МДОУ "Детский сад №16"

**Поект на тему:"Ах лето красное- прекрасное"**

Подготовила:

воспитатель Кручинкина Ю.И

Саранск 2022

Проект «Лето красное-прекрасное» (старшая группа)

Тема: «Лето красное – прекрасное».

**Участники проекта:** дети старшей группы, воспитатель.

**Продолжительность проекта:**июль - август**.**

**Тип проекта:**информационно – творческий.

**Цель:** углубление представлений детей о лете, как времени года; : развивать художественно-эстетическое отношение к окружающей действительности, обогащение детских впечатлений.

**Задачи:**

1. Формировать представления детей о лете, летних изменениях в природе.

 2.Закрепить представления детей о летнем отдыхе, развлечениях на свежем воздухе, труде в природе.

Познакомить с разнообразием летнего отдыха детей и их родителей.

 3. Развитие художественно-эстетических способностей, умений и навыков продуктивной деятельности.

   4. Объединять детей и родителей к совместной деятельности.

5. Воспитывать любовь к природе через беседы, чтение художественной литературы, экскурсии, наблюдения.

    1 Этап подготовки.

    Беседа о лете. О летнем отдыхе, о его разнообразии.

    2 Этап:  работа над проектом.

    Рассмотреть картинки о летнем времени года.

    Чтение стихотворений о лете.

   Разучивание стихов.

**Планируемые результаты:**

• Дети проявляют любознательность, интерес к сезонным изменениям в природе;

• Дети могут вступить в диалог на летнюю тематику;

• Рассказывают о лете;

• Заучивают стихи;

• Проявляют инициативу в оказании помощи взрослому (труд на летней грядке, работа в цветнике)

**Развёрнутое комплексно – тематическое планирование.**

Задача Вид деятельности, тема Образовательные области

Формировать представления детей о лете, летних изменениях в природе. «Что ты знаешь о лете? » - беседы.

Рассматривание иллюстраций, картин из серии «Времена года».

Чтение рассказов К. Чарушина «Синичкин календарь».

Отгадывание загадок. Заучивание стихов . «Коммуникация»,

«Чтение художественной литературы»,

Закреплять представления детей о летнем отдыхе, развлечениях на свежем воздухе, труде в природе. Развлечение «В гости к лету».

Игры – хороводы:

«По тропинке в сад пойдём», «Галя по садочку гуляла».

п/ игры: «К дереву беги», «У медведя во бору».

Поливаем наши грядки, д/игра «Назови цветок». Экскурсия в бор. «Музыка»,

«Физическая культура»,

«Труд»,

«Здоровье».

Воспитывать любовь к природе. Рисование «Ходит лето по дорожкам».

Показ слайдов «Как нельзя вести себя в природе» - советы мудрой Совы.

**Приложение1.**

БЕСЕДА О ЛЕТЕ

Цель: обобщить и систематизировать представление о лете по основным, существенным признакам: продолжительность дня и ночи, температурные условия, явления погоды (гроза, радуга, молния), состояние растений (рост и цветение, созревание ягод и плодов), особенности жизнедеятельности животных в лесу. Уточнить представление о некоторых видах сельскохозяйственного труда летом. Учить устанавливать связь между комплексом условий (тепло, свет, влага) и состоянием растений и животных. Развивать связную речь, умение говорить ясно, понятно для окружающих. Воспитывать желание делиться своими знаниями и воспоминаниями со сверстниками.

Развивающая среда: иллюстрации о временах года, карты с изображением леса, поля, огорода, сада, карточки с изображением растений, букет цветов.

Содержание.

Воспитатель читает стихотворение Е. Трутневой:

Если в небе ходят грозы,

Если травы расцвели,

Если рано утром росы,

Гнут былинки до земли,

Если в рощах над калиной

Вплоть до ночи гул пчелиный,

Если солнышком согрета

Вся вода в реке до дна –

Значит, это уже лето,

Значит, кончилась Весна.

