

# Картотека игр, развивающих волевые качества ребенка

Игры, развивающие волевые качества ребенка – что это такое и для чего они нужны вашему ребёнку, спросите вы, дорогие взрослые. Отвечаем! Эти игры направлены, прежде всего, на формирование таких физических способностей детей, как ловкость, быстрота реакции, сила воли, стремление к победе, выносливость и некоторые другие.

Именно эти игры помогают преодолеть дефекты домашнего воспитания, когда ребенок слишком изнежен и не приспособлен к жизни в коллективе. А это часто случается с теми ребятами, которые поступают в детский сад не в 2–3 года, а только в 5–6 лет.

При помощи игр, подобранных в данном пособии, вы поможете малышам проявить свою индивидуальность, способности, умение быстро ориентироваться в создавшейся ситуации. Кроме того, дети начинают думать не только о своих достижениях, но и об успехах команды в целом, что очень важно при создании крепкого сплоченного коллектива.



## Догонялки

Цель игры: учить ребят играть в коллективе, развивать память, мышление и воображение, умение ориентироваться в создавшейся ситуации. Развитие таких физических качеств, как воля, стремление к победе, сила, ловкость и быстрота.

Оборудование: красный платочек или ленточка.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: воспитатель предлагает ребятам поиграть всем вместе. Для этого при помощи любой считалочки выбирается водящий. Считалочка обычно бывает следующей.

Раз, два, три, четыре, пять,  
Вышли точки погулять.  
Вдруг резинка выбегает  
И одну из них стирает.  
Что тут делать,  
Как тут быть?  
Выходи, тебе водить.



(В. Волина)

После этого руководитель объясняет детям правила игры. Ребята должны убежать от водящего, который старается догнать одного из игроков и дотронуться до его плеча рукой. Если это произошло, то игрок, которого осалили, берет у догоняющего красный платочек и становится водящим.

Задача игроков заключается в том, чтобы постоянно следить за тем, как водящие меняются, и убежать от догоняющих как можно быстрее. Если площадка для игры не очень большая, то можно нарисовать мелом 4–5 кругов диаметром 30–40 см, которые будут служить «домиками» для тех, кто убегает.

Эта игра обычно проводится очень весело и нравится ребятам, поэтому в нее можно играть довольно часто и с детьми старшего дошкольного возраста.

# Прятки

**Цель игры:** вырабатывать такие физические качества, как быстрота, ловкость, воспитывать силу воли, стремление к победе, учить проявлять инициативу и показывать свою индивидуальность, воспитывать в детях отзывчивость, честность, вызывать желание общаться со сверстниками, развивать логику, быстроту мышления.

**Оборудование:** шарф или плотный платок для завязывания глаз водящему.

**Возраст:** 3–4 года.

**Ход игры:** руководитель предлагает ребятам поиграть в прятки, но не простые, а необычные. Сначала следует выбрать водящего. Сделать это можно при помощи следующей считалочки.

Высоко-превысоко  
Бросил я свой мяч легко.  
Выше дома, выше крыши,  
Облаков высоких выше.  
Но упал мой мяч с небес,  
Закатился в темный лес...  
Раз, два, три, четыре, пять.  
Я иду его искать!

(В. Волина)

Ребенку, которого выбрали среди остальных участников, завязывают глаза платком и просят произнести небольшую считалку. Раз, два, три, четыре, пять, Я иду искать. Кто не спрятался, Я не виноват. Пока водящий говорит эти слова, все остальные дети начинают прятаться, но когда он произнесет последнюю фразу, то снимает повязку с глаз и внимательно смотрит по сторонам, чтобы заметить тех детей, которые спрятались не очень хорошо или вовсе не успели этого сделать.



Если водящий заметит игрока, он должен громко назвать его имя и продолжать поиск остальных участников. Игрок, которого нашли самым последним, становится водящим, ему завязывают глаза и просят рассказать считалочку, во время произнесения которой все снова прячутся.

Данную игру можно проводить и с детьми постарше, при этом они должны считать не до 5, как малыши, а до 10 или даже до 20. В случае, если водящий находит одного из игроков, он должен не просто назвать его имя, но и добежать до определенного предмета и произнести имя еще раз.

