

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ К ШКОЛЕ ГРУППЕ



«ТУННЕЛЬ»

Цель: обучать детей в умении ползать.

Участники стоят в двух колоннах. Первый делает шаг вперед и принимает упор лежа согнувшись. Вторым участником проползает под первым заданным способом (по-пластунски, на низких четвереньках с опорой на предплечья) и принимает это же положение рядом с первым. Движение начинает третий участник и т.д.

Задание выполняется 2-3 раза подряд. Выигрывает та команда, которая быстрее переползет за ориентир.

Вариант 1

Построившись в шеренги, команды принимают исходное положение – упор лежа на согнутых руках.

Направляющие и замыкающие стоят лицом друг к другу. В руках у направляющих мячи. По сигналу игроки отжимаются в упор лежа и, поднимая таз, принимают положение упора согнувшись. Направляющий толчком двух рук перекатывает мяч по туннелю и ложится на пол. Замыкающий, поймав мяч, перебегают на место направляющего. В это время все остальные игроки сгибают руки, ложатся в и.п. Эстафета заканчивается, когда направляющий вернется на свое место.

Вариант 2

Те же условия, но и.п. – упор сидя сзади, а в момент проката мяча – упор лежа сзади

«СБЕЙ ГРУШУ»

Цель: равновесие, броски мяча, метание.

Участники игры делятся на 2 команды. Первая – «груши», дети встают на скамейку, поставленную поперек зала. Игроки второй команды, «метатели», берут по одному мячу ($d=15,25$ см) и выстраиваются в шеренгу на расстоянии 5-6 м от скамейки. По сигналу «метатели» по очереди бросают мяч, стараясь сбить «грушу». Игра проводится 5-6 раз, подсчитывается общее количество сбитых груш. Выигрывает команда, которая сбила большее количество груш. Сбитым считается тот игрок («груша»), в которого попал мяч или он сам прыгнул на пол.

Усложнение

1. Обе команды стоят на параллельных скамейках.

2. Скамейка «метателей» стоит перпендикулярно скамейке с «грушами» на расстоянии 5-6 м, перед броском игрок – «метатель» пробегает по скамейке.

«ПЕРЕПРАВА НА ПЛОТАХ»

Цель: равновесие

Команды построены в колонны по одному перед стартовой чертой («на берегу»), в руках у направляющего по два резиновых коврика (плоты). По сигналу он кладет один коврик перед собой на пол и на него быстро становятся два, три или четыре человека (в зависимости от длины и ширины коврика). Затем направляющий кладет на пол второй коврик, и вся группа перебирается на него, передавая первый коврик дальше. И так, поочередно, перескакивая с коврика на коврик, группа переправляется через «реку» на противоположный «берег», где участники остаются за финишной чертой, а один из игроков тем же способом возвращается назад за следующей группой. Игрокам не разрешается становиться ногами на пол. Участники, нарушившие это условие, выбывают из игры (считаются «утонувшими»). Выигрывает команда первой и без потерь закончившая «переправу».

«ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА»

Цель: передача мяча

Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга, - по мячу. По сигналу оба игрока начинают передавать мячи по кругу в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Когда у одного из игроков оказывается два мяча, игра начинается заново. Играют 4-5 минут, затем отмечают игроков, которые хорошо передавали мяч.

Указание

Мяч надо передавать каждому рядом стоящему, никого не пропуская. Игрок, уронивший мяч, должен поднять его и, вернувшись на свое место, передать соседу.

Усложнение

1. Мячи разной массы.
2. Мячи разного размера.
3. Количество мячей более двух.

"МЕНЯЛКИ"

Дети становятся в круг. Инструктор предлагает поменяться местами тем детям, у кого есть что-нибудь одинаковое: светлые волосы, белые футболки, домашние животные и т.п. Например, инструктор говорит: «Пусть поменяются местами те, у кого есть велосипед». Дети меняются местами и т.д. Игра проводится 3-4 минуты.

«ЗАМРИ»

Цель: обучать детей в умении ползать и бегать.

Одного ребенка выбирают «льдинкой», а остальные разбегаются в разных направлениях. «Льдинка» считает до 5, а затем догоняет убегающих. Когда до тех дотрагивается «льдинка», они замирают на месте в широкой стойке. Чтобы разморозить их, другие дети должны проползти между ногами замороженных. Игра проводится 2-3 раза по 2-3 минуты. Каждый раз выбирается новая «льдинка».

