

муниципальное дошкольное образовательное учреждение
"Детский сад № 220 Тракторозаводского района Волгограда"

"ИГРА ДЕЛО СЕРЬЕЗНОЕ"

сборник дворовых игр



Сегодня, как никогда осознается ответственность общества за социально — коммуникативное развитие подрастающего поколения. В настоящее время наблюдается разрушение игрового пространства детства. Исчезли шумные детские компании, забыты не только народные игры, но и скакалки, мячи, городки. Современные дети не играют в дворовые игры, с таким упоением и задором, как играли раньше мы и наши родители, они предпочитают общения с компьютером, телефоном, смартфоном и различными гаджетами, порой, не выходя за пределы собственной комнаты. А ведь игра — это своеобразный результат освоения и присвоения ребенком социокультурного опыта, результат культурной самоидентификации. Игра — деятельность, в которой ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений. В детском игровом сообществе это причастность к миру взрослых, соотнесение себя с группой сверстников, проявление дисциплины и адекватности поведения в соответствии с взятой ролью. Именно в игре возникают основные психологические новообразования и развиваются волевые качества. В общении со сверстниками ребенок приобретает уникальный социальный опыт, который положительно скажется на становлении его личности. Бежит время, сменяют друг друга обитатели детских площадок, но у каждого поколения остается все меньше коллективных дворовых игр, которые объединяют, дают возможность раскрыть свои нравственные качества, вырасти духовно, подружиться с ребятами разного возраста. Этого доброго общения особенно не хватает нам сегодня. В соответствии с ФГОС педагог детского сада обеспечивает психолого-педагогическую поддержку семьи и повышение компетентности родителей в вопросах развития и образования детей; создает условия для участия родителей в образовательной деятельности. Дети очень любят, когда с ними играет взрослый. Педагог должен помнить, что очень важный момент в игре — преодоление препятствий, достижение целей, самостоятельный поиск. Опыт игровой деятельности передавался из поколения поколение именно от старших детей к младшим. Ведь для малыша любой старший ребенок — его «зона ближайшего развития». Младшие дети внимательно следят за действиями старших и перенимают у них цели деятельности, а затем и ее способы. А это значит, что востребованными становятся разновозрастные объединения детей. Детский сад — самое удачное место для объединения детей разных возрастов в общую игру. Жизнь в детском саду можно сделать более интересной, а образовательный процесс более эффективным, если формы организации познавательной, социально — коммуникативной, физической деятельности воспитанников приблизить к специфическим детским видам деятельности. Такой формой работы является игра и ее разновидность «дворовые» игры. В «дворовой» игре ребенок должен самостоятельно решать разнообразные мыслительные задачи: уметь договариваться, прыгать-бегать, соревноваться, да и веселиться тоже. При этом проявлять сообразительность, умение самостоятельно решать задачи, способность к волевому усилию при достижении поставленной цели. Исходя из этого, можно

