**Организация досуговой деятельности ГПД**

Подвижные игры в группе продлённого дня

Составили воспитатели ГПД : Кот Ю.В, Малышко А.С

Цели: Укреплять здоровье занимающихся в ГПД, способствовать их правильному физическому развитию. Содействовать овладению жизненно необходимыми двигательными навыками, умениями и совершенствованию в них. Воспитывать у детей необходимые морально-волевые и физические качества. Развивать у детей умение двигаться в коллективе, находить своё место на площадке.

Развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости, внимания.

Картошка.

Игроки встают в круг и перекидывают мяч друг другу. Если мяч падает, то тот, кто последним коснулся его, садится в середину круга – это и есть картошка. Так картошка копится. Если тот, кто попал в разряд картошки, сумеет поймать летящий мяч, выходят в круг. А тот, кто его бросил, становится картошкой.

Охотники и утки.

Играющие делятся на 2 команды, одна из которых – охотники – становятся по кругу перед чертой, а вторая – утки – выходят в середину круга. У охотников волейбольный мяч. По сигналу они начинают выбивать уток из круга. Каждый игрок может сам метать мяч или передавать мяч для броска партнёру по команде. Утки, бегая внутри круга. Спасаются от мяча, увёртываясь и подпрыгивая. Подбитая утка покидает круг. Игра заканчивается, когда в круге не остаётся ни одной утки, после чего игроки меняются ролями. Побеждает команда, сумевшая подстрелить уток за меньшее время. Учитель может установить время игры для метания мяча в уток. Тогда итог подводится по количеству уток, выбитому за это время. Правила игры запрещают, метая мяч, заступить за черту. Находящиеся в круге не имеют права ловить мяч руками, они не считаются выбитыми , если мяч отскочил в них от пола.

Волк во рву.

Посередине площадки проводятся две линии на расстоянии 50 – 70 см. одна от другой. Эти линии образуют ров, в котором живёт волк (водящий). Остальные участники игры – козочки, они находятся на одной из сторон площадки. По сигналу учителя козы перебегают на другую сторону площадки, по дороге перепрыгивая через ров. Волки, не выбегая изо рва, ловят (пятнают) перебегающих. Пойманные козы подсчитываются и отпускаются. После трёх – четырёх перебежек выбирают нового волка ( или двух волков, если ширина рва позволяет это сделать). Выигрывают козы, ни разу не попавшиеся волкам, и волки, сумевшие поймать больше козочек. Не разрешается задерживаться перед рвом более 5 секунд и заступать в ров ногой. Козочки нарушившиеся это правило считаются пойманными. Коза не считается пойманной, если она осалена волком, ступившим за пределы рва.

Третий лишний.

Играющие становятся по кругу парами, один позади другого, лицом к центру круга. Расстояние между парами 1-2м. Двое водящих – за кругом, один из них убегает, другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади становится «третьим лишним». Он теперь должен убегать от второго водящего. Если догоняющий поймает (коснётся) убегающего, то они меняются местами.

Мы весёлые ребята.

На расстоянии 15-20м чертятся две параллельные линии. Это дом. В центре площади становится водящий, а все остальные располагаются за линией одного из домов. По сигналу воспитателя дети говорят хором:

Мы, весёлые ребята.

Любим бегать и играть,

Но попробуй нас догнать!

После слова, «догнать» играющие бегут в противоположный «дом».

Водящий пытается, догнав их, коснуться рукой. Запятнанные отходят в сторону. После игра повторяется вновь. Водящих следует менять через 3-4 перебежки. Вместе с новым водящим в игру входят запятнанные.

Эстафета зверей.

Играющие распределяются по командам с равным количеством игроков. Каждый номер получает название животного: лев, слон, медведь, и т.д.

Все команды выстраиваются в колонну за линией старта. На расстоянии 5-8м проводится другая линия.

По команде «Марш-волк!» - начинают движение, добежав до линии, нужно коснуться рукой и бежать обратно.

Побеждает тот, кто прибежал первым.

После каждой перебежки всех нужно объявить общий счёт.

(можно по очереди бегать или внезапный вызов номеров)

Удочка.

Игра со скакалкой на выносливость и координацию движения.

В неё можно играть большой группой (10-20чел.)

Выбирается водящий, он начинает вращать скакалку, так, чтобы та скользила по полу, делая круг за кругом под ногами детей.