Предлагает вспомнить времена года. Напоминает, что каждое время года длится три месяца. Просит детей назвать летние месяцы. Что же за месяц – июнь? Какие приметы июня вы можете назвать?*(можно использовать календарь погоды для характеристики летних примет.)* Как сейчас выглядят леса, скверы, парки? Чем заняты и как ведут себя птицы, животные? Каких насекомых вам приходилось наблюдать? *(Воспитатель уточняет, расширяет ответы детей).* Верно, дети, июнь открывает лето, румянцем года его называют. В июне самые длинные дни, а ночи короткие – воробьиный шажок. Не успеет погаснуть вечерняя заря, как на востоке уже разгорается утренняя заря. За длинный день и короткую ночь июнь называют светозаром. За богатство красок и цветов его зовут разноцветом. Лиловые колокольчики, белые ромашки, желтые купальницы – каких только красок не увидишь на июньской лужайке! В высоких травах стрекочут кузнечики. Над цветущим лугом летают пчелы и бабочки. Мы с вами часто наблюдали на участке за божьей коровкой, муравьями. Летом всюду много птиц. В июне у пернатых начинают появляться птенцы, они вскармливают их. Много летом хлопот и у зверей. Хотя вокруг достаточно корма, беззаботных дней в эту пору нет. Надо кормить и охранять своих детенышей, затем учить их добывать себе корм.

Запомни: здоровых зверьков и птенцов никогда не бери из леса!

Вопросы:

1. Какой же месяц приходит на смену июню?

2. Что вы знаете об июле? 3. Как светит солнце в это время года? 4. Какая вода в реке?

5. Какие осадки выпадают летом?

6. Что вам приходилось наблюдать на небе после дождя?

7. Какие работы приходится выполнять людям в огороде, садах, полях?

Июль – середина лета. Стоят жаркие, тихие дни. Прольется крупный теплый дождь – и опять жара. На небе часто появляется радуга: солнце светит сквозь падающий дождь, лучи его проходят через дождевые капли и на небе напротив солнца возникает необычная цветная дуга. Чем крупнее дождевые капли, тем ярче радуга. За частые грозы июль называют грозовиком, а за жаркие дни – жарником. В полях отцветают хлеба, но еще цветет гречиха и подсолнечник, на лугах – сенокос. В лесу и в саду поспевают ягоды. Упадут на землю тяжелые росы – пора за грибами в лес отправляться: сыроежками, маслятами, подберезовиками. В садах, огородах много работы: прополка, окучивание, полив. Что необходимо для роста растений именно летом? (Тепло – солнце ярко светит , влага – теплые летние дожди, воздух.)

После июля наступает последний месяц лета август. Август – хлебосол, припасиха. Как вы думаете, за что люди называли так этот месяц? Каким трудом занимаются люди в августе в садах и огородах? Как ведут себя в августе звери, птицы? Какие изменения произошли в погоде?

В августе лето пошло на убыль. Дни стали короче. В августе они еще жаркие, а ночи уже прохладные. На деревьях появляются первые, желтые листочки. В садах поспевают фрукты, в огородах – овощи. Начинается уборка урожая. Убирают с полей рожь, пшеницу, овес. Запахи у августа не те, что в июле, в садах пахнет спелыми яблоками, а в лесу – грибами. Животные начинают готовиться к зиме: белки сушат грибы, бурундуки запасают орешки в зимних кладовках. Медведь усиленно питается и накапливает жир. Готовятся к отлету и птицы: ласточки, грачи, журавли. Вот и заканчивается лето.

**Приложение 2.**

**Загадки про лето.**

Солнце печёт, липа цветёт.

Рожь поспевает, когда это бывает?

(Летом)

В дверь взойдет

В трубу вылетит.

(Лето)

Без него плачемся,

А как появится,

От него прячемся.

(Солнце)

Я соткано из зноя,

несу тепло с собою,

Я реки согреваю,

"купайтесь! " - приглашаю.

И любите за это вы все меня, я.

(лето)

Зеленеют луга,

В небе - радуга-дуга.

Солнцем озеро согрето:

Всех зовёт купаться.

(Лето)

Что выше леса,

Краше света,

Без огня горит?

(Солнце)

Ты весь мир обогреваешь

И усталости не знаешь,

Улыбаешься в оконце,

А зовут тебя все.

(Солнце)

На улице рубашка,

В избе рукава.

(Луч солнца)

Летом - снег!

Просто смех!

По городу летает,

Почему же он не тает?

(Пух с тополей)

Шумит он в поле и в саду,

А в дом не попадет.

И никуда я не иду,

Покуда он идет.

(Дождь)

В синем небе,

Как по речке,

Белые плывут овечки.

Держат путь издалека

Как зовут их?.

(Облака)

Утром бусы засверкали,

Всю траву собой заткали,

А пошли искать их днём,

Ищем, ищем - не найдём.

