*Подвижные игры нравственного характера*

***Игра «Поезд»***

Цель: формирование доброжелательности, отзывчивости, воспитание коллективизма.

Братцы в гости снарядились,

Друг за друга зацепились

И помчались в путь далек,

Лишь оставили дымок (поезд)

Содержание: участники игры делятся на две команды. Ведущий поднимает правую руку, - 1 команда говорит хором «Ж-Ж-Ж».

Когда ведущий поднимает левую руку, - 2 команда говорит хором «Ш-Ш-Ш». Ведущий поднимает обе руки, - 1 и 2 команда говорит хором «Ту-Ту-Ту».

Когда у команд будет хорошо получаться, ведущий начинает поднимать поочерёдно правую и левую руки, постепенно увеличивая темп. Получается шум, похожий на стук идущего поезда.

***Игра "Зайцы в огороде"***

Цель: формировать коллективизм, активность, отношение к окружающему.

Содержание: в игре принимали участие все дети. На площадке начертили два круга, один в другом. Диаметр внешнего круга был 4 м, а внутреннего – 2 м. Водящих - "сторожей" выбрали двое, так как детей было много. "Сторожа" находились во внутреннем круге (огороде), остальные игроки – "зайцы" во внешнем. Зайцы прыгали на двух ногах – то в огород, то обратно. По сигналу ведущего, сторож ловил зайцев, которые оказались в огороде, догоняя их в пределах внешнего круга. Те, кого сторож осалил, выбывали из игры. Когда все зайцы были пойманы, выбирался новый сторож, и игра начиналась снова. В этой игре у детей вырабатывали решительность, дисциплинированность, ответственность. Некоторые дети нарушали правила игры – "зайцы" выпрыгивали из внешнего круга, "сторожа" ловили "зайцев" во внешнем круге. Приходилось детям напоминать правила, соблюдать дисциплину.

***Игра "Космонавты"***

Цель: ознакомить с трудом космонавтов, привить любовь к труду.

Содержание: по углам и сторонам площадки начертили 5 больших треугольников – "ракетодромов". Внутри каждого "ракетодрома" нарисовали 4 кружка – "ракеты". Их было на 9 меньше, чем играющих. Сбоку каждого "ракетодрома" написали маршруты:

3 – Л – 3 (Земля – Луна – Земля)

3 – М – 3 (Земля – Марс – Земля)

3 – Н – 3 (Земля – Нептун – Земля)

3 – В – 3 (Земля – Венера – Земля)

3 – С – 3 (Земля – Сатурн – Земля)

В начале игры внимание детей было направлено на выполнение правил: начинать игру – только по установленному сигналу взрослого; разбегаться – только после слов: "Опоздавшим – места нет!" Играющие, взявшись за руки, в центре площадки шли по кругу и приговаривали:

Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим,

На такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим – места нет!

Как только произносилось последнее слово, все разбегались по "ракетодромам" и старались скорее занять места в любой из заранее начерченных "ракет". Опоздавшие на "рейс" становились в общий круг, а "космонавты", занявшие места, громко по 3 раза объявляли свои маршруты. Это значило, что они совершали прогулку в "космосе". Затем все снова становились в круг, брались за руки и игра повторялась. Выигрывали те, кому удавалось совершить три полета. В этой игре также были случаи нарушения правил: разбегались, не дождавшись слов: "Опоздавшим – места нет!" В игре формировались такие волевые качества, как выдержка, ответственность.

***Игра "Белые медведи"***

Цель: воспитание коллективизма, сочувствия, доброжелательного отношения к окружающему.

Содержание: площадка, на которой проводилась игра, представляла собой море. В стороне было очерчено небольшое место – льдина. На ней стоял водящий – "белый медведь". Остальные "медвежата" произвольно размещались по всей площадке. Правила игры, которые были рассказаны детям, заключались в следующем: "медвежонок" не мог выскальзывать из-под рук окружившей его пары, пока его не осалил "медведь"; при ловле запрещалось хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки. Игра начиналась тем, что "медведь" рычал: "Выхожу на ловлю!" – и начинал ловить "медвежат". Сначала он ловил одного "медвежонка" (отводил на льдину), затем другого. После этого два пойманных "медвежонка" брались за руки и начинали ловить остальных играющих. "Медведь" отходил на льдину. Настигнув кого-нибудь, два "медвежонка" соединяли свободные руки так, чтобы пойманный игрок очутился между руками, и кричали: "Медведь, на помощь!" "Медведь" подбегал, осаливал пойманного и отводил на льдину. Следующие двое пойманных также брались за руки и ловили "медвежат". Игра продолжалась до тех пор, пока не были переловлены все "медвежата". Последний пойманный игрок становился "белым медведем". Побеждал последний пойманный игрок.

