

Дитячі рухливі ігри в приміщенні



Гра – це основний спосіб для дитини пізнати навколишній світ, вибудувати взаємини з іншими дітьми, отримати необхідні навички та вміння, відпочити і розважитися.

Ігри, засновані на фізичній активності дитини, можна розділити на спортивні і рухливі. Спортивні ігри більш складні, потребують чіткого дотримання правил, які визначають і місце проведення, і склад учасників, тривалість гри. Методика проведення рухливих ігор інша: вони не так строгі до дотримання правил, у них немає чітко регламентованого складу учасників, для них можна використовувати підручний інвентар – кулі, прапорці, кеглі, стільці і т.д. і т.п. Рухливі ігри для дітей в приміщенні допоможуть зробити дитяче свято активним і бадьорим, направити дитячу енергію в мирне русло. Головне, щоб ігри відповідали віку і можливостям учасників, мали зрозумілі дітям правила.

Рухлива гра «Кім і миші»

- необхідно розставити стільці колом таким чином, щоб сидіння були направлені всередину;
- на кожен стілець, крім одного сідає «мишка», за її спиною стоїть «кішка».
- «Кішка» стоїть за порожнім стільцем підморгує придивилася «мишці», тим самим переманюючи її до себе;
- завдання «мишки» – пересісти на порожній стілець, завдання «кішки» – її утримати;
- залишилася без «мишки» «кішка» переманює до себе іншу;
- через деякий час учасники міняються ролями.

Рухлива гра «Завмири»

- для гри необхідний повітряна куля;
- провідний підкидає кульку і поки він летить, діти вільні рухатися як хочуть – стрибати, бігати, але, як тільки куля виявиться в руках, всі завмирають;
- ті, хто не встиг зупинитися – вибувають з гри.

Рухлива гра «Хитра лисиця»



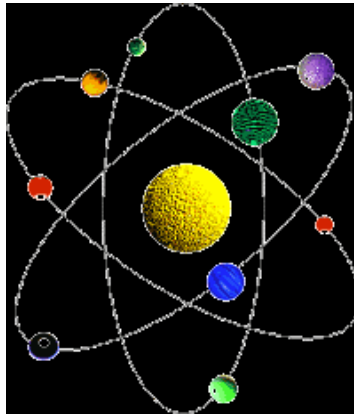
- визначимо місце, де буде будинок хитрою лисиці;
- учасники стають колом, не торкаючись один одного і закривають очі;
- водить призначає «хитру лисицю», обійшовши коло і торкнувшись одного з учасників;
- всі відкривають очі і з невеликими інтервалами хором запитують «Де ти, хитра лисиця?" »;
- після третього питання хитра лисиця вибігає в центр кола, піднімає руку і кричить «Я тут!»;
- що грають розбігаються, а лисиця їх ловить і відводить в будиночок;
- після того як не спійманим залишається один учасник гра повторюється.

Рухлива гра «Бездомний заєць»

- вибираємо двох учасників – «мисливця» і «бездомного зайця»;
- учасники «зайці» відзначають кожен свій будиночок – креслять коло або стають у центр обруча;
- «Бездомний заєць» тікає від «мисливця», прагнучи при цьому заскочити в чужій будиночок;
- «Заєць», в будиночок якого заскочив «бездомний заєць», міняється з ним ролями і починає тікати від «мисливця»;
- якщо «мисливець» ловить «зайця», то вони міняються ролями.



Рухлива гра «Атоми і молекули»



- вибираємо ведучого;
- гравці у вільному порядку рухаються, стрибають танцюють;
- по команді ведучого «реакція йде по три (чотири, п'ять)» грають беруться за руки і утворюють ланцюжки з заданого числа гравців;
- гравці не встигли виконати команду ведучого вибувають з гри.

Рухлива гра «Гаряча картопля»



- гравці стають або сідають колом;
- провідний включає музику і під час її звучання всі гравці якнайшвидше передають один одному м'яч «гарячу картоплю»;
- той гравець, у якого в руках залишається м'яч на момент погашення музики вибуває з гри;
- гра закінчується, коли залишається тільки один гравець.