считать, что «дворовая» игра является ценным средством развития социальной активности детей. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, развивают способности и умения. На игровых площадках детских садов можно организовать дворовое разновозрастное игровое сообщество, с привлечением родителей, бабушек и дедушек. Цель такого общения не только приобщение детей к здоровому образу жизни и гармонизация детских и детско-родительских отношений, но и передача культурного наследия из поколения в поколение. Наиболее элементарные игры зародились еще в древности и внешне напоминали игры животных. Это простейшие игры с бегом и ловлей друг друга: «Догонялки», «Ловишки», «Салки»; игры с прыганием и лазанием по деревьям: «Подпрыгивание», «Качание на суку», «Салки по деревьям», детская борьба — возня; игры с отображением семейно-бытовых и социальных отношений на разных этапах исторического развития: «Ящур», «Война», «Городки», «Казачьи разбойники»; игры, воспроизводящие в игровой форме различные трудовые процессы, включая земледелие, главное занятие славян: «Уж мы просо сеяли...», «Лен», «Капуста». Дворовые игры можно классифицировать как игры с предметами, словесно-логические подвижные игры, командные игры, игры на скамейке, игры с мелками. Игры с предметами: «Хале-Хало», «Я знаю пять имён...», «Вышибалы», «Картошка», «Собачка», «Штандер!», «Городки», «Резиночки», «Классики». Словесно — логические подвижные игры: «Светофор», «Зайчик», «Море волнуется раз», «Каравай», «Заяц, заяц, сколько время?», «Испорченный телефон», «Я садовником родился», «Краски», «Летела корова». Содержание игры: «Летела корова». Количество игроков: от 3 человек. Все игроки становятся в круг и соединяют руки таким образом: ладонь правой руки игрок кладет сверху левой руки соседнего игрока. На ладонь левой руки каждого игрока сверху должна лечь ладонь соседа слева. Теперь игроки начинают по одному слову произносить считалочку и одновременно хлопать руками (правой рукой по ладони соседа слева): Летела корова, пролетала над домом, читала газету, под номером... Следующий игрок произносит цифру. Игроки продолжают хлопать и считать (одна цифра — один хлопок). Тот игрок, которому выпадает назвать загаданную цифру, должен сильнее хлопнуть по руке соседа, а задача того вовремя (не раньше!) отдернуть руку. Выбывает тот, кто ошибся. Игра длится до победителя, которым становится самым ловким. Командные игры: «Цепи кованы», «Поросята и котята», «Невод», «Бешеная змейка», «Кошки, мышки», «Ручеек», «Тише едешь — дальше будешь», «Третий лишний». Игры на скамейке: «Колечко», «Съедобное — несъедобное», «Испорченный телефон». Содержание игры: «Колечко». Интереснее играть, когда детей много. Игроки садятся на скамейку, выставляют руки вперед, сложив ладошки «лодочкой». Ведущий зажимает между ладошками колечко (или другую маленькую вещь, но кольцо лучше, потому что плоское). Потом проходит через весь ряд игроков, вкладывая свои ладони в ладони игроков. Одному из них ведущий незаметно кладет колечко. Все держат ладони сложенными до конца, а тот, у кого в руках кольцо старается ничем себя не выдать.

Теперь ведущий произносит: «Колечко — колечко, выйди на крылечко!». Игрок с кольцом в руках должен выскочить, а другие стараются его поймать. Если он пойман, возвращается на скамейку. Если посчастливилось выбраться, он становится новым ведущим. Какое счастье было получить колечко и почувствовать себя избранным! Игры с мелками: «Путаница», «Алфавитные бусы», «Клубочек», «Рисуй за мной», «Соедини по точкам». Если мы педагоги детских садов совместно с родителями сумеем возродить дворовую игру на площадках детского сада, то в скором времени она вернётся и во дворы городов.

Над сборником работали педагоги муниципального дошкольного образовательного учреждения Детский сад № 220

- Бондаренко Ирина Владимировна, воспитатель
- Владимировна Ольга Борисовна, воспитатель
- Крицына Мария Алексеевна, воспитатель
- Запорожцева Анжелика Андреевна, воспитатель
- Шартдинова Анжелика Юрьевна, воспитатель
- Бахирева Алена Александровна, воспитатель
- Тарасова Екатерина Владимировна, воспитатель
- Трудова Мария Алексеевна, воспитатель
- Пономарева Наталия Петровна, старший воспитатель

Дворовые игры для детей 3-4 лет

«Прятки наоборот»

- Количество игроков: 5+
- Что понадобится: площадка с предметами, на которые можно залезть (качели, горки, спорткомплексы, скамейки и т.д.)
- Что развивает игра: скорость, внимание, координацию, ловкость.

Как играть:

Эта игра очень похожа на прятки, но здесь, наоборот - прячется один человек, а все остальные его ищут. Когда кто-нибудь из игроков находит спрятавшегося игрока, то он вместо того, чтобы его застукать должен незаметно спрятаться вместе с ним. Если следующий их находит, то также должен спрятаться в том же самом месте.