(Роса)

Живут сестра и брат:

Одну всякий видит,

Да не слышит,

Другого всякий слышит,

Да не видит.

(Молния и гром)

Что за чудо-красота!

Расписные ворота

Показались на пути!

В них ни въехать,

Ни войти.

(Радуга)

Не зверь, не птица,

Носок как спица.

Летит - пищит,

Сядет - молчит.

(Комар)

Над цветком

Порхает, пляшет,

Веерком узорным машет.

(Бабочка)

Не сеть она и не сачок,

Рыбу ловит на крючок.

(Удочка)

В тихую погоду

Нет нас нигде,

А ветер подует

- Бежим по воде.

(Волны)

Хочешь

- В воду ты ныряй,

Хочешь

- На песке играй.

Сколько замков

Здесь создашь!

Что это за место?.

(Пляж)

**Приложение 3.**

**Пословицы и поговорки о лете**

Пословицы и поговорки о самом весёлом и жарком времени года – пословицы и поговорки о лете. Пословицы и поговорки про солнце, про зелёную травку, про летний тёплый дождик, пословицы и поговорки о летней природе, пословицы и поговорки про август, пословицы и поговорки про июнь, про июль.

**Пословицы и поговорки про лето**

Август — густарь, страды государь.

Август — разносол, всего вдоволь.

Август крушит, да после круглит.

Август-ленорост припасет холст.

Бог с рожью, а черт с костром.

В августе мужику три заботы: и косить, и пахать, и сеять.

В августе серпы греют, вода холодит.

В июле на дворе пусто, а в поле густо.

В июле солнце без огня горит.

В июле хоть разденься, а все легче не станет.

В июне день не меркнет.

В июне заря с зарей сходится.

В летнюю пору заря с зарей сходится.

В цвету трава — косить пора.

Дважды лета в году не бывает.

День летний — год кормит.

До Ильи мужик купается, а с Ильи с рекой прощается.

До Ильина в сене пуд меду, после Ильина — пуд навозу.

До Ильина дни дождь — в закорм, а после Ильина дни — из закорма.

Дождливое лето хуже осени.

Если гроза — сена будет за глаза..

Знойный июнь — на рыбалку плюнь.

Июль — краса лета, середка цвета.

Июль — макушка лета, декабрь — шапка зимы.

Июнь — конец пролетья, начало лета.

Июньские ночи воробьиного носа короче.

Каково лето, таково и сено.

Красное лето — зеленый покос.

Красное лето никому не надокучило.

Летний день год кормит.

Летний день за зимнюю неделю.

Лето бурное — зима с метелями.

Лето дождливое — зима снежная, морозная.

Лето идет вприпрыжку, а зима — вразвалку.

Лето крестьянину — отец и мать.

Лето прошло, а солнце не обожгло.

Лето работает на зиму, а зима — на лето.

Лето родит, а не поле.

Лето сухое, жаркое — зима малоснежная, морозная.

Летом всякий кустик ночевать пустит.

Летом грозы — зимой морозы.

Летом дома сидеть — зимой хлеба не иметь.

Летом пролежишь, зимой с сумой побежишь.

Май — радость, а июнь — счастье.

Май творит хлеба, а июнь — сено.

Не моли лета долгого, моли лета теплого.

Не топор кормит мужика, а июльская работа.

Не тягаться росе с солнцем.

Рожь две недели зеленеет, две недели колосится, две отцветает, две наливает, две подсыхает.

Роса да туман живут по утрам.

С косой в руках погоды не ждут.

Солнце летом греет, а зимой морозит.

Солнцеворот вершит поворот.

Счастливы те поля, на которые летний дождь выпадает в пору.

Сырое лето и теплая осень — к долгой зиме.

Тут дождя просят, а он идет, где косят.

У каждого дня свои заботы.

Умножил Бог лето мухами, а зиму морозами.

Хлебород — к суровой зиме.

Худо лето, коль солнца нету.

Что летом соберешь, то зимой н

**Ппиложение 4.**

**КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР**.

1. Голова дракона

Играющие цепляются друг за друга как паровозик. По команде ведущего голова дракона – первый человек – пытается поймать хвост – последнего человека. Тот в свою очередь должен увернуться. Когда последний пойман, он переходит в начало цепочки.

