

*Игротека подвижных игр на
формирования целеустремлённости и
настойчивости у детей*



Составила: Гудкова Вера Ивановна

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛЕУСТРЕМЛЕННОСТИ

1. «Полет в космос»: По углам и сторонам площадки начертить 5 больших треугольников – «ракетодромы». Внутри каждого «ракетодрома» нарисовать 4 кружка – «ракеты». Их было на 9 меньше, чем играющих детей. Сбоку каждого «ракетодрома» написали маршруты:

З – Л – З (Земля – Луна – Земля)

З – М – З (Земля – Марс – Земля)

З – Н – З (Земля – Нептун – Земля)

З – В – З (Земля – Венера – Земля)

З – С – З (Земля – Сатурн – Земля)

Начинать игру – только по установленному сигналу взрослого; разбегаться – только после слов: «Опоздавшим – места нет!». Играющим, взявшись за руки, в центре площадки идти по кругу и приговаривать:

Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим,

На такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим – места нет!

Как только произнеслись последние слова, все разбегаются по «ракетодромам» и стараются скорее занять места в любой из заранее начерченных «ракет». Опоздавшие на «рейс» становятся в общий круг, а «космонавты», занявшие места, громко по 3 раза объявляют свои маршруты. Это означают, что они совершают прогулку в «космосе». Затем все снова становятся в круг, держаться за руки и игра повторяется. Выиграли те, кому удалось совершить три полета.

2. «Белые медведи».

Площадка, на которой проводится игра, представляет собой море. В стороне очерчивается небольшое место – льдина. На ней стоит водящий – «белый медведь». Остальные «медвежата» произвольно стоят по всей

площадке.

Правила игры:

- «медвежонок» не может выскальзывать из-под рук окружившей его пары, пока его не осалил «медведь»;
- при ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадок

Игра начинается тем, что «медведь» рычат: «Выхожу на ловлю!» – и начинает ловить «медвежат». Сначала он ловит одного «медвежонка» (отводит на льдину), затем другого. После этого два пойманных «медвежонка» держаться за руки и начинают ловить остальных играющих. «Медведь» отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, два «медвежонка» соединяют свободные руки так, чтобы пойманный игрок очутился между руками, и кричат: «Медведь, на помощь!». «Медведь» подбегает, осаливал пойманного и отводил на льдину. Следующие двое пойманных также держаться за руки и ловят «медвежат».

Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все "медвежата". Последний пойманный игрок становился "белым медведем". Побеждает последний пойманный игрок.

3. «Компас».

На земле нарисован круг диаметром 3 м. На расстоянии примерно 3 м от круга написано согласно направлению буквы "С" (север), "Ю" (юг), "З" (запад), "В" (восток).

Правила игры: игру начинать по сигналу воспитателя; за каждое нарушение правил будут начисляться штрафные очки.

Детям предлагают стать спиной к центру круга, и слушать команду воспитателя: "Юг!", "Север!", "Запад!", "Восток!". По команде: "Юг!" все должны были повернуться в одну сторону. Игрок, стоящий лицом к северу, поворачивался на 180°. Другим в это время надо сделать пол оборота направо или налево, чтобы выполнить команду воспитателя. Это зависит

от того, в каком положении находится тот или иной игрок. Руководитель подаёт различные команды, и дети принимают соответствующие положения. Тот, кто ошибся (повернулся не в ту сторону), получает штрафное очко. Победителем считается тот, кто за время игры набирал меньше штрафных очков.

4. «Горелки»

Перед детьми ставится задача соблюдать следующие правила: игру начинать по сигналу взрослого; бег начинать можно только по окончании речитатива. Дети становятся парами друг за другом, взявшись за руки. Впереди, на расстоянии 3-4 м место водящего. По сигналу взрослого дети начинают речитатив:

Косой, косой,
Не ходи босой,
А ходи обутый,
Лапочки закутай.
Если будешь ты обут,
Волки зайца не найдут,
Не найдет тебя медведь.
Выходи, тебе гореть, тебе гореть!

Как только ребята заканчивают речитатив, первая пара разъединяет руки и бежит вперед, чтобы снова соединиться за чертой, где водящий уже не может ловить. Он должен поймать одного из ребят, иначе ему придется водить снова. Водящий становится сзади всех в пару с тем, кого поймал. Другой из этой пары становится водящим. В игре побеждает те, кто ни разу не был пойман.

5. «У медведя во бору»

Правила игры: игру начинать по сигналу руководителя; водящий может выбежать из «берлоги», только когда будет произнесено последнее

слово речитатива. По сигналу руководителя дети подходят к «медвежьей берлоге» и начинают делать движения, имитирующие сбор ягод, грибов, и в то же время все вместе приговаривают:

У медведя во бору
Грибы-ягоды беру,
А медведь сидит,
На меня рычит.