Игроки подпрыгивают, стараясь, чтобы она не задела кого – либо и них. Кто заденет скакалку становится в середину и начинает вращать верёвку, а бывший водящий занимает его место (или выбывает из игры). Победителями становятся 2-3 игрока, которые не задели скакалку.

Поймай и угадай.

Выбирают водящего. Завязывают ему глаза. Его задача - поймать кого – то из игроков и угадать, кого он поймал. Если водящий

ошибся, то он должен отпустить игрока и ловить заново. Если угадал, то пойманный игрок становится водящим и игра продолжается.

Так как глаза у водящего завязаны, то он ориентируется на звуки. Остальные игроки должны хлопать в ладоши, привлекая его внимание.

Гонка мячей.

Дети делятся на две команды, которые выстраиваются шеренгами.

Первые игроки в каждой шеренге держат по мячу. По команде «Мяч» мяч передаётся над головой, затем игроки поворачиваются на 180 градусов, широко расставляют ноги и обратно мяч прокатывают под ногами. На протяжении всей игры все остаются на своих местах. Команда, сумевшая раньше передать мяч в одну сторону над головой и обратно под ногами, выигрывает. Если у какого – то игрока мяч упал или укатился из –под ног, то следующий за ним игрок должен поймать мяч, вернуться на своё место и продолжить игру.

Вариант 2: По команде мяч передаётся над головой от начала шеренги до конца. Замыкающие игроки, получив мяч, бегут и становятся первыми в шеренге, и снова начинают передавать мяч. Побеждает та команда, которая закончит первой.

Вариант 3: Игра проходит так же, как в варианте 2, но мяч не передают над головой, а перекатывают под широко расставленными ногами. Расстояние между играющими должно быть не менее 40 -60см.

Море волнуется раз.

Выбирается водящий. Он произносит вслух :

Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три.

(В это время играющие делают разные затейливые движения или раскачиваются, митируя волны.)

Морская фигура замри!

После этих слов играющие замирают на месте и никто не шевелится. Водящий ходит между замерших фигур и выбирает самую оригинальную. Теперь водящим становится игрок, изобразивший самую интересную фигуру. Игра продолжается.

Вариант 2: После слов игроки замирают на месте и никто не шевелится. Водящий ходит между замерших фигур и если кто – то зашевелился, то он выбывает из игры. Игра продолжается. Побеждают последние 2-3 игрока, которые не выбыли из игры.

Поймай воробушка.

Дети становятся в круг, выбирают «Воробья» и «Кошку».

Воробей в кругу, кошка за кругом. Она пытается вбежать в круг, поймать воробья. Дети не пускают. Если кошка поймала воробья, снова выбирают «кошку» и «воробья». Игра продолжается по усмотрению воспитателя на определённое время.

Рыбаки и рыбы.

Выбираются 2 «рыбака», остальные – «рыбы». Они ведут хоровод и поют. В воде рыбки живут, нет клюва, а клюют; есть крылья, а не летают; ног нет, а гуляют; гнезда не заводят, а детей выводят.

«Рыбы» разбегаются, «рыбаки» берутся за руки и ловят «рыб». Пойманные «Рыбы», присоединяются к «рыбакам», от чего «сеть» становится длиннее и ловят оставшихся «рыб».

Совушка.

Выбирается водящий – «совушка». Играющие на площадке, а «совушка» в гнезде (отведённое для этого место) По сигналу «День наступает» дети, подражая полёту бабочек, стрекоз, птиц, жуков и «превращаясь» в других животных, резвятся, стараются наиболее точно показать, кого они изображают. По команде «Ночь наступает» все играющие обязаны «замереть» в той позе, в которой она их застала. «Совушка» выходит на «охоту» шевелящихся уводит в гнездо. По сигналу «День наступает» - «совушка» уходит в гнездо и играющие опять «оживают». «Совушка» меняется через 2-3 игры.

Прыгающие воробышки.

На полу или земле чертится круг диаметром 4м. Водящая «кошка» становится в середине круга, остальные участники игры «воробьи». Они находятся вне круга. По сигналу «воробьи» начинают прыгать в круг и выпрыгивать и него. Кошка ловит. Пойманный «воробей» находится в центре. Когда попадаются все «воробьи», выбирается – новая «кошка».

А победит та «кошка», которая сумеет быстрее других поймать всех воробышков.

Третий лишний.

Дети парами, взявшись за руки, прогуливаются по кругу. Два ведущих: один убегает, другой – догоняет. Убегающий игрок спасётся от преследования, если возьмёт за руки одного из пары. Тогда тот, кто остался, стаёт лишним – убегает. Когда догоняющий дотронется до убегающего, они меняются ролями.