2. Удочка

Участники встают в круг. Ведущий встает в центр с «удочкой» - скакалкой или веревкой, на конце которой привязан мешочек с песком. Ведущий крутит удочку по кругу, а участники должны подпрыгивать, стараясь ее не задеть.

3. Золотые ворота (планеты)

Из участников образуются планеты (по 3-4 человека), которые, взявшись за руки, становятся в круг. Остальные образуют змейку, где каждый держится за талию другого. Под музыку или участники-«планеты» все вместе говорят: «Золотые ворота пропускают не всегда. Первый раз прощается, второй раз запрещается, а на третий раз не пропустим вас!» (в это время опускаются руки «планет»), змейка пробегает под руками «планет». При остановке музыки «планеты» захватывают тех, кто не успел пробежать под руками. «Планеты» растут, и так до последнего участника – самого шустрого.

4. Цвета

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: «Коснитесь желтого, раз, два, три!». Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, одежду, часть тела) остальных участников в круге. Кто не успел – выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

5. На обломках корабля

Игра для 4 и более участников. Проводится на улице – там, где есть предметы, на которые участники могут взобраться, чтобы не стоять на земле. Дети младшего возраста могут играть в помещении, прыгая на разбросанные по полу подушки или покрывала. Подойдет любая территория с достаточным количеством «обломков корабля» - безопасных мест укрытия. Остальное пространство считается морем. Один из участников играет роль пирата, который преследует других. Их повсюду окружает море, и спастись можно только на обломках корабля. Осаленный игрок, у которого хотя бы одна нога осталась в море, сам становится пиратом. Пирату не разрешено долго бегать за одним игроком, т. к. никто не должен долго оставаться на месте. На безопасных участках можно находиться не дольше 10 сек. Два игрока не могут одновременно занимать одно и то же место. Победитель не определяется – игра продолжается до тех пор, пока участники не устанут.

6. Три жизни

Каждому участнику дается три «жизни». Мяч лежит на земле, а игроки стоят на площадке в произвольных местах. Ближайший к мячу игрок берет его и бросает, пытаясь попасть им в другого игрока. Тот, в кого попадает мяч, теряет одну «жизнь». Но игра продолжается, и участник, который подобрал мяч, целится в другого игрока. Пока мяч находится в воздухе, можно двигаться. Как только кто-то ловит мяч, все застывают на месте, пока мяч не попадет в одного из игроков или не пролетит мимо. Участники, которые теряют все три «жизни», выбывают из игры. Победитель – оставшийся последним участник.

7. Стульчик из рук

Две команды. Старт, финиш и дистанция. Формируются команды по три человека. Два члена команды скрещивают руки, образуя стульчик, а третий садится на него. Игрока несут к финишной линии и обратно, стараясь сделать это как можно быстрее. Затем игроки меняются – и так до тех пор, пока каждый член команды не посидит на стульчике. Можно проводить игру в мелком бассейне. Победитель – команда, которая первой перенесет всех своих игроков на стульчике.

8. Коснись тени

Игра для любого количества участников. Проводится на открытом воздухе при солнечной погоде. В основе лежит игра в пятнашки, но в данном случае цель водящего – осалить не самого игрока, а его тень рукой или ногой. Осаленный игрок становится водящим. Единственный способ спасения – спрятаться в тень. В противном случае игрок должен постоянно находиться в движении. Пока два игрока бегают, остальные остаются на месте.

9. Берег-река

Чертится линия, которая делит поле на две части: берег и реку. Водящий наугад называет: «берег» или «река». Игроки в это время должны прыгать или на берег, или в реку. Если по команде «река» игрок и так стоит в «реке», то он просто подпрыгивает на месте.

10. Разведчики и часовой

Выбирается часовой. Вокруг него расставляются флажки (5-7 штук) на расстоянии 15-25 шагов. Все остальные – разведчики. Они удаляются на такое расстояние, чтобы часовой их не видел. Задача разведчиков – выкрасть флаг. Часовой может передвигаться только по периметру, ограниченному флажками. Если часовой, заметив разведчика, назовет его по имени, разведчик выбывает из игры. Если часовой увидел разведчика, убегающего с флагом, и успел назвать его по имени, флаг возвращается на место, а разведчик снова прячется. Игра заканчивается либо когда останется 1 флаг, либо 1 разведчик.