Когда дети произносят последнее слово – «рычит», «медведь» с рычанием выскакивает из берлоги и ловит кого-нибудь. Пойманного он отводит в берлогу. Игра заканчивается с окончанием перемены. Победителями становятся не пойманные дети.

6. «Узнай по голосу»

Ребята становятся в круг, в его середине находится водящий, которому завязали глаза. Играющие идут по кругу вслед за руководителем, повторяя его движения (гимнастические или танцевальные), затем останавливаются и говорят:

Мы немножко поиграли,
А теперь в кружок мы встали.
Ты загадку отгадай,
Кто позвал тебя – узнай!

Воспитатель молча указывает на одного из играющих, который восклицает: «Узнай, кто я!». Водящий называет его имя. Если он угадал, узнанный становится водящим, если ошибается, игра повторяется. Побеждает тот, кто ни разу не был водящим.

Правила игры: 1 вариант – слова произносит только тот, на кого укажет руководитель; изменить тембр своего голоса можно только тогда, когда ребята начнут различать голоса товарищей.

2 вариант – играющие идут вправо (или влево) по кругу и говорят нараспев: «Мы составили все круг, повернемся разом вдруг!» – делают полный поворот и продолжают движение в ту же сторону, после чего

продолжают: «А как скажем: «Скок, скок, скок (эти три слова произносит только заранее назначенный игрок), – угадай, чей голосок?»».

7. «Кто сделает меньше шагов?»

Несколько детей становятся за линию и по сигналу взрослого бегут на противоположную сторону площадки до обозначенного чертой места (примерно на расстоянии 5-6 м). Каждый из играющих старается делать шаги как можно длиннее и считает их. По окончании бега дети говорят, кто сколько сделал шагов, и определяют, у кого их меньше. Вначале воспитатель предлагает пробежать установленное расстояние по очереди и сам считает шаги каждого ребенка, а затем дети делают это сами. Упражнения в беге можно усложнить дополнительными заданиями.

8. «Перенеси предметы»

На земле чертят 2-4 круга (диаметром 50 см) на расстоянии 8-10 м. В один круг ставят несколько разных предметов (кегли, кубики, игрушки), другой остается свободным. Ребенок встает у свободного круга и по сигналу взрослого начинает переносить сюда предметы по одному из другого круга. Могут играть одновременно две команды.

Со старшими дошкольниками эту игру можно провести с элементом соревнования: кто скорее перенесет предметы. В этом случае в игре принимают участие несколько детей или даже 2-3 группы. Тогда на площадке чертят круги по количеству играющих детей или групп, в каждый круг ставят одинаковое количество предметов. Если играют несколько детей, то воспитатель следит, кто быстрее перенесет предметы и аккуратно поставит в свободный круг. Если играют группами, то количество детей в каждой группе должно быть одинаковым, а число предметов в кругах должно соответствовать количеству детей. По сигналу воспитателя начинают бег дети, стоящие первыми в своих группах. Вторые могут бежать только тогда, когда первые прибегают, поставят предмет в

свободный круг и коснутся следующего игрока рукой. В данном случае выигрывает команда, которая быстрее перенесет предметы и не нарушит правил.

9. «Стой!»

Дети бегают по площадке в разных направлениях. По сигналу: «Стой!» они останавливаются и замирают на месте. По сигналу: «Можно бежать!» игра продолжается. Дети, которые не отреагировали сразу на сигнал, на усмотрение воспитателя должны выполнить любые движения (приседания, прыжки, наклоны и т.д.).

10. «Догони свою пару»

Дети встают парами один за другим на расстоянии 2-3 шагов на одной стороне площадки. По сигналу воспитателя первые в парах бегут на другую сторону площадки, вторые догоняют (каждый своего партнера). В обратную сторону дети меняются местами (первые догоняют вторых).

11. «Ловишки-перебежки»

На одной стороне за линией встают дети. На противоположной стороне также проведена черта. На середине между линиями находится «ловишка».

После слов: «Раз, два, три, лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, «ловишка» их ловит. Тот, до кого «ловишка» дотронется, считается пойманным, он также становится «ловишкой»

12. «Кто обгонит?»

На одной стороне площадки дети стоят в одну шеренгу с мячами в руках. По команде: «Марш!» дети бегут, подбрасывая мячи над головой, на противоположную сторону площадки. Побеждает тот, кто, не уронив мяч, прибежит первым.

13. «Ловишки с приседанием»

Выбирают «ловишку». По сигналу: «Раз, два, три – беги!» дети разбегаются по площадке, а «ловишка» старается их поймать (коснуться рукой). Нельзя ловить того, кто успел присесть и дотронуться рукой до земли. Когда будет поймано трое детей, выбирают нового «ловишку». Игра повторяется 3-4 раза.