Ловкий пешеход.

Пешеходы по очереди переходят перекрёсток. Перейти – значит на ходу забросить мяч в зелёный глазок светофора. Попал в красный – пешеход не имеет права переходить улицу, выбывает из игры. Попал в жёлтый – получает право ещё раз бросить мяч.

Удочка.

Участники встают в круг. Ведущий в центре крутит верёвку, на конце которой маленький набивной мяч. Мяч должен проходить под ногами игроков. Кто заденет верёвку, временно выбывает из игры. Выигрывают те, кто ни разу не задел верёвку.

Игра с мячом.

Дети стоят за линией круга. В центре круга ведущий. У одного из игроков мяч. Те, что стоят за кругом, кидают мяч в ведущего стараясь в него попасть или передают мяч товарищу, чтобы тот сделал бросок. Ведущий бегает, уклоняясь от ударов мяча. Игрок который не попал мячом в ведущего, стаёт на его место.

Хлопки.

Игроки встают в круг. Каждый игрок получает порядковый номер.

Все игроки вместе начинают ритмично хлопать : два раза в ладоши, два по коленям. Хлопая в ладоши, игрок называет свой номер (5-5), а хлопая по коленям – номер любого другого участника, стоявшего в круге. Не успевший назвать свой номер или назвавший номер уже выбывшего участника, выходит из круга и прекращает игру. Побеждают два последних оставшихся игрока.

Шишки, жёлуди, орехи.

Дети встают тройками, взявшись за руки, образуют круг.

Каждый из тройки имеет название: «шишки», «жёлуди», «орехи».

Ведущий находится за пределами круга. Ведущий произносит слово: «орехи» (или «шишки», «жёлуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чьё - нибудь место. Если это ему удаётся, то он стаёт (орехом, шишкой, жёлудем), а тот, кто остался без места, стаёт на место ведущего.

Зелёный, красный, жёлтый.

Дети становятся в круг, учитель с тремя кружочками (зелёный, красный, жёлтый) – посредине. Учитель даёт команды: «Остановились! Приготовились! Пошли!» - одновременно поднимая соответствующий кружок. Учащиеся, которые ошиблись, выходят из игры.

Мяч бросай и отвечай.

Игроки встают в круг. Ведущий, стоящий в центре, бросает мяч участнику и называет прилагательное. Например «высокий». Участник должен поймать мяч и бросить его обратно ведущему, произнеся при этом подходящее по смыслу существительное. Например «замок». Если участник задумался и задержал мяч дольше 30 секунд, то он становится ведущим.

Цветы.

Дети делятся на две команды. Каждый ребёнок придумывает для себя название цветка и сообщает тихо воспитателю. Команды становятся друг против друга.

Команда детей : «Здравствуйте, цветы!»

Команда цветов: «Здравствуйте, дети!»

Угадайте наши имена. Дети по очереди, перечисляют названия цветов, угаданные «цветы» отходят в стороны. Когда все цветы отгаданы, игра закончена, можно поменяться ролями.

Птицелов.

В центре – «птицелов» с завязанными глазами. «Птицы» - дети ходят вокруг «птицелова» со словами:

В лесу, во лесочке,

На земле, на дубочке

Птицы весело поют:

«Ай, птицелов идёт!

Он в неволю нас возьмёт.

Птицы, улетайте!»

«Птицелов» хлопает в ладоши, дети замирают.

Он начинает искать. Тот, кого он нашёл, подражает крику птицы, которую выбрал. «Птицелов» угадывает название птицы и имя ребёнка.

Мышка.

Играющие встают в круг. Соединяют вместе ладони. Один из водящих берёт маленький предмет (мышку), зажимает его между ладонями, идёт по кругу, вкладывая в ладоши играющих и незаметно передаёт кому – нибудь «мышку». Встаёт рядом

с другим водящим: тот должен угадать, у кого «мышка»

Воробей, чирикни!

Один ребёнок сидит на стульчике, спиной к детям. Ведущая выбирает «воробья», который подходит сзади к сидящему, кладёт руки на плечи. Тот говорит: «Воробей, чирикни!» Воробей чирикает: «Чик – чирик!» Сидящий угадывает, кто это.

Птички и домики.

Дети разбиваются на пары, берутся за руки – это домики. Группа детей – птички, их больше, чем домиков. Птички летают. Закапал дождик. Птички занимают домики. Кому не хватило домика, выбывают из игры, потом меняются с детьми – домиками.