Разведчики могут не выбывать из игры, а попадать в плен, т.е. вставать в ограниченное пространство часового. При этом его могут освободить другие разведчики, дотронувшись до него. Если часовой не успеет назвать имя освободителя, плененный свободен. При таком варианте игра может длиться бесконечно долго.

11. Освобождение

Играющие делятся на две команды: охрана и шпионы. Чертится круг, по периметру которого становится охрана с завязанными глазами. В центре – заложник. Его должны освободить шпионы, незаметно проникнув между охраной и вывести его из круга. Охрана стоит примерно на расстоянии вытянутой руки друг от друга. Если до шпиона дотронется охрана, он становится еще одним заложником. По прошествии определенного промежутка времени охрана и шпионы меняются местами.

12. Поезда

Играют 7 и более человек. Инвентарь: свисток.

Каждый игрок строит себе депо, очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий - паровоз. У него нет своего депо. Водящий идет от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим - паровозом.

13. Себихуза

В центре поляны - полоса. Две команды по разные стороны полосы пытаются перетянуть друг друга на свою сторону. Заступивший за линию переходит на другую сторону и сражается уже за противоположную команду.

14. Игровая

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

У дядюшки Трифона

Было семеро детей,

Семеро сыновей:

Они не пили, не ели,

Друг на друга смотрели.

Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим. При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

15. Погоня

Разбившись на две команды, игроки образуют два круга. Каждый игрок, стоящий во внутреннем круге, запоминает стоящего впереди его игрока из другой команды. Затем по сигналу ведущего игроки, стоящие в кругах, начинают двигаться приставными шагами в противоположные стороны. По второму сигналу игроки внешнего круга разбегаются, а игроки внутреннего круга их преследуют. Преследовать надо только того игрока, который стоял напротив. Ведущий считает до тридцати, потом говорит: «Стой!» - и подсчитывает осаленных. Затем команды меняются ролями.

16. Туннель

Играющие делятся на две команды и строятся в колонны по два, взявшись за руки, одна колонна параллельно другой. По сигналу ведущего дети, стоящие в колоннах последними, бегут вперед под поднятыми руками играющих и встают впереди своей колонны, подняв руки вверх. Последнее является сигналом для оказавшихся сзади, они выполняют то же, что и предыдущая пара. Выигрывает команда, игроки которой первыми закончат пробежку.

17. Невод

Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача - поймать как можно больше «плавающих рыб». Если «рыбку» поймали, то она присоединяется к водящим и становится частью «невода».

18. Лабиринт

Выбираются два водящих – заяц и волк. Дети встают в несколько шеренг на расстоянии вытянутой руки. Игроки, стоящие по бокам шеренги, руки не поднимают. Заяц бегает по лабиринту, не пробегая под руками. По команде воспитателя «направо» дети поворачиваются, и заяц уже бегает по другому лабиринту. Волк догоняет зайца, если догонит - меняются.

19. Мячик в руке

Игроки выстраиваются в шеренгу. Вытянутые руки с раскрытыми ладонями держат за спиной. Один из игроков стоит за их спинами. У него в руке мячик или камешек. Идя вдоль шеренги, он делает вид, будто хочет опустить шарик в чью-нибудь ладонь. Игроки не должны оглядываться. Наконец он опускает шарик в чью-то руку. Игрок, получивший шарик, неожиданно вырывается из шеренги. Соседи справа и слева должны схватить его (или осалить) прежде, чем он двинется с места. Но при этом они не имеют права сходить с линии. Если им не удастся его схватить, он может вернуться на место, и игра продолжается. Если его схватят, он меняется местами с ведущим.

20. Море волнуется

Выбирается ведущий и участникам говорит следующие слова: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура, замри». Участники должны изобразить любую по желанию фигуру, а ведущий должен угадать фигуры и сказать, какая ему больше понравилась. Тот человек, чья фигура понравилась, становится ведущим.

21. Кандалы

Две равные команды становятся друг против друга на расстоянии 4 метра, берутся крепко за руки. По очереди участники каждой команды говорят следующие слова: «Кандалы» - первая команда, «Закованы» - вторая, «Раскуйте нас» - первая, «Кем из нас?» - вторая. Затем первая команда выбирает с противоположной любого человека, и он должен разбить их цепь, если он не разбивает, то входит в состав первой команды. Затем команды меняются, т.е. слова произносятся игроками второй команды. Игра длится до тех пор, пока в одной из них не окажется ни одного человека.