«ДЕНЬ И НОЧЬ»

Цель: обучать детей в умении бросать и ловить мяч

У каждого из детей в руках по мячу. По команде «День!» дети выполняют знакомые движения с мячом (броски вверх, вниз, в стену, в кольцо, набивание мяча на месте, в движении и др.). По команде «Ночь!» - замереть в той позе, в которой застала ночь.

Игра проводится 3-4 минуты.

«РУЧЕЙКИ И ОЗЕРА»

Цель: учить детей бегать и выполнять перестроения

Дети стоят в двух-трех колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне).

На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги озера. Выигрывают те дети, которые построят круг.

"Ловишки на одной ноге"

Выбирают ловишку. По сигналу воспитателя: «раз, два, три! Лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишки их ловят, дотрагиваясь рукой. Пойманные отходят в сторону. Игра повторяется 3-4 раза. Нельзя ловить того, кто успел вовремя встать на одну ногу и обхватить руками колени. Когда будет поймано 3-4 ребёнка, выбирается новый ловишка.

"Салки на одной ноге"

Дети расходятся по площадке, закрывают глаза, руки у всех за спиной. Ведущий обходит их всех и незаметно одному в руки кладёт платочек. На счёт «Раз, два. Три! Смотри!» дети открывают глаза. Стоя на месте, они внимательно смотрят друг на друга: «Кто же салка?» Ребёнок с платком неожиданно поднимает его вверх и говорит: «Я салка!» Участники игры, прыгая на одной ноге, стараются уйти от салки. Того, кого он коснулся рукой, идёт водить. Он берёт платочек, поднимает его вверх, быстро говорит слова «Я салка!» Игра повторяется. Правила: можно прыгать поочередно на правой, левой ноге; Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги; салка тоже должен прыгать, как все играющие, на одной ноге.

"Разрывные цепи"

Дети делятся на две команды, состоящие из равного количества человек. Команды берутся за руки и становятся друг против друга на расстоянии 10 м. Посоветовавшись, одна из команд вызывает кого-то из другой команды. Он бежит, стремясь разбить цепь противоположной команды. Если ему это удастся, он забирает кого-то из тех, чьи руки расцепились, к себе в команду. Если нет, то присоединяется к другой команде. Побеждает команда, которая полностью «взяла в плен» противника.

"Два Мороза"

На противоположных сторонах площадки отмечаются два города. Играющие, разделившись на две группы, располагаются в них. В середине площадки помещаются братья Морозы: Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. Они обращаются к играющим со словами:

Мы два брата молодые,

Два Мороза удалые:

Я – Мороз Красный Нос,

Я – Мороз Синий Нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Ребята хором отвечают:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз.

И начинают перебегать из одного «города» в другой. Морозы их ловят. Тот, кого им удаётся поймать, считается замороженным. Он остаётся на том месте, где был пойман, и должен, раскинув руки, преграждать путь играющим при следующих перебежках. Когда замороженным окажется так много, что пробегать станет трудно, игра прекращается. Победителями считаются те, кого ни разу не заморозили.

"Вдвоём одну верёвку (весёлое состязание)"

Двое играющих садятся на стулья спиной друг к другу, на расстоянии 2-3 м. Под стульями протянута верёвка. По сигналу надо вскочить, обежать оба стула, сделав вокруг них два полных круга, затем сесть на свой стул, наклониться и вытянуть верёвку. Кто схватит верёвку быстрее, тот и выиграет. Бежать следует каждому в правую сторону. Во время бега до стульев дотрагиваться нельзя.

Сначала надо провести репетицию. Для того чтобы играющие не ошиблись и не схватили верёвку раньше времени, воспитатель вслух считает обороты: «Раз, два!». После счёта «Два» можно сесть на стул и попытаться вытянуть верёвку.

"Светофор"

Изготавливаются кружки (диаметр 10 см) красного, зелёного и жёлтого цвета, которые прикрепляются к палочкам. Дети стоят в шеренге и выполняют упражнения согласно сигналам ведущего: на красный сигнал приседают, на жёлтый – встают, на зелёный – маршируют на месте.