Охотник и сторож.

Из числа играющих выбираются охотник и сторож. Сторож становится посередине площадки. Возле него чертят круг диаметром 2м. Остальные играющие (звери) разбегаются по площадке в разных направлениях. Охотник гонится за ними, стараясь кого – либо запятнать. Пойманные отводятся в круг под охрану сторожа. Их можно выручать. Для этого достаточно ударить стоящего в кругу по вытянутой им руке ( переходить за линию круга пойманные не могут). Но если сторож или охотник запятнают выручающего, он сам отправляется в круг. Вырученные звери убегают и присоединяются к остальным. Игра прекращается по усмотрению руководителя.

У медведя во бору.

Все играющие стоят, свободно группируясь на одной стороне, на противоположной стороне проводится линия – опушка леса. За линией, в двух - трёх шагах от неё, находится берлога медведя. Играющие подходят к медвежьей берлоге и начинают делать движения имитирующие сбор ягод, грибов, и в то же время все вместе проговаривают:

У медведя во бору,

Грибы, ягоды беру,

А медведь сидит

И на нас рычит.

Когда дети произнесут последнее слово – «рычит», «медведь с рычанием выскакивает из берлоги и старается кого – то поймать. Пойманного он отводит в берлогу. Игра кончается, когда будут пойманы трое – пятеро.

Успей занять место.

Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий занимает место в центре круга. Он громко называет два каких – либо номера. Вызванные номера должны немедленно поменяться местами. Воспользовавшись этим, водящий старается определить одного из них и занять его место. Если ему это удастся, то тот кто останется без места, идёт водить. Номера, присвоенные участникам в начале игры, не должны меняться, когда тот или иной из них временно становится водящим.

Кенгуру.

Делим игроков на 2 равные команды. Задача – соревнование в прыжках на одной ноге со стаканом воды в руке. Задача – нужно обежать круг и суметь передать стакан следующему участнику команды. Победителем становится команда, первой справившаяся с заданием, также учитывается количество оставшейся воды в стакане.

Найди себе пару.

Играющие становятся попарно в один общий круг. Водящий находится в середине круга. По команде руководителя «Лицом к лицу» игроки в каждой паре поворачиваются лицом друг к другу, потом следует команда «На место!» По команде «Спиной к спине!» они становятся друг к другу спиной. По команде «Меняйся в парах!» каждый ищет себе другого партнёра. В это время водящий старается стать с кем – то в пару. Тот, кто остаётся без пары, становится водящим.

Горячая картошка.

Дети становятся в круг. Водящий подаёт сигнал или включает музыку (можно использовать музыку с телефона). Дети начинают кидать мяч друг другу, стараясь от него как можно быстрее избавиться. Когда водящий подаёт сигнал или выключает музыку, то тот у кого в руках остался мячик, выбывает из игры. Когда останется один игрок, игра заканчивается, и он становится победителем.

Игра с мячом.

Чтобы играть в эту игру, детям надо встать в круг. Вы стоите в центре с мячом в руке. Далее, называете имя ребёнка и сразу же бросаете мяч в воздух. Ребёнок, чьё имя называется должен поймать мяч. Поймав мяч, он занимает вашу позицию, называет имя ещё одного ребёнка и бросает мяч и так далее. Эта игра, безусловно, поможет детям улучшить свою реакцию.

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». Побеждают те рыбки которых не поймали.

Берег и река.

Игра на внимание. На земле чертятся 2линии на расстоянии 1м. Между этими линиями «река», а по краям – берег, все стоят на берегах. Ведущий подаёт команду: «река». И все прыгают в «реку». По команде «берег», все выпрыгивают на «берег» Побеждают те игроки, которые ни разу не ошиблись.

Цвета.

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

Ехал царь по лесу.

Дети встают в круг и повторяют слова.

Ехал царь по лесу -3раза;

Нашёл себе принцессу -3раза;

Давай с тобой попрыгаем -3раза;

И ножками подрыгаем – 3раза;

Мы ручками похлопаем -3раза;

И ножками потопаем -3раза;

Давай с тобой покружимся -3раза;

Ну а потом подружимся -3раза.

Кто выполнил правильно, ни разу не ошибся – побеждает.

Кто первый?

Между двумя стульями, поставленными на расстоянии 8-10 м друг от друга, кладётся верёвка. Около каждого стула находится один участник. По сигналу каждый участник бежит к стулу противника и, обогнув его, бежит обратно. Добежав до своего стула, он старается как можно скорее схватить конец верёвки. Побеждает тот, кто раньше схватит конец верёвки.