Таким образом, остается один игрок, которому несложно найти сразу много человек в одном месте. Как только он их увидел, все бегут к тому месту, где нужно застучиваться, кто первым добежал, то прячется в следующей игре первым.

«Тише едешь- дальше будешь»

- Количество игроков: ведущий и неограниченное количество детей
- Что понадобится: площадка, очерченная с двух сторон линиями
- Что развивает игра: внимание, быстроту реакции

Как играть:

Выбирается **водящий**, он встает за одной из линий и поворачивается спиной, все остальные игроки занимают место за другой линией.

Водящий начинает говорить: *«Тише едешь, дальше будешь. **СТОП!** (или **ЗАМРИ!**)».*

Пока водящий произносит свои слова, игроки бегут в его сторону, стараясь как можно быстрее достичь полосы, за которой он стоит.

Как только водящий произнес слово **«СТОП!»**, все бегущие должны замереть, водящий быстро поворачивается и смотрит, все ли успели остановиться. Если он замечает чье-то движение, то этот игрок выбывает из игры (в другом варианте игры — отправляется обратно на старт).

Побеждает в игре тот, кто быстрее всех пересечет линию, за которой стоит водящий, и дотронется до него. Этот игрок и становится новым водящим.

Задача водящего — запутать игроков для того, чтобы их подловить и застать врасплох бегущими. Для этого произносить слова «Тише едешь, дальше будешь», можно по-разному: много раз подряд, с разным темпом, намерянно затягивая, например, первую половину и быстро проговаривая окончание.

«Кто лишний»

- Количество игроков: ведущий, нечетное количество игроков 5
- Что понадобится: площадка, четное количество нарисованных кругов
- Что развивает игра: быстроту реакции, коммуникативные навыки

Как играть:

Выбирается ведущий (или им становится кто-то из родителей). На земле палочкой или мелком на асфальте рисуются круги. Их количество должно быть на один меньше игроков.

Ведущий поет песенку, говорит стишок или просто считает до 10. Все дети должны в это время бегать возле кружков не наступая в них.

Как только ведущий закончит – все должны встать в круги.

Кому не хватило круга – проиграл.

(Игра подходит не для всех компаний – иногда дети слишком агрессивно ведут себя, завоевывая место).

«Море волнуется раз...»

- Количество игроков: неограниченное количество игроков
- Что понадобится: просторная площадка
- Что развивает игра: творческое воображение

Как играть:

1 вариант: ведущий отворачивается от игроков и произносит известную считалочку: Море волнуется раз, Море волнуется два, Море волнуется три, Морская фигура на месте замри! Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водой.

2 вариант: после произнесения считалочки игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Водящий поворачивается, обходит всех играющих и осматривает

получившиеся фигуры. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место ведущего, либо выбывает из игры (в этом случае победителем становится наиболее дольше продержавшийся игрок).

3 вариант: можно использовать другой вариант игры, когда ведущий осматривает все фигуры и выбирает наиболее ему понравившуюся. В этом случае победителем становится игрок, наиболее ярко проявивший свою фантазию.

«Съедобное – несъедобное»

- Количество игроков: 5+
- Что понадобится: мяч
- Что развивает игра : внимание, быстроту реакции

Как играть:

Все игроки садятся или встают в ряд. Ведущий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», игрок ловит мяч. Если нет — отбивает. Задача водящего — запутать игрока, например, в цепочке «яблоко-дыня-морковь-картошка» неожиданно произнести: «утюг». Если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и называет предметы, тем азартнее и интереснее играть.

Дворовые игры для детей 4-5 лет

Выше ноги от земли

- Количество игроков: 3+
- Что понадобится: площадка с предметами, на которые можно залезть (качели, горки, спорткомплексы, скамейки и т.д)
- Что развивает игра: скорость, внимание, координацию, ловкость.
- Цель игры: водящий должен поймать игрока, который не успел найти “убежище”, и передать ему свою роль.