22. Перелет

Каждому предлогается назваться какой-либо птицей (животным), при условии, что двух одинаковых птиц в игре быть не должно. Играющие размещаются в комнате по кругу, оставляя ее середину свободной.

Один из участников игры — водящий. Его место — в середине круга. Водящему завязывают глаза. Он жмурка. Хорошо, если кто-нибудь еще раз напомнит водящему, какие птицы представлены сегодня в игре. Время от времени они(птицы) сами, как умеют, будут давать знать о себе, перекликаясь птичьими голосами — чириканьем, карканьем, кряканьем. Жмурка вызывает двух каких-либо птиц, которые, по его предположениям, находятся в противоположных концах комнаты. Вызванные должны поменяться местами. Совершая перелет, то есть передвигаясь, они могут прибегать к различным уловкам и уверткам: приседать, ползать, отвлекать жмурку ложными маневрами, тем самым помогая друг другу.

Если перелет совершен ими благополучно, они извещают об этом жмурку, хлопая в ладоши, и тот вызывает двух других птиц. Так продолжается до тех пор, пока жмурка не поймает кого-нибудь. В этом случае пойманный становится жмуркой, а прежний водящий занимает освободившееся место в кругу, тут же объявляя себя какой-либо птицей.

23. Сосед справа

Все участники этой веселой игры усаживаются в кружок. Водящий становится в центре круга. Обращаясь то к одному, то к другому из играющих, водящий каждому задает какой-нибудь вопрос или же просит исполнить какое-либо движение: встать и повернуться на месте или три раза хлопнуть в ладоши и т. п. Но ответить на заданный вопрос или выполнить требуемое движение должен не тот, к кому водящий обращается, а его сосед справа, на которого водящий даже и не смотрит. Получив ответ, водящий тотчас же обращается к другому, к третьему и так далее, пока кто-нибудь из играющих не ошибется.

Задается вопрос (или дается задание) быстро и внезапно. Так же быстро нужно дать и ответ (или выполнить требуемое движение). Если задан вопрос, на который трудно сразу ответить, то можно сказать: «Не знаю», что уже является ответом, но только не молчать.

Казалось бы, правила эти очень просты и запомнить их легко, однако в игре они часто нарушаются из-за внезапности, с которой водящий обращается к участникам игры. Либо тот, к кому обращен вопрос, сам на него отвечает, либо сосед справа от неожиданности растеряется и не сразу сообразит, что ему-то как раз и полагается ответить. Кто нарушил правило, тому придется уступить водящему свое место в кругу и дать фант.

24. Вышибалы

Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому.

Существует несколько вариантов игры:

а) вышибалой становится «выбитый» или вновь прибывший игрок;

б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля, пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана «свечка», что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле;

в) игроков должно быть достаточно много, не менее 4-5 в каждой команде. В каждой команде один вышибала (В), и остальные игроки (И) на поле размещаются следующим образом:

В1 | И2 | И1 | В2.

Каждая из команд поочередно владеет мячом и вышибает игроков противника (И1 - И2), выбитые игроки из категории игроков переходят в категорию вышибал, то есть выходят за границы поля в сектор (В1 - В2 соответственно), завладеть чужим мячом может только игрок, поймавший «свечку» (мяч, пойманный с земли «свечкой», не считается, игрок, поймавший такой мяч, переходит к вышибалам). Побеждает та команда, в которой еще остались игроки, они же и начинают следующий кон.

25. Шаги

Чертится круг диаметром 1,5-2 метра, в который помещаются все участники, водящий подбрасывает мяч как можно выше и бежит дальше от круга, тот из игроков, кому удалось поймать мяч, кричит «стоп» и назначает количество шагов до водящего (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например 2 «гиганта» и 5 «лилипутов»), если ему после выполнения назначенных шагов удается дотронуться до водящего, он сам становится водящим. Шаги помню только некоторые, но вы можете пофантазировать сами: «Гигантские» - большие шаги в прыжке, «лилипуты» - шаг на полступни, «ниточка» - от мыска к мыску, «утята» - вприсядку, «зонтики» - прыжок с переворотом, «зайчик» - прыжок - ноги вместе).

Круг делится на сектора-страны, пока водящий произносит игровую фразу (опять таки утеряна, придется изобретать) игроки разбегаются. Звучит команда «Стоп!», игроки замирают, далее вода выбирает жертву (как правило, ближайшего к нему человека) и назначает шаги, если угадал, то отрезает от страны проигравшего кусок себе, нет – сам отдает часть своей территории (резать можно, только стоя ногой (ногами) на своей территории. Круг должен быть достаточно большой.