14. «Толкачи»

В круг диаметром 2-3 м входят 2-6 «толкачей». «Толкачи» встают на одну ногу и, прыгая на ней, стараются вывести друг друга из равновесия или выбить из круга. Толкать разрешается в грудь или в плечи.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ НАСТОЙЧИВОСТИ

1. «Веселые соревнования»

Играющие встают в 3-4 колонны у общей черты. Впереди каждой колонны в 4-5 шагах поставлены гимнастические скамейки, дальше на полу обручи. По сигналу первые бегут к скамейкам, проползают по ним указанным способом (на животе, на коленях и ладонях), слезают, – подбегают к обручам, пролезают в них, кладут обручи на пол и быстро возвращаются в конец колонны. Бегут вторые из колонн и т.д. Выигрывают игроки, выполнившие задание раньше других.

Правила: ползти указанным способом до конца скамейки; обруч класть на пол, не бросать.

2. «Огородники»

Дети строятся в 2-3 колонны по 6 человек за линией на одной стороне площадки. Стоящие первыми в колоннах держат в руках по 5 небольших кружков, вырезанных из картона или сделанных из ивовых

прутьев. У вторых детей в руках – ведерки с мелкими кубиками или камешками, у третьих – ведерки с песком, у четвертых – лейки, у пятых – пустые ведерки, шестые – без инвентаря. На расстоянии 5-6 м от линии, за которой стоят дети, проведена еще одна черта. По сигналу воспитателя стоящие в колонне первыми бегут ко второй линии, раскладывают за ней кружки – как бы делают лунки – на расстоянии шага один от другого. Затем быстро возвращаясь в конец своей колонны, на ходу дотрагиваются рукой до стоящих вторыми. Вторые игроки бегут за линию и кладут в каждый кружок по кубику или камешку («сажают картофель»).

Стоящие третьими бегут и сыплют в каждый кружок горсть песка («удобряют посадки»). Четвертые игроки подбегают с лейками и делают имитационные движения, как бы поливают каждую посадку. Пятые бегут с ведерками, «собирают урожай» (складывают в ведра кубики) и возвращаются в конец колонны. И, наконец, последние быстро собирают кружки. Выигрывает та колонна, которая быстрее «посадит овощи» и «соберет урожай».

Правила: начинать игру по сигналу воспитателя; не бежать, если еще не дотронулся предыдущий игрок; раскладывать предметы аккуратно.

3. «Перевозка урожая»

Дети строятся в 3 колонны по 5 человек за линией на одной стороне площадки. На противоположной стороне площадки начерчена вторая линия. Первые игроки каждой команды держат в руках тачку, сбоку от них лежит по 6 мешков (наполненных сеном, соломой, опилками и т. п.). По сигналу воспитателя первый игрок должен быстро положить на тачку один мешок и отвезти его за линию на другой стороне площадки, затем быстро вернуться обратно, передать тачку второму и встать в конец колонны. То же самое повторяют другие играющие до тех пор, пока все мешки не будут перевезены за линию (инвентарь может быть условным). Выигрывает та команда, последний игрок которой прибежит первым.

4. «Вертуны»

В игре участвуют 2-3 группы игроков. Они стоят в колоннах, причем первые игроки располагаются ближе к центру площадки. По сигналу первые игроки поворачиваются на 360°, затем поворачиваются вокруг своей оси вместе первые и вторые номера. Во время поворота второй номер держит за пояс руками партнера. Далее поворот выполняют одновременно 3 игрока и т.д. Выигрывает команда, которая первой закончит повороты в четверках, пятерках или шестерках. При повторении игры повороты выполняют в другую сторону.

5. «Кто скорее?»

Дети располагаются на одной стороне площадки, возле них - пустые корзины, коробки. На другой стороне находится ящик с желудями, шишками и т.д. Двое-трое детей с одинаковыми ведерками в руках по сигналу воспитателя бегут к ящику, наполняют ведерки желудями (шишками), приносят их, высыпают в корзинки, коробки. Затем снова бегут к ящикам и наполняют свои ведерки. Игра продолжается до тех пор, пока дети не наполнят свои корзинки. Кто сделает это раньше, тот и выиграл.

6. «Веревочка»

На землю кладут веревочку длиной не менее 1 м, на расстоянии 5-6 м от ее концов ставят флажки, кубики или другие предметы. Двое детей встают у концов веревочки лицом к своим флажкам. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три - беги!» дети бегут каждый к своему флажку, стараясь обежать его как можно быстрее, вернуться к веревочке и дернуть ее за конец в свою сторону. Побеждает тот, кому это удалось сделать первым.

Вместо веревочки можно использовать скакалку. При подборе пар для игры воспитатель должен учитывать физическую подготовленность

детей. Важно, чтобы дети в парах были примерно равны по силам.