Как играть:

Важное условие!-долго находиться на одном предмете нельзя, нужно обязательно перебегать. Если в какой-то момент все игроки оказались на земле, водящий может “замаять” любого.

С помощью считалки или жребия участники выбирают водящего. Все остальные ребята разбегаются по двору. Их задача – оторвать ноги от земли.

Секретики

- Количество игроков: 1+
- Что понадобится: площадка с укромными местами и достаточно мягкой землёй, мелкие “сокровища”, кусочек стекло(пластика).
- Что развивает игра: фантазию

Как играть:

Играть в секретники очень просто. Чтобы никто не видел, роешь в песке ямку, раскладываешь “сокровища”, накрываешь это стеклом(для безопасности лучше предложить детям пластиковые крышки). Потом надо закопать эту красоту и сделать отметку. Тайник можно показать только самым лучшим друзьям - тем, кто не сломает его или не заберет себе спрятанные там "сокровища".С коллективом детей можно играть так: каждый делает свой секретик, а потом дети все вместе идут их искать.

Ручеек

- Количество игроков: 11+
- Что понадобится: небольшая площадка
- Что развивает игра: коммуникативные способности

Как играть:

Количество играющих, должно быть нечетным: все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор, выбирает себе пару из играющих и встает в коней. Освободившийся игрок становится водящим.

Цепи кованные

- Количество игроков: 10+
- Что понадобится: большая площадка .
- Что развивает игра: силу, ловкость
- Цель игры: с разбегу разомкнуть руки игроков противоположной команды.

Как играть:

Всех игроков нужно разделить на две одинаковые по числу и по силе команды. Каждая из команд становится в свою шеренгу и берётся за руки. Обе шеренги становятся напротив друг друга. Расстояние между шеренгами около 10 — 15 метров.

Первая команда хором говорит такой текст:

«Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!»

Вторая команда у них спрашивает:

«Кто из нас?»

Первая команда («закованные») называет имя играющего из второй команды

Выбранный играющий бежит ко второй команде и с разбегу пытается разорвать цепь команды противника.

Если ему удастся расцепить цепь, то он идет обратно в свою команду и уводит с собой одного из двоих «расцепленных» им игроков.

Если расцепить цепь не удалось, то этот игрок становится в чужую команду между «звеньями» цепи, которые не смог разорвать.

Съедобное- несъедобное

- Количество игроков: 3+
- Что понадобится: мяч
- Что развивает игра: координацию, сообразительность, скорость реакции, фантазию

Как играть:

В процессе игры необходимо поймать мяч если ведущий назвал съедобное и отбить если несъедобное.

Все игроки садятся на лавочку в ряд (как вариант - становятся в круг).

Ведущий кидает мяч любому игроку и одновременно называет какой-либо предмет. Если "это" съедобное - игрок должен поймать мяч. Если несъедобное - отбить. Если кто-то "съел" несъедобное, он становится ведущим. Игра интересна при большой скорости кидания мяча и загадывания слов, причем задача ведущего - как можно быстрее запутать игроков.

Дворовые игры для детей 5-6 лет

Зайчик

- Количество игроков: 5+
- Что понадобится: просторная площадка

- Что развивает игра: речевые навыки, память

Как играть:

Игроки встают в один ряд перед водящим. Каждый говорит по очереди: «зайчик-зайчик, сколько время, я спешу на день рожденья, а часы мои стоят, ничего не говорят». В ответ водящий говорит, сколько каких шагов надо пройти этому человеку (шаги могут быть разные, от гигантов до «лилипутиков»). Кто окажется ближе к водящему, тот выиграл.

Собачка

- Количество игроков: 3
- Что понадобится: мяч, просторная площадка
- Что развивает игра: физические качества, быстроту реакции

Как играть:

Как правило, эта игра рассчитана на троих игроков. При помощи считалочки, выбирают собачку. Двое кидают друг другу мяч, а третий (собачка), стоявший в центре, должен забрать у них мяч. У кого забрали мяч, тот становится «собачкой».