26. Картошка

Мяч должен быть легким, лучше небольшой надувной. Игроки, встав в круг, перекидывают мяч друг другу (ловят или отбивают, как в игре «волейбол»), тот, кто пропускает или роняет мяч, становится «картошкой» - садится на корточки в круг и по нему могут производиться удары мячом. Если мяч после удара по «картошке» падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется, если «картошке» удается поймать мяч (наподобие «свечи»), то «картошкой» становится потерявший мяч, а остальные игроки выходят из круга. Последний из двух оставшихся игроков, уронивший мяч на землю, становится первой «жертвой» нового кона.

27. Пятнашки на веревочке

К столбику привяжите веревку длиной 3—4 метра. Вокруг столбика очертите круг того же радиуса. Внутри круга разбросайте два-три десятка камешков (шишек, палочек и т. п.). Это богатство будет сторожить один из вас, тот, кого вы выберете по жребию. А все остальные, расположившись сначала за кругом, пытаются завладеть камешками, вынести их из круга как можно больше. Сторож одной рукой должен держаться за веревку, а вот другая у него свободна для того, чтобы пятнать неосторожных добытчиков. Тот, кого запятнали, из игры выбывает. Через условленное время (например три минуты) смена у сторожа кончается. Можно считать, сколько камешков у него утащили, а сколько он сберег.

Теперь повторите все с другим сторожем. Когда все попробуют себя в этой роли, нетрудно будет определить, кому она больше удалась.

28. Съедобное - несъедобное

Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

29. Я знаю пять имен

По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произнося очередное слово: «Я знаю пять имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, Соня - четыре, Ира - пять», «Я знаю 5...» Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку; когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в «классиках»), при этом заранее лучше договориться, в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча.

30. Тише едешь

Один из вариантов «морских фигур», водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом его конце, вода отворачивается и произносит: «Тише едешь - дальше будешь, раз, два, три, стоп» и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться, возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший воды, сам становится водой. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться «стоп», только после него вода может обернуться.

31. Домики

На поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков, вода обходит домики, собирая игроков в цепочку, и уводит их подальше, при этом рассказывая, куда их ведет, после команды «по домам» все бросаются обратно, и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим. Вариант начала присказки: «Пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша (например), гномик Саша (и т. д., перечисляя всех игроков), пошли они в лес, да заблудились, долго-долго ходили…». Затем следует неожиданная команда «по домам» в любом месте рассказа. Эта игра развивает внимание и реакцию.

32. Колечко

Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось.

33. Светофорчики

После того как будет выбран водящий, все встают по одну сторону от него на расстоянии пяти шагов. Водящий отворачивается от игроков и называет любой цвет. Участники должны найти в своей одежде этот цвет, и держась за него, могут свободно перейти на другую сторону. У того, кого нет этого цвета, должен перебежать на противоположную сторону, чтобы его не поймали. Кого поймают, становится водящим.

34. Белки - стрелки

Игроки делятся на две команды, «стрелкам» дают время скрыться и затем начинается погоня, поиск ведется по следам-стрелкам, расставленным игроками-«стрелками» на поворотах, а может и чаще. Как только последняя «стрелка» найдена и поймана, команды меняются ролями.

35. Чехарда

Перепрыгивание друг через друга по цепочке.

36. Выше ножки от земли

Игроки по счету разбегаются и пристраиваются так, чтобы ступнями не касаться земли (садятся, виснут на деревьях и т.д.). Задача водящего осалить того, кто не удержался и коснулся земли, интерес заключается еще в том, что игроки на большом расстоянии могут изменять свое месторасположение.

37. Щука

1-ый вариант салочек (пятнашек): осаленный прицепляется к водящему и вместе они салят следующего. Последний осаленный игрок становится водящим.

2-ой вариант: осаленные замирают на месте, раскрыв руки, они могут быть заново расколдованы, если водящий допустит к ним других игроков. Водящим становится последний осаленный.

38. Дедушка Водяной

Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами: «Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выйди на минуточку! Поиграем в шуточку!» После чего Водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать - кто это. Если угадал, то угаданный становится «Водяным».

39. Третий лишний

Игроки встают в круг по двое (один за другим). Водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар, и тогда убегать придется тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.