7. «Посадка картофеля»

Дети встают в две колонны, расстояние между колоннами 3-4 шага. Перед колоннами проводится линия старта. У детей, стоящих в колоннах первыми, в руках по мешочку с 5-6 картофелинами. Напротив колонн, в 10 м от стартовой линии, чертятся 5-6 небольших кружков в ряд. По сигналу воспитателя первые игроки бегут к своим кружкам, раскладывают картофелины по одной в кружок, возвращаются обратно и передают пустые мешочки следующим. Те бегут к кружкам, собирают картофелины в мешочки, возвращаются и передают следующим по очереди игрокам мешочки с картофелем. Таким образом, одни «сажают» картошку, другие ее «собирают». Выигрывает та колонна, все игроки которой раньше выполняют задание. Первые игроки бегут по сигналу воспитателя; стоящие вторыми, третьими и т.д. могут бежать только тогда, когда получают в руки мешочек.

8. «Ловишки-елочки»

Дети произвольно располагаются на площадке, «ловишка» стоит в середине. По сигналу: «Раз, два, три - лови!» все разбегаются по площадке, уворачиваются от «ловишки». Ребята стараются выручать друг друга, так как «ловишке» нельзя запятнать тех детей, которые встанут лицом друг к другу и, вытянув руки в стороны вниз, будут изображать елочку.

9. «Ручные пятнашки»

Один ребенок кладет руки на стол ладонями вверх, другой сидит напротив и держит руки на столе ладонями вниз. Он быстрым движением старается коснуться своими ладонями ладоней партнера, «запятнать» их, тот отдергивает руки. Если «пятнашке» удастся коснуться ладоней товарища, играющие меняются ролями. Кто дотронулся большее число раз, тот и выиграл.

10. «Наперегонки парами»

Дети распределяются на пары, берутся за руки и встают на одной стороне площадки. По сигналу воспитателя они бегут до противоположной стороны. Побеждает пара, которая пробежала быстрее других, не разъединив рук. Игра проводится 4-5 раз.

11. «Синие, красные, желтые»

Дети берут ленты трех или двух цветов, повязывают их друг другу на руку (или заправляют конец ленты сзади под резинку спортивных брюк). Затем все выстраиваются вдоль линии по одной стороне площадки. Воспитатель говорит: «Приготовились!», и все принимают положение высокого старта. Сигналом для начала бега является название цвета ленты, например: «Желтые!». По этому сигналу бегут дети только с желтой лентой. Остальные должны остаться на месте. Добежав до противоположной стороны площадки, дети остаются там. Затем воспитатель называет другой цвет, потом третий. При повторении сигнала дети бегут в противоположном направлении.

12. «Птички и клетка»

Дети распределяются на две подгруппы. Одна образует круг в центре площадки; дети идут по кругу, держась за руки, – это «клетка». Другая подгруппа – «птички». Воспитатель говорит: «Открыть клетку!», и дети, образующие клетку, поднимают руки. «Птички» влетают в «клетку» (в круг) и тут же вылетают из нее. Воспитатель говорит: «Закреть клетку!». Дети опускают руки. «Птички», оставшиеся в «клетке», считаются пойманными и встают в круг. «Клетка» увеличивается, и игра продолжается, пока не останется 1-3 «птички». Затем дети меняются ролями.

13. «Северный и южный ветер»

Выбирают двух водящих. Первому на руку повязывают синюю ленту – это «северный ветер», другому – красную – это «южный ветер». Остальные дети бегают по площадке. «Северный ветер» старается «заморозить» как можно больше детей (дотронуться до них рукой). «Замороженные» дети принимают какую-либо позу. «Южный ветер» «размораживает» их, дотрагиваясь рукой, восклицая: «Свободен!». Через 2-3 мин. назначают новых водящих, и игра повторяется.

14. «Ловишка, бери ленту»

Играющие встают в круг, выбирают «ловишку». Все, кроме «ловишки», берут цветную ленту и закладывают сзади за пояс или за ворот. «Ловишка» встает в центр круга. По сигналу воспитателя: «Беги!» дети разбегаются по площадке. «Ловишка» догоняет их, стараясь вытянуть у кого-нибудь ленту. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три, в круг скорей беги!» дети собираются в круг. «Ловишка» подсчитывает количество лент и возвращает их детям. Игра возобновляется с новым «ловишкой».

15. «Бабочки, лягушки и цапли»

Дети свободно бегают на площадке. По сигналу воспитателя они начинают подражать движениям бабочек (машут «крылышками», кружатся), лягушек (опускаются на четвереньки и скачут), цапель (замирают, стоя на одной ноге). Как только воспитатель произнесет: «Снова побежали!», они снова начинают бегать по площадке в произвольных направлениях.