Колечко

- Количество игроков: 5+
- Что понадобится: скамейка, колечко или предмет заменяющий его
- Что развивает игра: коммуникативные навыки

Как играть:

Игроки садятся на скамейку, выставляют руки вперед, сложив ладошки «лодочкой». Ведущий зажимает между ладошками колечко (или другую маленькую вещь, но кольцо лучше, потому что плоское). Потом проходит через весь ряд игроков, вкладывая свои ладони в ладони игроков. Одному из них ведущий незаметно кладет колечко. Все держат ладони сложенными до конца, а тот, у кого в руках кольцо старается ничем себя не выдать. Теперь ведущий произносит: «Колечко — колечко,

выйди на крылечко!» Игрок с кольцом в руках должен выскочить, а другие стараются его поймать. Если он пойман, возвращается на скамейку. Если посчастливилось выбраться, он становится новым ведущим. Какое счастье было получить колечко и почувствовать себя избранным!

Летела корова

- Количество игроков: 3+
- Что понадобится: площадка
- Что развивает игра: речевые и коммуникативные навыки

Как играть:

Количество игроков: от 3 человек. Все игроки становятся в круг и соединяют руки таким образом: ладонь правой руки игрок кладет сверху левой руки соседнего игрока. На ладонь левой руки каждого игрока сверху должна лечь ладонь соседа слева. Теперь игроки начинают по одному слову произносить считалочку и одновременно хлопать руками (правой рукой по ладони соседа слева): «Летела корова, пролетала над домом, читала газету под номером...» Следующий игрок произносит цифру. Игроки продолжают хлопать и считать (одна цифра- один хлопок). Тот игрок, которому выпадает назвать загаданную цифру, должен сильнее хлопнуть по руке соседа, а задача того вовремя (не раньше!) отдернуть руку. Выбывает тот, кто ошибся. Игра длится до победителя, которым становится самый ловкий.

Уголки

- Количество игроков: 5
- Что понадобится: просторная площадка
- Что развивает игра

Как играть:

Помните «Сказку об умном мышонке» Маршака? Там хорек предлагал мышонку поиграть в «Уголки». Для игры необходимо пять человек. Размечаем квадратную площадку. Четыре игрока занимают каждый свой угол, а один водит. По его команде игроки меняются местами, перебегая из угла в угол. Водящий должен успеть занять освободившееся место. Тот игрок, который остался без угла, становится водящим.

Дворовые игры для детей 6-7 лет

Картошка (горячая картошка)

- Количество игроков: 10
- Что понадобится: мяч, просторная площадка
- Что развивает игра: физические качества

Как играть:

Картошка (Горячая картошка, Собачка, Мяч по кругу) — игра, где необходима ровная площадка и мяч. Количество игроков: не меньше 3. Игроки становятся в круг и перекидывают мяч друг другу в «волейбольной манере», не ловя его. Тот, кто не смог отбить мяч (принять), садится в центр круга (в котёл).

Сидя в «котле», он может попытаться поймать пролетающий над головой мяч, но подниматься с корточек нельзя (если иное не оговорено правилами, но вообще «картошка не растёт»). Прыгать приходится как лягушка: на корточках, не вставая на ноги.

Если игроку удалось поймать мяч, будучи в «котле», он освобождает себя и других «пленных», а игрок, последний коснувшийся мяча перед этим, занимает их место.

Золушка

- Количество игроков: 10
- Что понадобится: обувь, скамейка
- Что развивает игра : коммуникативные навыки

Как играть:

Название этой игры с переодеванием, точнее, переобуванием, конечно, возникло неслучайно. Ведь при достаточном количестве фантазии можно было почувствовать себя той самой Золушкой из сказки, помечтать о принце и верить в то, что выдуманная карета не станет тыквой.

Как играть:

Участники, чаще всего это были девочки, сидели на скамейку и снимали по одной туфле. Вся обувь складывалась в одно общее место.