Во время движения в колонне по одному в обход площадки упражнения изменяются: красный – все стоят на месте, жёлтый – продвигаются в присяде, зелёный – прыгают на носках.

За каждую ошибку играющим начисляются штрафные очки. Выигрывает тот, кто наберёт меньше штрафных очков.

"Третий лишний"

Играющие распределяются по парам и, взявшись за руки, идут по кругу. Дистанция между парами не менее четырёх шагов. Два игрока, назначенные воспитателем, бегают в любом направлении (разрешается пересекать круг). Один из них, убегающий, может пристроиться к любой паре. Для этого он должен подбежать к ней справа или слева и взять за руку крайнего. Игрок, оказавшийся третьим лишним (с другой стороны) убегает от водящего. Правилами предусматривается смена водящего, если он осалил убегающего.

"Салочки"

Выбирается водящий. Он догоняет остальных. Дотронувшись до другого ребенка, «осаливает» его, и теперь тот становится водой.

"Догонялки"

Чертится круг (овал). Все становятся по его границе на равном расстоянии друг от друга. По сигналу начинают бежать в одну сторону, догоняя впереди бегущего. Если кого-то догнали, он сходит с дистанции. Выигрывает тот, кто останется на дистанции последним.

"Дракон"

Дети берутся за руки или становятся паровозиком друг за другом (положив руки на плечи друг другу или на талию). Впереди стоящий — голова дракона. Последний в шеренге — драконов хвост. Теперь голова дракона должна поймать свой хвост, при этом сам дракон должен «не развалиться». На месте головы и хвоста должен побывать каждый. Дети могут упасть, поэтому игру нельзя проводить на твердом покрытии (особенно асфальте), лучше всего — трава или песок.

"Курица и коршун"

Выбирается водящий — это «коршун». Все остальные становятся паровозиком. Стоящий впереди — «курица», остальные — ее «цыплята». «Коршун» пытается поймать последнего «цыпленка», а «курица» и остальные «цыплята» не дают ему это сделать.

"Менялки"

Чертится круг из кругов (домиков). Число домиков — на один меньше, чем количество детей. Водящий — в центре большого круга. Все остальные сидят в домиках. По сигналу все дети должны поменяться домиками, а водящий в это время пытается успеть занять чужой дом. Оставшийся без дома — становится водящим. Игра может проводиться и дома. Тогда домиками становятся стулья.

"Кукушка"

В линию чертятся круги-гнезда (или ставятся стулья). Число гнезд — на одно меньше количества детей. Выбирается водящий — «кукушка». По сигналу «День» все вылетают из гнезд. По сигналу «Ночь» — занимают свободные места. Тот, кому места не хватило, становится «кукушкой».

"Ловишки"

Двое берутся за руки и начинают ловить остальных, пытаясь поймать кого-то в круг (сцепив две другие руки). Все пойманные становятся между водящими и помогают им переловить остальных, образуя «змейку».

Если между дошкольниками есть разница хотя бы в год, это дает им значительное физическое преимущество. Поэтому придумывайте дополнительные правила, чтобы «уравновесить силы противников». Например, в догонялках более быстрым детям нужно догнать малышей два раза, чтобы те покинули круг. То же касается и взрослых участников игры: не стоит откровенно поддаваться ребенку (особенно, если ему уже 6 лет), лучше усложните себе задачу. Игра должна быть справедливой.

"Пятнашки"

Чертятся две линии на расстоянии 6 м одна от другой. Выбираются двое водящих. Дети должны перебежать от одной линии к другой, а водящие в это время их салят. Кого осалили — выходят из игры. Побеждает самый неуловимый.

"Радуга"

Чертятся две линии. Выбирается водящий — радуга. Он становится между этими линиями. Все остальные — на одной из них. Радуга отворачивается от детей и называет какой-либо цвет и поворачивается. Если такой цвет есть в одежде ребенка, то он может спокойно пройти на другую сторону. Если нет

— должен пробежать так, чтобы радуга не осалила его.

"Выше ножки"

Водящий пытается осалить кого-то, но у остальных есть спасение — подняться с земли на какой-то предмет. Одно условие — спастись на возвышенности могут только три человека. Если кто-то «поднял ножки» четвертым, он становится водящим. Если кого-то осалили, когда его ноги касались земли, он становится водящим.