Если игрок при этом опередил водящего, добежал до необходимого пункта раньше и произнес громко свое имя, то сам становится водящим.

# Чей подарок



**Цель игры:** выработать такие качества, как быстрота, ловкость, сила воли, умение сознательно управлять своими действиями.

**Оборудование:** веревочка длиной 1 м, 2 детских стула, небольшая коробочка с конфеткой внутри, конфеты или другие небольшие призы для всех участников.

**Ход игры:** воспитатель собирает ребят вместе и предлагает найти самого быстрого и ловкого, для этого необходимо принять участие в конкурсе.

Руководитель ставит стулья спинками друг к другу и при помощи считалочки выбирает двух участников игры, которые занимают места на стульях, садясь спиной к спине. Считалочка может быть следующей.

Приплывали три дельфина,  
Выгибали к небу спины,  
Налетали с трех сторон.  
Ты, акула, выйди вон!

(В. Волина)

Под стулья необходимо положить веревочку, к центру которой привязана коробочка с небольшим призом. Веревку следует расположить так, чтобы ее концы были под ногами у участников.

Затем по сигналу руководителя дети пытаются как можно скорее схватить веревочку и дернуть ее на себя, чтобы противник не успел схватить ее хвостик. Побеждает тот, кто успел это сделать. Выигравший достает конфетку или другой приз из коробочки и идет к ребятам, которые в свою очередь выбирают новых участников.



## Собери картинку

**Цель игры:** развивать память детей и умение видеть изменения, которые произошли с предметами, учить запоминать порядок расположения наглядного материала, вырабатывать такие качества, как быстрота, ловкость, сила воли, стремление к победе.

**Оборудование:** 2 одинаковые картонные картинки с изображением бабочки, разрезанные на 9 равных частей. Одна целая картинка размером не меньше альбомного листа (для образца).

**Возраст:** 4–5 лет.

**Ход игры:** воспитатель предлагает ребятам разделить на две команды, в каждой из которых должно быть одинаковое количество мальчиков и девочек. Затем ребятам показывается картинка, на которой изображена бабочка и наборы небольших карточек. Именно из них необходимо собрать такой же рисунок.

Следующим этапом руководитель кладет карточки на финальной линии для каждой команды и предлагает детям необычную эстафету. Правила ее заключаются в том, что ребята должны по очереди принести все карточки, затем, собравшись вместе, собрать рисунок из принесенных частей. В игре побеждает та команда, которая справилась с заданием быстрее.

В данной игре можно использовать не только карточки, но и кубики с картинками. При этом необходимо заранее обговорить, какую картинку дети должны собрать.



## Веревочка

**Цель игры:** развивать вестибулярный аппарата детей, умения двигаться вместе с друзьями в колонне.

**Оборудование:** две веревочки по 2 м, 6 кеглей, прочерченные линии старта и финиша.

**Возраст:** 4–6 лет.

**Ход игры:** воспитатель предлагает ребятам сыграть в одну очень интересную игру, которая называется «Веревочка». Правила ее заключаются в том, что необходимо как можно быстрее набрать на свою веревочку всех игроков команды.

Далее руководитель делит детей на 2 команды таким образом, чтобы их силы были примерно равны. Затем необходимо расставить кегли так, чтобы две из них находились на пути движения команд, а третья стояла в конце. Ее-то и нужно обогнуть, а затем вернуться обратно. Если во время движения команда задела кеглю и та упала, то необходимо вернуться и поставить ее снова.

Итак, первым участникам команд выдается веревочка, и по свистку они начинают движение, огибая кегли, затем возвращаются обратно по прямой. Теперь за веревочку берется следующий участник, и они уже вдвоем начинают движение. Так продолжается до тех пор, пока все участники каждой команды не будут выстроены паровозиком, держась за веревку. Двигаться такой колонной довольно сложно, поэтому необходимо предупредить ребят о том, что если двигаться медленнее, то больше шансов прийти к линии финиша, а потом и старта первым.