Водящий отворачивается, вытаскивает туфлю и называет имя игрока, который должен переобуться, до того момента, пока туфли не закончатся. Чем больше участников, разнообразнее фасоны обуви и размеры ноги, тем интереснее. Что и говорить о том, когда в игру вступают ещё и мальчики...

Штандер-стоп

- Количество игроков: 10
- Что понадобится: мяч, просторная площадка
- Что развивает игра: умение ловить мяч, быстроту реакции

Как играть:

Играющие становятся в круг на расстоянии шага от водящего (центр круга может быть обозначен заранее, например, мелом). В руках водящего мяч. Подбрасывая мяч высоко вверх, водящий называет имя любого игрока. Тот, кого он назвал, должен выбежать в центр площадки и поймать мяч. Водящий занимает освободившееся место. Если игрок ловит мяч, он становится водящим и описанные действия повторяются. Если мяч успевает коснуться земли, играющие разбегаются в разные стороны, пока он не поднимет мяч и не крикнет «Штандер!» или «Стоп!». В этом случае все замирают на том месте, где их застала команда, а он должен «осалить» кого-либо из играющих (попасть по нему мячом). Игроки при этом не имеют права покидать место, на котором остановились (увёртываться от мяча разрешается). Водящий также не имеет права покидать центр круга для броска. Тот, в кого попали, становится ведущим или выбывает из игры по предварительной договорённости. Игра повторяется снова.

Путаница

- Количество игроков: 10+
- Что понадобится: просторная площадка
- Что развивает игра: коммуникативные навыки

Как играть:

Водящий отходит в сторону и отворачивается. Участники встают в круг лицом друг к другу, берутся за руки и начинают запутываться: кто-то пролезает под чужими руками, кто-то перешагивает через руки соседа, кто-то оборачивается вокруг себя все это нужно делать не расцепляясь. После того как игроки решат, что достаточно запутались обычно при этом они уже стоят плотно друг к другу, переплетясь руками и ногами, зовут водящего, который должен их распутать. Распутать нужно так, чтобы узел превратился обратно в круг, при этом расцеплять руки играющих нельзя. Смысл игры скорее в интересе, чем в победе водящего или «путаников», поэтому рекомендуется давать водящему подсказки.

В некоторых вариантах, если цепь из игроков при распутывании рвется, они разбегаются и водящий их ловит, как в догонялках.

Краски

- Количество игроков: 10+
- Что понадобится: просторная площадка
- Что развивает игра: двигательные навыки

Как играть:

Один из игроков назначается «монахом», еще один – «продавцом», все остальные – «краски». Каждая из «красок» загадывает себе какой-нибудь цвет и тихонько сообщает его «продавцу». Причем, если хочется побегать, загадываются самые простые цвета: синий, зеленый, розовый и т.п. Если же кому-то из игроков лень бегать, он загадывает себе что-нибудь вроде изумрудного и преспокойно просиживает всю игру.

Итак, «краски» и «продавец» садятся на длинную скамейку. «Монах» подходит к ним и говорит: «Тук-тук!» «Продавец» спрашивает: «Кто там?» – «Я монах в синих штанах!» «Продавец» интересуется: «Зачем пришел?» – «За краской!» – «За какой?» Здесь монах называет какой-нибудь цвет. Если такой краски нет, «продавец» отвечает: «Такой у нас нет! Скачи по дорожке на одной ножке!» «Монах» делает круг почета на одной ноге и возвращается за новой краской. Если же названная «краска» присутствует среди сидящих, «продавец» говорит: «Есть такая. Платите столько-то». Пока «монах» «расплачивается» – хлопает рукой по ладони продавца нужное количество раз (используется возраст игрока), «краска» вскакивает и убегает.