"Кошки-мышки"

Выбираются две «мышки» и «кошка». Остальные становятся в круг, держась за руки. «Мышки» находятся внутри круга и могут выбегать, если кто-то из круга поднимет руки. «Кошка» также может попасть в круг. У «кошки» есть «сыр» (его могут обозначать различные игрушки, разбросанные вокруг). «Мышки» должны обмануть «кошку», вынырнув из круга и стащив у нее «кусочек сыра» (за один раз можно взять одну игрушку). Игра прекращается, если «мышки» утащили весь «сыр» или «кошка» поймала обеих «мышей».

"Школа скакалки"

С помощью считалки определяется, в каком порядке дети будут играть. Игрок выполняет задание первого уровня. Если он выполнил его безошибочно, то он переходит на второй уровень. Если ошибся — передает ход другому. После ошибки повторять задания из предыдущих классов не нужно: это слишком утомительно для дошкольников. Побеждает тот, кто первым пройдет все 10 уровней.

1-й уровень. 10 раз перепрыгнуть через скакалку, вращая ее вперед.

2-й уровень. 10 раз перепрыгнуть через скакалку на двух ногах одновременно, вращая ее вперед.

3-й уровень. 10 раз перепрыгнуть через скакалку на обеих ногах одновременно, вращая ее назад.

4-й уровень. 10 раз перепрыгнуть через скакалку на правой ноге, вращая ее вперед.

5-й уровень. 10 раз перепрыгнуть через скакалку на левой ноге, вращая ее вперед.

6-й уровень. 10 раз перепрыгнуть через скакалку на правой ноге, вращая ее назад.

7-й уровень. 10 раз перепрыгнуть через скакалку на левой ноге, вращая ее вперед.

8-й уровень. 10 раз перепрыгнуть через скакалку, вращая ее с перекрестом («восьмерочкой»).

9-й уровень. 10 раз перепрыгнуть через скакалку, скрестив ноги, вращая ее вперед.

10-й уровень. 10 раз перепрыгнуть через скакалку, скрестив ноги, вращая ее назад.

"Классики"

Чертится поле классиков. Клетки нумеруются от одного до 10. Рядом с 10-й клеткой чертится поле «Огонь». Бросается камешек так, чтобы он попал в первую клетку. Затем, скача на одной ноге, нужно подталкивать камешек из клетки в клетки по порядку. Ошибкой считается попадание камешка не в ту клетку (по порядку), а также если прыгун оступился или прыгнул на линию.

Если фигура пройдена безошибочно, игрок переходит в следующий класс. Теперь он бросает камешек во вторую клетку и начинает прохождение с нее. По окончании всех 10 уровней сдается экзамен: фигуру нужно пропрыгать с закрытыми глазами. При ошибке игрок уступает ход другому, а при следующем ходе начинает игру с начала класса. Если камешек попадает на клетку «Огонь» — игра начинается с самого начала (1-го класса). Камешек можно бросать рукой.

Конечно, эти правила — для «школьных» классиков. Дошкольника достаточно научить прыгать безошибочно по клеточкам сначала на обеих ногах, затем на одной. Используя секундомер, можно замерять, кто быстрее проходит классики.

"Удочка"

Все становятся по окружности на равное расстояние друг от друга. Водящий — в центр. Он берет скакалку (удочку) и начинает ее вращать. Остальные должны через нее перепрыгивать. Кого рыбак поймал — либо становится водящим, либо выходит из игры.

"Выбивалы"

Чертится поле: прямоугольник 6 на 4 м. Выбирают двух водящих. Они становятся по краям площадки и кидают мяч друг другу, стараясь попасть в остальных. Остальные бегают по площадке. Выходить за пределы площадки нельзя. Если ребенка выбили, он либо выполняет задание (например, отжимается 3 раза) и возвращается в игру, либо меняется местами с тем, кто его выбил.

"Собачки"

Выбирают несколько водящих: два или три. Они — «собачки». Остальные перебрасывают друг другу мяч так, чтобы «собачки» его не поймали. Если «собачка» поймала мяч, то она меняется местом с тем, кто этот мяч бросил.