В игре побеждает та команда, которая наиболее аккуратно прошла дистанцию и вернулась на линию старта первой.

Есть и вариант данной игры: дети не используют веревочку, а держатся за одежду предыдущего игрока, но двигаться таким образом намного сложнее, поэтому подобная игра может проводиться только с ребятами старшего дошкольного возраста.

# Кто дойдет раньше до флажка

**Цель игры:** развивать сообразительность, находчивость, способность быстро реагировать и выполнять необходимые действия в определенной ситуации. Развивать мышление и умение ориентироваться в помещении с закрытыми глазами при помощи полученных команд.

**Оборудование:** два небольших флажка на подставке, два шарфа или платка для завязывания глаз, 4 воздушных шарика.

**Возраст:** 5–6 лет.

**Ход игры:** руководитель объясняет ребятам правила игры, которые заключаются в том, чтобы как можно быстрее дойти до флажка, но при этом необходимо преодолеть невидимые препятствия.

Дети по команде воспитателя рассчитываются на «первый-второй», затем делятся на 2 группы, в одной из которых находятся первые номера, а в другой – вторые. Следующим этапом ребята самостоятельно придумывают названия своим командам и выбирают по 2 человека для участия в игре, один из которых будет подсказывать другому ребенку во время состязания.

Теперь участникам, которые будут проходить дистанцию и искать флажок, завязывают глаза шарфом или платком, а на пути к долгожданному предмету кладут воздушные шарики. Если участник эстафеты наступит или дотронется до шара ногой, то команда теряет 1 очко. Чтобы избежать этого, другой ребенок, выбранный помощником, во время движения участника подсказывает ему, куда следует идти.

Участник, который достигает флажка, берет его в руку, снимает повязку и быстро бежит обратно к линии старта. Тот ребенок, который добежит первым, получает 3 очка, а тот малыш, который пришел вторым, – только одно. Теперь команда выбирает еще 2 участника для подобного состязания. Так длится до тех пор, пока все дети не примут участие в эстафете. Воспитатель все это время следит за игрой и подсчитывает количество очков.

Если воздушный шарик во время эстафеты улетел в сторону, руководитель кладет его на место. Шарик можно заменить предметом похожей формы.

# Кто сильнее

**Цель игры:** развивать такие качества детей, как выносливость, стремление к победе, сила воли, быстрота реакции, умение быстро ориентироваться в сложившейся ситуации.

**Оборудование:** гимнастическая палка, круг диаметром 50 см, начерченный на полу или игровой площадке.

**Возраст:** 4–5 лет.

**Ход игры:** руководитель делит группу детей на 2 команды и предлагает каждой из них придумать себе название. Когда ребята справятся с заданием, можно приступить к объяснению правил игры, которые заключаются в том, чтобы перетянуть соперника на свою сторону.

Следующим этапом малыши выбирают по одному участнику из каждой команды, которые будут соревноваться между собой. Ребята встают в центр круга, берутся руками за гимнастическую палку и начинают тянуть соперника на себя, стараясь перетянуть его на свою половину круга. Участник, который победил в состязании, приносит своей команде одно очко. Далее выходят другие представители команд, и так до тех пор, пока все не примут участие в игре. Побеждает та команда, которая набрала больше очков.

Существуют и другие варианты проведения игры, например такой. Участники делятся на две команды и выстраиваются в ряд друг против друга. Затем игроки берутся за правые руки, а левые отводят за спину. По свистку воспитателя все начинают перетягивать соперника на свою сторону. Та команда, которая сможет перетянуть больше детей, побеждает в конкурсе. Но нельзя забывать о том, что соревноваться между собой должны либо одни мальчики, либо одни девочки, чтобы силы участников были равными.

## Внимательный художник

Цель игры: показать детям несколько способов для улучшения памяти, научить ребят самостоятельно развивать мышление и внимание, развивать речь детей и приобщать к игре со сверстниками.



Оборудование: 3 шарфа для завязывания глаз, 3 кусочка мела разного цвета и несколько магнитов для прикрепления к магнитной доске.