Дальше существует два варианта развития событий. Вариант первый: «монах» пытается поймать краску. Пойманная «краска» становится «монахом». Если же игрок сумел вернуться на скамейку – игра продолжалась. Вариант второй: как только названная «краска» побежала, «монах» как можно быстрее проговаривал: «Стоп! Раз, два, три.» На последнем слове бегущий игрок должен остановиться. Теперь «монаху» необходимо дойти до «краски», определив заранее, сколько нужно сделать шагов. Естественно, чем дальше успела убежать «краска», тем сложнее это проделать.

Шаги тоже бывают: простые, гигантские (очень широкие), лилипутские (махонькие шажочки), верблюды (плевок вперед и шаг сверху), цыплячьи, или кирпичики (пятка в носок) и др. В разных компаниях выдумываются свои варианты шагов. Итак, «монаху» говорят, какими шагами он должен двигаться (например, цыплячьими и лилипутскими), а «монах» определяет на глаз, сколько и каких шагов он должен сделать. Выполняет все это и старается дотронуться до «краски». Если получилось – «краска» становится «монахом».

Дворовые игры для детей нарушением опорно-двигательного аппарата

Море волнуется, раз ...

- Количество игроков: 3+
- Что понадобится: просторная площадка

- Что развивает игра: речевые навыки, воображения

Как играть

Есть несколько вариантов этой игры, каждый из которых начинается с известной считалочки:

Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,
Морская фигура на месте замри!

После произнесения ведущим этих слов игроки замирают в позе какой-либо фигуры.

В первом варианте игры водящий должен угадать, какую именно фигуру изобразил игрок. **Во втором** – выигрывает тот, кто дольше всего продержался в заданной позе, **в третьем** - побеждает участник, изобразивший фигуру, которая больше всего понравилась водящему.

Конечно, «морской» тематикой ограничиваться не обязательно. Все зависит только от воображения водящего.

Съедобное – несъедобное

- Количество игроков: 5+
- Что понадобится: мяч
- Что развивает игра:

Как играть:

Участники выстраиваются в ряд. Водящий бросает одному из игроков мяч, называя какой-нибудь предмет. Правила предельно просты: если предмет «съедобный», мяч нужно поймать, если «несъедобный» - отбить. Самый смак игры – в скорости. Чем быстрее ведущий перечисляет названия предметов и чем неожиданнее очередность, тем интереснее. В случае ошибки игрок становится водящим.

Колечко-колечко

- Количество игроков: 5+
- Что понадобится: колечко или другой замещающий его предмет
- Что развивает игра: коммуникативные навыки

«Колечком» в игре может служить любой мелкий предмет, главное, чтобы он без труда помещался в руку.

Как играть:

Игроки садятся в один ряд и складывают ладони «лодочкой». Тем временем, водящий по очереди подходит к каждому участнику, приговаривая « Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю», и делает вид, что собирается передать колечко. Задача водящего, отдать предмет так, чтобы другие участники не поняли, кто именно стал его обладателем.

В свою очередь, игрок, который получил колечко, должен сделать вид, что ничего не произошло. Когда водящий подошел к каждому из игроков, он отходит на несколько шагов со словами «Колечко-колечко, выйди на крылечко».

В этот момент игрок, получивший кольцо, должен очень быстро подбежать к водящему, а остальным нужно удержать его. Если миссия человека с кольцом выполнена, он становится водящим.

Несмеяна

- Количество игроков: 5+
- Что понадобится: любое место для игр
- Что развивает игра : эмоциональный интеллект, коммуникативные способности

Как играть:

Выбирается один участник – принцесса Несмеяна. Цель других участников – рассмешить принцессу, не прикасаясь к ней при этом. Рассмешивший принцессу участник сам становится Несмеяной. Игра может продолжаться до тех пор, пока каждый участник не побывает на месте принцессы или просто пока не надоест.

