**Картотека командных игр**

**(с подробным описанием для проведения)**

**«Хвостики»**

Играют 2 команды. Количество участников не ограничено, но команды должны быть равными по количеству.

Каждой команде крепятся веревочные «хвостики», длиной 30-40см. В ходе игры необходимо оставить команду соперников без «хвостов», стараясь сохранить  свои  «хвосты»

**«Паутина»**

Участники каждой команды образуют круг, держась за руки. По сигналу участники должны «запутаться», а затем по команде ведущего распутаться и вернуться в исходное положение.

**« Мешки - ловишки»**

Каждой команде выдаются корзины с цветными пластмассовыми шариками. Выбираются по 2 участника от каждой команды, им даются мягкие мешки. Остальные участники команды, поочередно забрасывают все шарики в мешки, за определенное время. По окончании времени, подсчитывается количество пойманных шариков в мешки. Расстояние -3 метра.

**« Змейка»**

Выберите одного из участников команды, для дальнейшего конкурса. Участники каждой команды становятся в колонну по одному и завязывают сами себе глаза платками, все кроме первого участника. Задача каждой команды: по сигналу, сцепившись любым способом пройти расстояние от старта до финиша, преодолевая все препятствия «змейкой»

**«Вездеходы»**

Участники каждой команды разбиваются парами. Каждой паре даются лыжи. Участники встают друг за другом. Впереди стоящий надевает лыжи, второй участник тоже встает на них, зацепившись за первого. По сигналу пара начинает передвижение от старта до финиша. Побеждает команда, у которой все пары закончат задание первыми.

 **«На абордаж»**

Устанавливаем по  два стула подальше друг от друга для каждой команды. Это корабли. По команде «На абордаж!» каждая команда начинает взбираться на свои корабли. Звучит быстрая энергичная музыка. Когда музыка останавливается, игра прекращается. Побеждает та команда, у которой большее количество членов будет на палубе атакуемого корабля (т.е. на стульях). Допускается,  не больше четырех  ног  на полу.

 **«Вкусное лакомство»**

Из каждой команды выходит по одному человеку, им закрывают глаза и дают в руки ножницы. На нитки вешают конфеты, и противники говорят своему сопернику, куда двигать ножницами, чтобы отрезать конфету. Нитку держит, кто хочет (но лучше всего, если это будет делать участник команды соперников). Соперники могут говорить правильные и неправильные советы. Смысл игры в том, что надо с закрытыми глазами отрезать конфетку, несмотря на плохие советы. Чья команда отрежет большее количество конфет — побеждает.

**«Ловкие пираты»**

Каждой команде даются гимнастические палки, по одной на каждого участника. На линии старта лежат несколько мячей разных размеров (большой мяч, мяч-еж, мяч прыгун). Задача команды: при помощи гимнастических палок поднять одновременно вверх мячи поочередно и перенести на указанное место.

 **«Гордиев узел»**

Командам  дается по длинной веревке. По сигналу каждая команда завязывает неограниченное количество узлов на веревке, за определенное время. По сигналу «стоп», команды меняются веревками и на скорость развязывают узлы соперников.

**«Построй башню»**

Командам  предлагают разделиться на 2 подгруппы. Первая подгруппа, при помощи гимнастических палок переносит мягкие модули от линии старта до линии финиша. Вторая подгруппа при помощи таких же гимнастических палок строит из принесенных предметов «башню». Правила: нельзя касаться модулей руками, перетягивать их по полу.

Первая подгруппа получает две гимнастические палки, вторая четыре гимнастические палки.

**«Ковер-самолет»**

Каждой команде дается по два гимнастических коврика. Задача: преодолеть расстояние от старта до финиша одновременно всей командой, поочередно перекладывая коврики. Правила: если один из участников команды, окажется на полу, команда начинает выполнять задание с самого начала.

 **«Наша Таня громко плачет, уронила в воду мячик»**

Участники каждой команды стоят на линии старта в колонне по одному. На каждую команду потребуются брызгалки или водяные пистолеты, а также ведра с водой. На линии в центре стоят прозрачные вазы одинакового объема, в которых лежат теннисные шарики (по 1 шт).

Задача команды: наполнить емкость водой до тех пор, пока шарик не всплывет и не выпадет из вазы. Распределение обязанностей на усмотрение каждой команды.

 **«Пройди по скамейке»**

Для командной игры необходимы гимнастические скамейки. По сигналу участники каждой команды встают на скамейки.

Задача: каждый участник должен пройти по скамейке через своих товарищей таким образом, чтобы никто из членов команды не упал.
Задание выполняют все участники команды поочередно, таким образом первый участник должен вернуться на свое место.