Ход игры: руководитель рисует на магнитной доске 4 небольших круга мелом (диаметром около 20 см), в центре каждого чертит еще одну маленькую окружность. Далее он предлагает ребятам внимательно посмотреть на фигуры и как можно лучше запомнить месторасположение каждой.

Затем воспитатель предлагает ребятам проверить свою память. Для этого он вызывает 2–3 детей к доске, завязывает им глаза шарфом и выдает каждому кусочек мела разного цвета.

Теперь внимательные художники должны поставить небольшие метки в виде маленьких кружочков или крестиков на доске в тех местах, где, по их мнению, расположены круги. Когда все участники выполнили задание, они снимают повязки и все остальные дети начинают оценивать, насколько точным оказался каждый ребенок.

Если малыш поставил метку в круге, то он получает 1 очко, если метка оказалась в самом центре, то заслуживает 3 очка. Все подсчитывают количество очков и выявляют победителя. Игру можно проводить несколько раз подряд, располагая круги в разных местах, чтобы ребятам сложнее было ориентироваться в данной ситуации.

## Быстрые зайчата

Цель игры: развивать у детей внимательность, быстроту реакции, умение принимать правильное решение в короткие сроки.

Оборудование: на игровой площадке начерчен один большой круг диаметром около 20 м, внутри круга нарисованы кружки поменьше (их должно быть на один меньше, чем количество игроков). В центре расположен более яркий круг для водящего.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: руководитель предлагает ребятам выбрать водящего, который становится в центр круга. Остальные участники – Зайчата – занимают свои места в небольших кружках, которых должно хватить всем.

После этого водящий произносит слова: «Раз, два, три, четыре, пять, вышли зайчики гулять». Это является знаком того, что можно покидать свои домики. При этом все участники начинают весело прыгать, не пересекая границы самого большого круга.

Но когда водящий произнесет слова: «Раз, два, три, четыре, пять, пора домики занять», все игроки очень быстро стараются прыгнуть в один из свободных кружочков. Водящий пытается успеть сделать то же самое. Тот игрок, кому не хватило свободного кружка, становится водящим.

Основное правило заключается в том, что нельзя двоим зайчатам одновременно занимать один и тот же домик. В нем остается тот игрок, который прыгнул в круг раньше. Водящий может начинать борьбу за свободный домик только после того, как произнесет необходимую фразу полностью.



# Змей Горыныч

**Цель игры:** вызывать желание совершенствовать свои двигательные навыки, развивать творческие способности детей, их речь, воображение, умение быстро ориентироваться в создавшейся ситуации.

**Оборудование:** две небольшие веревки, мел, две булавы, две «волшебные палочки» (небольшие эстафетные палочки), свисток.

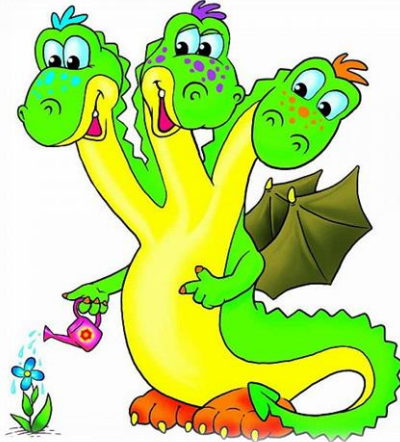
**Возраст:** 6–7 лет.

**Ход игры:** воспитатель предлагает ребятам разделить на 2 команды и придумать каждой название, чтобы оно было связано с русскими народными сказками, например «Волшебный сундучок», «команда Василисы Прекрасной» и т. п.

Далее руководитель выстраивает команды в 2 шеренги и объясняет правила игры: как можно быстрее пройти дистанцию, обогнуть булаву и вернуться обратно, чтобы передать «волшебную палочку» следующим участникам.

Трудность передвижения состоит в том, что дети передвигаются парами, к тому же правая нога одного ребенка связана с левой ногой второго. Для того чтобы преодолеть дистанцию, необходимо сначала научиться двигаться вдвоем. Итак, по сигналу руководителя ребята начинают ходьбу, словно Змей Горыныч доходит до булавы, огибают ее и возвращаются обратно, передают следующей паре участников эстафетную палочку («волшебную палочку»), развязывают веревку с ног и завязывают подобным образом следующим участникам. Только после этого новоиспеченный Змей Горыныч начинает движение.