Клубочек или путаница

- Количество игроков: 3+
- Что понадобится: разноцветные мелки, площадку с ровным покрытием
- Что развивает игра: двигательные навыки, логическое мышление

Как играть:

Разноцветными мелками рисуем произвольно пересекающиеся друг с другом линии-нити, выходящие в разные концы игрового поля. Нарисовали? По мере «распутывания» узнаем, какая линия-нить куда ведет. Выигрывает тот, кто быстрее всех «распутает» (пройдет или пробежит от начала линии до конца)

Дворовые игры для детей с расстройством аутистического спектра

Солнышко и дождик

- Количество игроков: 3
- Что понадобится: площадка
- Что развивает игра: коммуникативные навыки

Как играть:

. Взрослый подзывает к себе детей и говорит: «Дети, посмотрите, светит солнышко! Идите гулять, веселиться и играть!». Дети выходят на середину площадки: бегают, прыгают. После слов «Дождь начался, скорее прячьтесь!», дети бегут под грибок в песочнице или под зонтик взрослого. Игра повторяется 3-4 раза.

Поезд

- Количество игроков: 3
- Что понадобится: площадка
- Что развивает игра: коммуникативные навыки

Как играть:

Взрослый предлагает нескольким детям встать друг за другом. Дети выполняют роль вагончиков, а взрослый — паровоза. Паровоз дает гудок, и поезд начинает движение: вначале медленно, а затем все быстрее и быстрее. Дети двигают руками в такт словам «чу-чу-чу». Детям предлагают выйти на остановку, где они играют, собирают цветы и т. п. По сигналу взрослого ребята снова встают друг за другом, изображая вагончики и едут дальше.

Догони мяч

- Количество игроков: 3
- Что понадобится: мяч, просторная площадка
- Что развивает игра: двигательные, коммуникативные навыки,

Как играть:

Взрослый держит в руках большой красивый мяч и подзывает к себе детей. «Ребята, посмотрите, какой у меня красивый мяч! А вы хотите с ним поиграть?». Взрослый подбрасывает вверх мяч и говорит:

«Мой веселый, звонкий мяч,
Ты куда помчался вскачь?
Желтый, красный, голубой,
Не угнаться за тобой!».

На слова последней строчки взрослый бросает мяч вперед и предлагает детям «догнать» его. Тот, кто «догнал» мяч, приносит его взрослому. Игра повторяется.

Солнечные зайчики

- Количество игроков: 3
- Что понадобится: просторная площадка
- Что развивает игра: двигательные, коммуникативные навыки,
- **Как играть:**

Описание игры. Взрослый держит в руке маленькое зеркальце, подзывает к себе детей и говорит: «Посмотрите, к нам прискакал в гости веселый **солнечный зайчик**. Видите, как он радуется, скачет вверх, затем вниз, потом в сторону. И заплясал! **Поиграем с ним**». Затем произносит: «Скачут побегайчики, **солнечные зайчики**».

Прыг! Скок! Вверх-вниз-вбок!

(Дети пытаются поймать **солнечного зайчика**)

Мы зовем их- не идут.

Были тут- И нет их тут.

Прыг! Скок! Вверх-вниз-вбок!

Прыг, прыг. По углам.

Были там- и нет их там.

Где же побегайчики, **солнечные зайчики**?

Дети включаются в игру и ищут **солнечного зайчика**.

Лови, бросай!

- Количество игроков: 3
- Что понадобится: мяч, просторная площадка
- Что развивает игра: двигательные, коммуникативные навыки

Как играть:

Взрослый показывает детям мяч и предлагает с ним поиграть. Дети становятся в круг, а взрослый с мячом, в середину круга. На слово взрослого «Лови», он бросает мяч одному из детей (ребенок ловит мяч). Затем взрослый произносит: «Бросай!», ребенок с мячом должен бросить мяч обратно взрослому. Игра продолжается, пока мяч не попадет к каждому из детей.

Используемая литература

- Габеева, Н. С. Дворовые игры в дошкольном учреждении — возвращение к народным традициям / Н. С. Габеева. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2017. — № 28 (162). — С. 78-79. — URL: <https://moluch.ru/archive/162/45106/> (дата обращения: 10.10.2022).