"Чиби-чиби-чиби-топ"

Чертится круг — дом. Там стоит водящий. Он считает до 10. В это время все разбегаются в разные стороны. Когда счет окончен, водящий говорит: «Чиби-чиби-чиби-топ, точка, запятая, стоп!» Все останавливаются на своих местах. Водящий выбирает кого-нибудь и заказывает до него шаги: «До тебя 10 гигантских и 5 муравьиных шагов» (описание шагов — ниже). Водящий делает заказанные шаги и пытается с этого расстояния выбить человека мячом. Если у него это получается, этот человек становится водящим, а игра продолжается. Если нет — водящий ловит мяч, а остальные бегут в круг. Когда водящий поймал мяч, он снова говорит: «Чиби-чиби-чиби-топ, точка, запятая, стоп!» и опять заказывает шаги до кого-то еще. Если все достигли круга, а водящий так никого и не выбил, игра начинается сначала.

Шаги:

Человеческий — обычный шаг.

Великанский — широкий шаг.

Шаг кенгуру — прыжок на двух ногах.

Лилипутский — шаг длиною в ступню человека (пятка прижимается к носку).

Верблюжий — делается плевком: куда плюнул, туда и становишься.

Муравьиный — шаг в полступни.

Шаг-одноножка — прыжки на одной ноге.

Шаг-юбочка — с поворотом на 360°.

Шаг лягушки — прыжок на корточках.

Гусиный — шаг на корточках.

Можно придумать и другие шаги.

"Школа мяча"

С помощью считалки определяется, в каком порядке дети будут играть. Игрок выполняет задание первого уровня. Если он выполнил его безошибочно, то он переходит во второй уровень. Если ошибся — передает ход другому. После ошибки повторять задания из предыдущих уровней не нужно: это слишком утомительно для дошкольников. Побеждает тот, кто первым пройдет все 10 уровней.

1-й уровень . 10 раз ударить мяч о стену и поймать его с одного отскока.

2-й уровень . 10 раз ударить мяч о стену, бросив его из-за головы, и поймать его с одного отскока.

3-й уровень . 10 раз ударить мяч о стену и поймать его с лета.

4-й уровень . 10 раз ударить мяч о стену, бросив его из-за головы, и поймать его с лета.

5-й уровень . 10 раз ударить мяч о стену и поймать его с одного отскока, успев хлопнуть в ладоши.

6-й уровень . 10 раз ударить мяч о стену и поймать его с лета, успев хлопнуть в ладоши.

7-й уровень . 10 раз ударить мяч о стену, бросив его одной рукой, и поймать с отскока.

8-й уровень . 10 раз ударить мяч о стену, бросив его другой рукой, и поймать мяч с лету.

9-й уровень. 10 раз ударить мяч о стену и поймать с одного отскока, успев повернуться на 360°.

10-й уровень. 10 раз ударить мяч о стену и поймать с одного отскока, успев повернуться на 360° и хлопнув в ладоши.

Второй вариант игры (может выполняться теннисным мячиком).

1-й уровень. 10 раз подбросить и поймать мяч двумя руками.

2-й уровень. 10 раз подбросить и поймать мяч двумя руками, успев сделать хлопок.

3-й уровень. 10 раз подбросить и поймать мяч двумя руками, успев повернуться на 360°.

4-й уровень. 10 раз ударить мяч о землю и поймать его.

5-й уровень. 10 раз ударить мяч о землю и поймать, успев сделать хлопок.

6-й уровень. 10 раз набить мяч о землю двумя руками.

7-й уровень. 10 раз набить мяч о землю правой рукой.

8-й уровень. 10 раз набить мяч о землю левой рукой.

9-й уровень. 10 раз подбросить мяч и поймать правой рукой.

10-й уровень. 10 раз подбросить мяч и поймать левой рукой.

Такие школы можно придумывать самостоятельно и не только для мяча, но и для тенниса, бадминтона, обруча.

«Птички в гнездышках»

В этой подвижной игре может быть задействовано столько детей, сколько позволяет площадь проведения игры. Итак, дети сидят на стульчиках, расставленных по углам комнаты. Это и есть «гнездышки». По сигналу взрослого все «птички» вылетают на середину комнаты, разлетаются в разные стороны, приседают, «разыскивая корм», снова летают, размахивая руками-крыльями. По сигналу «Птички, в гнездышки!» малыши должны возвратиться на свои места. Важно, чтобы дети действовали по сигналу, улетали от «гнездышка» как можно дальше и возвращались бы только в свое «гнездышко».