Не ошибись.

Воспитатель стоит с детьми в круге и предлагает выполнять за ним различные движения, кроме заранее запрещённых. Тот, кто ошибается, получает штрафное очко. Выигрывают дети не сделавшие ошибок.

Музыкальная палочка.

Дети стоят по кругу. В центре круга – водящий. Под музыку дети передают за спиной палочку так, чтобы водящий не видел её. Как только музыка остановится, водящий должен узнать. У кого палочка, Если он узнал, дети меняются ролями.

Ну – ка, отними!

Играющие стоят за чертой. Водящий бросает мяч вперёд, и все бегут за мячом. Тот, кто первый схватит мяч, бежит с ним обратно за черту. Остальные пытаются коснуться мяча рукой. Если кто –то коснулся мяча рукой, водящий ударяет мячом об землю. Мяч может поймать любой игрок. Тот, кому удалось без препятствия пронести мяч за черту, становится водящим и получает право бросать мяч. Побеждает тот игрок, который большее число, раз был водящим.

Птицы и клетка.

Играющие образуют два круга: внутренний круг – это клетка, внешний – птицы. Клетка движется указанным способом влево, а птицы летят вправо. По сигналу клетка останавливается и все , образующие её, поднимают сцепленные руки вверх. Птицы пролетают в клетку и вылетают из неё. По второму сигналу клетка захлопывается; игроки внутреннего круга приседают и опускают руки вниз. Птицы, оказавшиеся в клетке, присоединяются к игрокам внутреннего круга и помогают им ловить оставшихся птиц при повторении игры.

Пустое место.

Играющие стоят по кругу. Водящий идёт за кругом, дотрагивается до плеча одного из играющих и бежит по кругу. Тот, до кого водящий дотронулся, бежит по кругу в обратную сторону, стремясь быстрее водящего занять своё место. Оставшийся без места водит.

Твой номер.

2-3 равные по силам команды строятся в колонны. На расстоянии 10-2-м от колонн в кружках стоят флажки. Каждая колонка рассчитывается по порядку номеров. Водящий вызывает какой –либо номер, например шесть. Все шестые номера быстро выходят из колонн, бегут до флажков, оббегают их и возвращаются на свои места. Прибежавший первым приносит своей команде очко.

Быстро по местам!

Дети стоят в шеренге (колонке, круге). По сигналу учителя, « На прогулку» они расходятся и начинают самостоятельно играть. По сигналу: «Быстро по местам!» все занимают свои прежние места в шеренге (колонке, круге). Занявшие свои места последними проигрывают. Учитель может менять направление, например, повернуть шеренгу кругом или предложить встать в круг спиной к центру круга.

Заводило.

Один ученик выходит за дверь, остальные выбирают Заводилу, он делает разные движения, а остальные повторяют за ним немедленно, чтобы не выдавать Заводилу. У водящего для отгадывания Заводилы 3 попытки.

Путаница.

Один ученик выходит за дверь. Остальные встают в круг, берутся за руки и, не отпуская рук друг друга, запутываются. Водящий распутывает, восстанавливает круг.

Водяной.

Дети выбирают водящего и становятся в круг. Выбранный присаживается в центр, глаза ему завязывают шарфиком. Дети, взявшись за руки, начинают ходить вокруг него со словами:

«Водяной, Водяной!

Что ты скрылся под водой

Выйди к нам на чуточку,

На одну минуточку.

Выйди хоть на целый час

Может быть, узнаешь нас!»

После слов «Водяной» встаёт и подходит к кому – нибудь из детей. Его задача определить наощупь – кто перед ним: назвать имя ребёнка. Если угадал, то его место занимает угаданный. Если не угадал – водит дальше. Игра продолжается.

Пастух и овцы.

Дети становятся в круг и выбирают «пастуха». При этом все остальные – овцы. Пастуху завязывают глаза и по очереди каждый из детей подходит к нему и просит назвать цифру (можно от1 до 10), цифра будет означать количество шагов, на которое каждому из детей нужно будет отойти от пастуха. Задача овец отсчитать шаги и оставаться на месте. Теперь время пастуха: он ходит (с завязанными глазами) и ищет своих – овец, называя их по имени, Чтобы ему было легче, он периодически просит детей: «овцы мои, подайте голос», на что те должны обнаружить себя звуком «бе –е-е», при этом им не разрешается двигаться с места. Опознанные пастухом –овцы выходят из игры.