***Игра «Защитник»***

Цель: воспитывать ответственность, дружелюбие, заботливое отношение к окружающим людям.

Содержание: на площадке чертится круг диаметром 2 – 3 м. В игре участвуют восемь – десять человек.

Двое из них по жребию идут в центр круга: один присаживается на корточки, а второй (защитник) кладет ему руку на голову и, не отнимая ее от головы, обходи сидящего товарища то справа, то слева. Остальные игроки, свободно расположившись за кругом, стараются коснуться сидящего рукой, а защитник стремится их осалить (коснуться ногой или рукой). Если защитнику удается это сделать, то осаленный занимает место сидящего, сидящий становится защитником, а последний присоединяется к остальным игрокам.

Игра каждой пары длится не более 2-3 минут.

Правила игры: осаливание не засчитывается, если защитник отнял руку от головы сидящего. Ногой разрешается осаливать только ниже колена. Мешать защитнику запрещается.

***Игра «Кот и мышка»***

Цель: формирование доброжелательности, отзывчивости, воспитание коллективизма, формирование коллективистических взаимоотношений детей. Содержание: игру ведут двое детей. Один игрок – кошка, а другой – мышка. Кошка становится возле одного конца скамейки, а мышка – у противоположного. Кошка спрашивает мышку, та отвечает:

- Мышка, мышка, где была?

- В кладовой.

- Что там делала?

- Масло ела.

- А мне оставила?

- Не оставила.

- А где ложечки положила?

- Под бочку сунула.

- А куда кувшин поставила?

- Разбился.

- Тогда я буду тебя ловить.

- Я убегаю.

Мышка старается убежать от кошки. Если кошка ее поймала, они меняются ролями. Если кошка, пробежав несколько кругов вокруг скамейки, не может поймать мышку, надо предложить им поменяться ролями и изменить направление бега.

Правила игры: играют два человека. Но еще две пары могут наблюдать за игрой, а потом занять их место. Мышка и кошка бегают только вокруг скамейки. Мышка считается пойманной, если кошка дотронулась до нее рукой.

***Игра «Лошадки»***

Цель: воспитание дружелюбия, умения действовать вместе, возможность почувствовать себя членом коллектива.

Содержание: играющие делятся на лошадок и кучеров. На площадке проводится черта, по одну сторону которой становятся лошадки, по другую – кучера. Лошадки, взявшись за руки, подходят к черте и говорят:

- Та-ра-ра, та-ра-ра,

Ушли кони со двора.

После этих слов они разбегаются, а кучера их ловят и уводят в специально отгороженное место - конюшню. Дети – лошадки должны все время, пока их не поймают, щелкать языком: «Цок-цок-цок», чтобы кучера знали, кого ловить.

Когда переловят всех лошадок, кучера седлают их (надевают на них вожжи) и уезжают, говоря:

- Еду, еду на коне

По чудесной стороне,

По Молдавии зеленой,

Жарким солнцем опаленной.

Цок, лошадка,

Цок, Гнедок,

Цок подковой,

Цок, цок, цок.

Правила игры: кучера не имеют права ловить лошадок, пока дети не кончат говорить слова. Лошадки должны все время щелкать языком, пока их не поймают.

***Игра «Сторож»***

Цель: воспитание дружбы, коллективизма, дисциплинированности, активности, ответственности, формирование чувств.

Содержание: играющие ложатся на ковер и делают вид, что спят. Сторож бегает между лежащими, касается всех подряд палочкой и говорит: «Становитесь за мной!». Те дети, до которых дотронулась палочка, выполняют команду. Когда все встали, сторож неожиданно кричит: «Ночь!». Все играющие должны как можно скорее лечь, а сторож следит за ними.

Правила игры: команду следует выполнять быстро и безоговорочно. Тот, кто лег последним, становится сторожем.