Эту подвижную игру для дошкольников можно проводить и на улице. Тогда «гнездышком» станет начерченный на земле круг, в котором ребенок должен присесть на корточки.

«Мыши и кот»

Малыши сидят на скамейках или стульчиках. Это «мыши в норках». В противоположной стороне комнаты или площадки сидит «кот», роль которого исполняет взрослый. «Кот» засыпает (закрывает глаза), а «мыши» разбегаются по всей комнате. Но вот «кот» просыпается, потягивается, мяукает и начинает ловить «мышей». «Мыши» быстро убегают и прячутся в норках (занимают свои места). Пойманных мышек кот уводит к себе.

«Поезд»

Дети становятся в колонну по одному, не держась друг за друга. Первый ребенок – это паровоз, остальные - вагоны. Взрослый дает гудок, и «поезд» начинает двигаться вперед сначала медленно, потом быстрее, быстрее, наконец дети переходят на бег. После слов взрослого «Поезд подъезжает к станции» дети должны постепенно замедлить движение, а затем и остановиться. Тогда детям предлагается выйти погулять, собрать цветы, ягоды на воображаемой полянке. И по сигналу снова собраться в колонну – поезд начинает двигаться. В ходе игры детям можно продемонстрировать цвета светофора – для этого достаточно вырезать цветные кружки и флажки и регулировать движения поезда соответственно цвету светофора.

«Рыбак и рыбки»

На полу или на площадке чертится большой круг. Один из играющих – «рыбак» - находится в центре круга, он приседает на корточки. Остальные играющие - рыбки, обступив круг, хором говорят: «Рыбачок, рыбачок, ты поймай нас на крючок». На последнем слове «рыбачок» вскакивает, выбегает из круга и начинает гоняться за рыбками, которые разбегаются по всей площадке. Пойманная «рыбка» сама становится «рыбаком», и идет в центр круга.

«Догони меня»

Ребенок сидит на стульчике в одном конце комнаты, а вы предлагаете ему догнать вас и бежите в противоположный конец комнаты. Когда малыш подбежит к вам, остановитесь и скажите: «Убегай, убегай, догоню!». Карапуз бегом возвращается на свое место.

Помните, что в ходе этой подвижной игры для дошкольников не следует слишком быстро убегать от ребенка, ведь ему интересно догнать вас! Также постарайтесь не слишком быстро ловить малыша, чтобы он не упал, не испугался и не потерял интерес к игре.

«Не опоздай»

Взрослый раскладывает на полу по кругу разноцветные кубики или другие игрушки. Это – фишки. Дети становятся каждый у своей игрушки. По сигналу взрослого они разбегаются по всей комнате, а по команде «Не опоздай!» бегут обратно к фишкам.

Все очень спешат, и никто не должен опоздать. Первоначально в ходе данной подвижной игры дошкольники могут подбегать к любому свободному кубику, но постепенно они привыкают занимать свое место. При повторении игры можно предложить малышам бегать «как лошадки», высоко поднимая колени, или «как мышки» - тихо, на носочках.

«Найди предмет»

Для проведения этой подвижной игры для дошкольников необходимо разложить по всей комнате в самых разных местах небольшие предметы. Это могут быть кубики, маленькие машинки, колечки от пирамидки. Задание для ребенка – максимально быстро найти все игрушки.

«Жмурки»

Местом проведения игры выбирают просторное помещение или чистый двор. Одному из участников – водящему – завязывают глаза (или надевают яркий колпак или шапочку, надвигая так, чтобы закрыть глаза), после чего он, осторожно перемещаясь по комнате на ощупь, должен поймать кого-либо из других игроков.

При проведении этой игры для дошкольников водящим может быть и взрослый. В таком случае его цель – даже не поймать, а повеселить малышей.

«Мыльные пузыри»

Один из игроков надувает мыльные пузыри, а остальные детки должны их поймать и «лопнуть». Разумеется, надувать мыльные пузыри может и взрослый, выступающий организатором подвижных игр для дошкольников.

Особенно актуально это в том случае, когда в игре принимают участие совсем маленькие дети.

Как вариант, каждому из участников нужно раздать пластмассовые трубочки, а раствор для надувания пузырей налить в небольшую мисочку. Дети учатся надувать пузыри, смотрят, у кого лучше получается, следят, чей пузырь дольше летал и не лопнул.