделает, тот и побеждает.

Затем первые и вторые номера меняются ролями и поиски предметов проводятся еще раз. Победителя определяют по результатам игры.

Правила: Делать записи не разрешается.

Усложнение: первый игрок сообщает напарнику только половину пути.

Найди предмет

подготовительная группа

Цель игры: ориентирование на местности, развитие памяти, наблюдательности, умение работать с картой, ловкость.

Необходимые пособия: карта местности, какой-нибудь предмет.

Содержание игры: Руководитель игры рассказывает ребятам, что неподалеку в лесу спрятан предмет (флажок или кегля) и, чтобы найти его, нужно изучить карту, указывающую дорогу к предмету. Она спрятана недалеко в кустах. Руководитель объясняет ребятам, как добраться до этого места. Карту можно изучить, но не брать с собой. Далее игрок отправляется на поиски. Выигрывает тот, кто раньше других принесет найденный предмет. Руководитель должен находиться в районе спрятанной карты и разрешать все конфликты, возникающие в ходе игры.

Усложнение: Карту могут охранять два сторожа, которые находятся в двух-трех шагах от нее. Тот из игроков, который сумеет незаметно подползти к сторожам ближе чем на десять шагов и его не окликнут, получает право взглянуть на карту. На это дается 40 секунд, после чего сторож снова прячет карту. Если же сторож заметит приближающегося и окликнет его, игрок выбывает из игры.

Цветной маршрут

Для детей 5 лет

Цель игры: ориентирование на местности, развитие памяти, наблюдательности, умение работать с картой.

Необходимые пособия: размещены знакомые детям предметы или игрушки четырех цветов, карты-схемы, чистые листы, фломастеры.

Содержание игры: Площадка условно делится на 4 маршрута: например, красный, синий, желтый, зеленый. В качестве ориентиров на маршрутах размещены знакомые детям предметы или игрушки указанных четырех цветов. На карте-схеме маршруты изображены цветовыми знаками, соответствующими размещенным ориентирам, которые одновременно являются сигналами поворотов на пути следования.

Каждому члену команды (команда состоит примерно из четырех детей) выдается карта, на которой нанесен предстоящий маршрут. Дети должны пройти по своему маршруту, запомнить ориентиры, а затем нарисовать их фломастерами на общей карте. Можно также проехать по маршруту на велосипеде.

Усложнение: Самостоятельные игры типа «Казачи-разбойники»: одна из команд убегает, отмечая свое направление стрелками, другая ищет ее.

Охота на зверей

Для детей 6 лет

Цель игры: ориентирование на местности, развитие памяти, наблюдательности, умение работать с маршрутным листом.

Необходимые пособия: картинки с изображением разных хищных зверей, маршрутные листы.

Содержание игры: На маленькие картонки прикрепляются картинки с изображением разных хищных зверей. Картинки размещаются на территории детского сада, служа отметками маршрута. Перечень зверей на том или ином маршруте зарисовывается воспитателем на контрольной карточке. По мере прохождения маршрута дети собирают картинки с изображением зверей и отдают их взрослому для оценки выполнения задания.

Усложнение: ввести карточки с домашними, например, животными. Для запутывания.

Ночное ориентирование

Цель игры: ориентирование на местности, развитие памяти, наблюдательности

Количество игроков: четное

Необходимые пособия: табуретка, 2 повязки на глаза

На расстоянии 10 метров от старта устанавливается табуретка, и первым участникам завязываются глаза. По сигналу они должны дойти или добежать до табурета, обойти его и, вернувшись к команде, передать эстафету следующим участникам, которые уже стоят с завязанными глазами! И так вся команда. Во время движения команда может помогать своим участникам возгласами: «правее», «левее», «вперед», «назад». А поскольку кричат одновременно все команды, игрок должен разобрать, какие призывы относятся именно к нему.

Когда на линию старта возвращается последний игрок, для всей команды наступает «день». Для кого «день» наступит раньше, те и победили.

Усложнение: команды не могут помогать своим участникам.