40. На золотом крыльце сидели

Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): «На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной... Игроки вокруг должны прыгать через скакалку. Кто не успеет – тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке.

41. Людоед

«Людоед» сидит с закрытыми глазами и все поочередно его трогают, тот, кого ему удастся схватить за руку, становится «людоедом».

42. Слон

Играют две команды: «слоны» встают цепочкой, держась друг за друга в согнутом состоянии, наездники запрыгивают на них и «слон» пытается идти с этой ношей.

43. Игра с мячом

В эту игру обычно играют девочки. Ключевое слово – «Белка» (можно придумать любую другую). По очереди, ударяя мячом о стену, дети перепрыгивают через отскочивший на землю мяч, если прыжок не удается, игроку присваивают имя по очередному ключевому слову. Как только фраза заканчивается, игрок выбывает из игры.

44. Король

Игроки встают в круг, водят вокруг водящего («короля») хоровод со словами: «Шел король по лесу, по лесу, по лесу. Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу (король из хоровода выбирает принцессу). Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем (всеми выполняются указанные действия). И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем. И ножками потопаем, потопаем, потопаем. И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем, головкой покачаем, и снова начинаем...» (выбирать принцессу лучше с закрытыми глазами).

45. Бой петухов

Это игра на сопротивление. Она способствует развитию силы, ловкости, быстроты реакции. Количество играющих - 20-40 человек. Предварительно нужно распределить ребят по парам в соответствии с их возможностями. В каждой паре играющие встают друг против друга, одна нога согнута, руки за спиной. По сигналу играющие стремятся толчками плеча вывести противника из равновесия, заставив его встать на обе ноги. Нельзя толкать руками и менять ногу без команды.

46. Плетень

В игре участвуют команды по 4-5 человек. Дети встают в шеренги напротив друг друга и учатся плести плетень. Для этого скрещивают руки перед собой и соединяют правую руку с левой рукой соседа слева, а левую - с правой рукой соседа справа. Обе шеренги, опустив руки, идут навстречу друг другу со словами:

Раз, два, три, четыре,

Выполнять должны приказ.

Нет, конечно, в целом мире

Дружбы лучше, чем у нас!

После этого дети расходятся или разбегаются по веранде. По сигналу взрослого они должны встать в шеренги и образовать плетень. Выигрывает шеренга, выполнившая действие первой.

47. Кто летит?

Играющие и руководитель стоят по кругу. Взрослый произносит, например, такие слова: «Скворец летит!» - и поднимает руки вверх, дети делают то же самое. После нескольких повторений снова неожиданно говорит: «Медведь летит!». Если кто-то из играющих при этом поднял руки, он проиграл, делает шаг из круга.

48. Лови-бросай

Дети стоят по кругу, взрослый в центре. Он перебрасывает мяч и ловит обратно, говоря: «Лови, бросай, упасть не давай». Текст необходимо произносить не спеша, чтобы успеть поймать и бросить мяч. Расстояние между взрослым и детьми постепенно увеличивается до 2 м и более. Детям старшей группы с хорошим навыком ловли можно предложить назвать слова противоположного значения. Например, один ребенок, бросая мяч, говорит «узкий», поймавший, перебрасывая мяч другому, называет слово противоположного значения – «широкий» и т. д.

49. Светофор

Участники игры должны быть очень внимательными. Когда ведущий говорит «зеленый цвет», ребята должны топать ногами; когда «желтый цвет» - хлопать в ладоши. При красном цвете - тишина.

50. Сделай фигуру

Дети бегают, прыгают по всей площадке, а один ребенок (судья) - стоит в стороне. По сигналу вожатого «Раз, два, три!» все дети останавливаются и делают «фигуру». Судья осматривает все «фигуры», выбирает ту, которая ему нравится, и этот ребенок становится судьей. Играющие останавливаются по сигналу и каждый раз изображают новую «фигуру». Судья, выбирая «фигуру», должен оценивать красиво и точно выполненное движение.

51. Стой спокойно

Играющие образуют круг. Водящий ходит внутри круга и, остановившись перед кем-нибудь, говорит громко: «Руки!». Тот, к кому он обратился, должен стоять спокойно, а его соседи должны поднять руки: сосед справа - левую, сосед слева - правую. Кто ошибется, поднимает не ту руку или зазевается, тот сменяет ведущего.