**«Нарисуй картинку»**

Команда стоит в колонне по одному, на расстоянии 2 шагов друг от друга. Напротив первого участника команды стоит доска с маркером. Последнему участнику показывают картинку.

Задача команды: по сигналу рисуя пальцами рук на спине впереди стоящего участника, передать изображение, затем первый участник команды рисует переданное ему изображение на доске. Разговаривать и шептать во время рисования запрещается.

**«Ниточка-иголочка»**

Каждая команда выстраивается в шеренгу или круг. По сигналу участники команд, сцепившись за руки, поочередно продевают обруч через себя. Допустимо использование нескольких предметов, но в таком случае каждый последующий обруч можно брать, только после того, как предыдущий обруч достиг последнего участника и тот сбросил его на пол.

**«Собери предметы»**

Каждому участнику команды дают гимнастическую палку, при помощи которой, команда по сигналу собирает разбросанные по полу кубики в корзину.

**«Сюрприз»**

Перед командами очерчена ограничительная  линия, обозначающая запрет для пересечения при выполнении задания. Для каждой команды разложены киндер-сюрпризы, в которых спрятаны буквы. Участники команды должны поочередно собрать все предметы, не заступая за линию. Один участник достает предмет, остальные удерживают его от падения и заступов за ограничительную линию. После того, как все предметы будут собраны, участники раскрывают «киндеры» и придумывают слова, начинающиеся на каждую из букв, после чего, из слов составить слоган.

**Игры с использованием нестандартного оборудования**

 **«Сложи квадрат»**

Командам необходимо собрать из разрезных частей квадрат. Участники приносят поочередно части, при этом преодолевая расстояние путем пролезания в ряд обручей. После того, как все детали будут доставлены, команда собирает квадрат

**«Гусеница»**

Участвуют  по 5 человек от команды. Каждой команде выдается материал в виде «гусеницы». Задача команды преодолеть расстояние по определенному маршруту, используя предложенный предмет.

 **«Солнышко»**

Командам раздаются «солнышки» и по одной бутылке воды (для детей мешочек, кубик и т.д.) Команды стоят на линии старта, по сигналу, каждой команде необходимо перенести предметы до линии финиша и переложить в обруч. Внимание! Держать веревочки необходимо только за обозначенное на них место!

**Интеллектуальные командные игры**

**Игра «Назови соседей числа».**

А сейчас мы поиграем. Игра называется «Назови соседей».  Команды, выходите в круг. Перед вами цифры. Пока играет музыка, вы двигаетесь по кругу, музыка закончилась – вы берёте по одной цифре и   становитесь по порядку от 1 до 5 . Начали игру!                                                                                                                                                 Покажите свои цифры, запомните их. А теперь спрячьте за спину. (Цифра 3, назови своих соседей и т.д.). Молодцы,играть вы умеете.

**Игра «Чья у зверя голова? Подскажи скорей слова»**

«Умники»

У рыси - (рысья)

У кошки -(кошачья)

У верблюда - (верблюжья)

У утки - (утиная)

У оленя - (оленья)

«Умницы»

У рыбы - (рыбья)

У сороки -. (сорочья)

У кролика - (кроличья)

У лошади - (лошадиная)

У лебедя - (лебединая)

**Игра «Заморочки из бочки».**

Каждый ребенок из команды по очереди достает из бочки заморочку. Ведущий читает вопрос, а ребенок, который тянул заморочку отвечает, если же он не может ответить, ему помогает команда (вопросы по теме недели).

**«Сорока-белобока».**

*Цель:* развивать концентрацию внимания, память.

*Игровой материал и наглядные пособия*: 5-6 небольших предметов (игрушек).

*Описание:*разложить на столе предметы (игрушки). Предложить ребенку внимательно посмотреть на стол, запомнить, какие предметы на нем лежат, а затем попросить ребенка отвернуться. Убрать или заменить один или несколько предметов. Ребенок должен определить, что сорока утащила, а что подменила.

**Игры для развития внимания**

**Игра «Кто где живет».**

*Цель:*развивать зрительное внимание, память.

*Игровой материал и наглядные пособия:* рисунки с изображениями семей разных зверюшек и их домиков, с проведенными линиями, соединяющими животных с их домиками, которые даны в хаотическом порядке.

*Описание:* нужно определить, где чей домик, не проводя карандашом по линиям.

**Игра «Хлопни в ладоши».**

*Цели*: развивать устойчивость и переключение внимания, познавательную активность ребенка; расширять кругозор.