В игре побеждает команда, которая быстрее справилась с заданием.



# Самый устойчивый

**Цель игры:** развивать у детей самостоятельность, воображение, творческие способности, наблюдательность, стремление к победе, силу воли, быстроту реакции и другие физические качества ребят.

**Оборудование:** большой круг, начерченный на полу или на игровой площадке, 1–2 воздушных шарика.

**Возраст:** 6–7 лет.

**Ход игры:** руководитель предлагает ребятам рассчитаться на «первый-второй», для того чтобы разделить группу на 2 команды. После этого дети должны придумать названия для своих команд.

Теперь можно приступать к объяснению правил игры, которые заключаются в том, что необходимо вытолкнуть соперника из круга, не используя при этом руки.

Итак, дети выбирают по одному участнику из каждой команды, которые становятся в центр круга, убирают руки за спину и сгибают в колене одну ногу. Таким образом дети должны, прыгая на одной ножке, вытолкнуть соперника за линию круга. Победитель получает воздушный шарик.

Далее команды выбирают еще по одному участнику, которые соревнуются подобным же образом. Но не стоит забывать о том, что силы участников должны быть примерно одинаковыми и нельзя участвовать в соревновании дважды. Побеждает та команда игроков, набравшая большее количество воздушных шариков, которые она и оставляет себе в качестве приза.

Если данная игра вызывает небольшие затруднения у участников, то перед началом состязания желательнее провести разминку, на которой дети должны попрыгать на одной ножке, немного побегать и т. д.

## Веселые забавы

**Цель игры:** развивать быстроту реакции, ловкость, внимание, стремление к победе, силу воли.

**Оборудование:** 6 разноцветных крупных кубиков, магнитофонная запись быстрой мелодии, призы победителям.

**Возраст:** 6–7 лет.

**Ход игры:** воспитатель собирает ребят вместе и при помощи считалочек выбирает 7 участников. Считалочки могут быть следующими.

Раз, два, три, четыре,  
Мы сидели на квартире,  
Чай пили, булки ели,  
Позабыли, с кем сидели.  
Раз, два, три, четыре,  
Кто не спит у нас в квартире?  
Всем на свете нужен сон,  
Кто не спит, тот выйдет вон.

(Д. Хармс)

Когда все участники набраны, воспитатель начинает объяснять правила игры, которые заключаются в том, что необходимо бегать и прыгать вокруг кубиков под музыку, но когда она остановится, следует очень быстро схватить один из них. Так как игроков 7, а кубиков только 6, то одному участнику его не достанется, поэтому он выбывает из игры и забирает с собой один кубик. Игра продолжается дальше до тех пор, пока в игре не останется только один кубик и 2 участника. На этом этапе определится победитель игры, который и получит долгожданный приз.

Данную игру можно проводить несколько раз подряд, чтобы в ней смогли поучаствовать все дети.



## Перейди болото

**Цель игры:** развивать быстроту, ловкость, вестибулярный аппарат детей, внимательность, наблюдательность, желание играть в коллективе сверстников.

**Оборудование:** 4 альбомных листа или небольшие дощечки, 2 одинаковые игрушки.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям разделить на 2 команды и придумать каждой название. Затем руководитель выдает командирам по две дощечки и говорит, что необходимо дойти до игрушки, которая расположена в нескольких метрах от линии старта, взять ее и принести следующему участнику.

Ребенок берет игрушку, помещает ее в карман и при помощи двух дощечек передвигается к тому месту, где игрушка находилась ранее, и кладет ее на место. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не примут участие в эстафете.

В игре побеждает та команда, которая быстрее другой закончила передвижение и вернулась в исходное положение. Но нельзя забывать о том, что наступать ногами на пол запрещено.

Организовать игру можно и немного иначе. Для этого в состязании будут принимать участие не по одному игроку из каждой команды, а по два. При этом один будет передвигаться по «камушкам» (дощечкам), а другой будет их перекладывать.

