



КАРТОТЕКА ИГР НА АСФАЛЪТЕ

Творим с деца. Ранно развитие на децата
vk.com/club106025538

«Классики»

В игре участвуют 3—4 игрока. Для этой игры надо иметь небольшой плоский камешек или коробочку.

Один из играющих становится перед коновой чертой и бросает свой камешек в первый «класс». Если это ему удалось, то игрок прыгает в него на одной ноге, выталкивает камешек носком ноги обратно за коновую черту и выпрыгивает. Так же бросают камешек во все последующие «классы».

Выигрывает тот, кому удастся пройти все «классы» первым.

В четные «классы» надо прыгать на правой ноге, в нечетные — на левой. Если игрок попадет камешком на одну из линий или в другой, не соответствующий его уровню «класс», то уступает место следующему. Когда же приходит его очередь снова, то он продолжает играть с того «класса», в котором ошибся. Если игрок встанет на обе ноги, наступит на линию или, выбивая камешек, начнет прыгать не на той ноге, это считается нарушением правил.

«Классы» могут иметь самую различную форму.

Вариант. Каждый участник игры прыгает по порядку из одной клетки в другую. Во время прыжка игрок должен поворачиваться на лету то налево, то направо. Победителем считается тот, кто сможет прыгнуть в большее число клеток.

«Кто быстрее?» (эстафета для детей 5-7 лет)

Участвуют одновременно 2–4 команды, каждая из которых выстраивается с одной стороны «тарелки» напротив определенной «ножки». По сигналу ведущего первые участники команд начинают передвигаться прыжками по кругу по порядку – от цифры 1 до цифры 5; выполнив задание, выпрыгивают из тарелки на исходную позицию. В это время в соревнование включаются следующие участники команды и т. п. Закончив эстафету, команды выстраиваются на исходных позициях. Эстафета повторяется – дети выполняют прыжки в обратном порядке.

Вариант. Прыжки на одной или двух ногах с мячом (мешочком) между коленями от цифры «1» до цифры «10» по порядку номеров, по четным/нечетным номерам, в обратном порядке.

«Поезд отправляется!» (6-7 лет)

Ребята встают на любую «шпалу». По сигналу ведущего «Поезд отправляется!» начинают бег вокруг «поезда». По команде «Понедельник!» все стараются занять названное место; при повторении игры двигаются вокруг поезда подскоками, галопом.

Вариант (5-7 лет). Участники двигаются вокруг «поезда», отбивая мяч одной или двумя руками (попеременно правой и левой). По команде «По местам!» ребята стараются найти свою шпалу.

Вариант 2 (6-7 лет). Ребята встают на любую «шпалу», запоминая ее название. По команде «Поезд отправляется!» Участники двигаются вокруг «поезда» подскоками, галопом или отбивая мяч одной или двумя руками (попеременно правой и левой). По команде «Станция Понедельник!» ребенок, изначально занявший это место, возвращается на него. Далее следует команда ведущего «Поезд отправляется!» и остальные участники продолжают движение игра повторяется.

«Солнышко»

На асфальте изображено солнышко с 8 лучиками, на которых изображены цифры с математическими знаками («+», «-»). В центре – цифра 10.

«Пик-стоп»

Дети встают по периметру тарелки. Водящий в центре с закрытыми глазами. При произнесении слов водящим дети бегут по кругу: «По тарелке мы бежали и на кнопочку нажали «пик-стоп» Кто стоит на цифре.... тот желание исполнит» Водящий называет цифру и желание, участник, стоящий на названной цифре исполняет волю ведущего и сам занимает его место.

«Меткий стрелок» (3-7 лет)

Дети располагаются на цифрах по периметру, в центре ракеты – корзина. По сигналу взрослого они одновременно начинают забрасывать в корзину набивные мешочки.

Вариант (4-7 лет). В центре рисунка находится кольцоброс; дети по очереди забрасывают на него кольца.

«Паровозик»

На асфальте изображен поезд с двумя вагонами (технический и пассажирский). Из трубы поезда идет дым. На самом поезде, вагонах и дыме написаны примеры различной сложности. Поезд едет по рельсам, на которых изображены дни недели. Сверху поезда светит солнце с составными примерами. Вокруг цветут цветы.

«С тучки на тучку прыгаем ловко» (2-5 лет)

Прыжки на двух ногах по тучкам

Вариант. Прыжки по цветочкам, рельсам.

«Задача» (6-7лет)

Играют до 9 человек. Участники по команде «Раз, два, три, беги!» бегут вокруг солнышка. По команде «Раз, два, три, на месте замри!» останавливаются на лучиках. Далее по просьбе ведущего по очереди составляют и решают свои примеры, решивший неправильно выбывает (или становится ведущим, остальные продолжают игру).

«Снайперы» (4-7 лет)

На лучиках расставляют кольцебросы. Дети размещаются у поезда, у каждого по три-пять колец, которые они по сигналу взрослого одновременно начинают набрасывать на кольцеброс. Игра заканчивается, когда у детей не останется колец. Подсчитываются попадания, выбирается самый меткий игрок, затем игра повторяется.

Вариант (3-7 лет). Метание мешочков в центр солнышка разными способами.