*Описание:* воспитатель называет ребенку разные слова, если он услышал слово, обозначающее, например, животное, то обязательно должен хлопнуть в ладоши. В другой раз предложить, чтобы ребенок вставал каждый раз, когда услышит слово, обозначающее растение. Затем объединить первое и второе задание, то есть ребенок хлопает в ладоши, когда слышит слова, обозначающие животных, и встает при произнесении слов, обозначающих растения. Хорошо проводить такие игры с несколькими детьми.

**Игра «Меняем внешность».**

*Цель:* развивать наблюдательность.

*Описание*: играют две команды или игра в парах, все становятся в одну шеренгу, ведущий называет одного ребенка и предлагает ему запомнить внешний вид каждого участника игры. На это дается 1-2 минуты. Затем ребенок отворачивается, оставшиеся участники игры вносят мелкие изменения в свои костюмы или прически. Повернувшись к игрокам, водящий должен назвать те изменения, которые ему удалось заметить.

**Игра «Верно-неверно»(игра в команде)**

*Цель:* развивать внимание, память.

*Описание*: воспитатель произносит разные фразы - верные и неверные. Если фраза верна, дети хлопают, если нет, то топают. Например:

Зимой всегда цветут ромашки. (Дети топают.)

Лед - это замерзшая вода. (Дети хлопают.)

Шерсть у зайцев рыжего цвета. (Дети топают.)

Руки перед едой мыть не нужно. (Дети топают.)

Зимой всегда идет снег. (Дети хлопают и топают.)

**Игра «Маленький жук».**

*Цель:* развивать внимание, пространственное мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия*: игровое поле, расчерченное на 16 клеток; пуговицы.

*Описание*: воспитатель предлагает ребенку помочь «жуку» (пуговице) добраться до другого края поля, при этом предупредив, что «жук» ползает только зигзагами. Воспитатель обозначает короткий отрезок пути «жука»: «Одна клетка вперед, две вправо, одна влево». Ребенок должен внимательно прослушать, запомнить и проделать этот путь «жуком» по игровому полю. Когда ребенок научится запоминать все ходы движения жука, можно перейти к более сложному заданию, попросив малыша проделать ходы мысленно и поставить жука на нужную клетку.

**Игра «Выполни по образцу».**

*Цель:* развивать концентрацию внимания.

*Игровой материал и наглядные пособия:* лист в клетку с узором из квадратов, кругов, треугольников.

*Описание*: ребенок продолжает на листе образец узора (круг, квадрат, треугольник, точка и т. д.).

**Паровозы**

Игра на координацию движении, командных навыков

 Дети разбиваются на команды по 4-5 человек, выстраиваются паровозиком, в затылок друг другу (стоящий сзади держит стоящего впереди за талию).

 Все закрывают глаза, кроме игроков, стоящих первыми — они медленно начинают движение. Их задача — аккуратно, молча вести «паровоз», огибая препятствия, не сталкиваясь с другими игроками; задача остальных — максимально «прислушиваться» к стоящему впереди, наиболее точно повторять его движения, тем самым обеспечивая точную передачу информации стоящим сзади.

 По команде взрослого дети останавливаются, первый встает в конец паровоза и т. д., пока каждый не побывает в роли ведущего.

**Передай игрушку по кругу. (для детей с 4 лет)**

Цель: разминка, разогрев группы, развитие внимания, быстроты реакции, умения действовать сообща Дети стоят в кругу. По кругу пускают игрушки. Передавая игрушку, дети говорят: «Дальше, дальше…» Сначала их в два раза меньше, чем детей. По мере увеличения скорости передачи игрушек из рук в руки количество игрушек увеличивается. Вариант. Дети сидят на ковре и перекатывают друг другу мячи, не останавливаясь. Количество мечей от 2 до 5. Вариант. Можно добавить еще одно правило. Когда взрослый скажет: «Всё наоборот», игрушки или мячи передаются в обратном направлении.

**Передай движение по кругу. (для детей с 4 лет)**

Цель: развитие выразительности движений, воображения, активизация и сплочение детей Дети передают друг другу воображаемые предметы: большой мяч, тяжелую гирю, горячий блин, младенца, паука на паутинке, стопку кубиков, горящую свечу. В конце упражнения дети берутся за руки. Взрослый, говоря «Привет», пожимает руку соседу справа, тот следующему по кругу. «Приветик» должен обойти круг и вернуться к взрослому **Животные. (для детей с 4 лет)**

Цель: активизация группы, развитие слухового внимания Детям раздаются карточки и изображением нескольких (2 – 4) видов животных. Дети должны, издавая характерные звуки того или иного животного, найти остальных членов своей подгруппы. Энергизатор в игровой форме помогает разделить большую группу на несколько подгрупп, вовлекает ребят в активную деятельность.