Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 29 «Журавушка»

КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР И ИГРОВЫХ УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА



Составитель:
Финько Мария Анатольевна
инструктор по физической культуре

г. Сургут

СОДЕРЖАНИЕ

1. Подвижные игры и упражнения с ходьбой и бегом.	**5**
№ 1. Подвижная игра «Хитрая лиса».	5
№ 2. Подвижная игра «Мышеловка».	5
№ 3. Подвижная игра «Мороз Красный нос».	5
№ 4. Подвижная игра «Два мороза».	6
№ 5. Подвижная игра «Мы веселые ребята».	6
№ 6. Подвижная игра «Волк во рву».	6
№ 7. Подвижная игра «Космонавты».	7
№ 8. Подвижная игра «Стадо и волк».	7
№ 9. Подвижная игра «Гуси – Лебеди».	7
№ 10. Подвижная игра «Совушка».	8
№ 11. Подвижная игра «Ловишки с лентами».	8
№ 12. Подвижная игра «Горелки».	8
№ 13. Подвижная игра «Бездомный заяц».	9
№ 14. Подвижная игра «Быстро возьми».	9
№ 15. Подвижная игра «Шишки, жёлуди, орехи».	9
№ 16. Подвижная игра «Караси и щука».	10
№ 17. Подвижная игра «Пятнашки».	10
№ 18. Подвижная игра «Чье звено скорее соберется?»	10
№ 19. Подвижная игра «Карусель».	10
№ 20. Подвижная игра «Белые медведи».	11
№ 21. Подвижная игра «Кружева».	11
№ 22. Подвижная игра «Ловля бабочек».	11
№ 23. Подвижная игра «Выручай!»	12
№ 24. Подвижная игра «Пустое место».	12
№ 25. Подвижная игра «Платок».	12
№ 26. Подвижная игра «Филин и пташки».	12
№ 27. Подвижная игра «День и ночь».	13
№ 28. Игра малой подвижности «Стоп!»	13
№ 29. Игра малой подвижности « По местам».	13
№ 30. Игра малой подвижности « Затейники».	14
№ 31. Игра малой подвижности «Краски».	14
№ 32. Игра малой подвижности «Раки».	14
№ 33. Игра малой подвижности «Ручеек».	15
№ 34. Игра малой подвижности «Хоровод».	15

№ 35. Подвижная игра «Море волнуется».	15
№ 36. «Проведи – не задень».	15
№ 37. «Пробеги – не задень».	15
№ 38. «Эстафета парами».	15
2. Подвижные игры и упражнения с прыжками.	15
№ 39. Подвижная игра «Кто скорей снимет ленту».	15
№ 40. Подвижная игра «Удочка».	16
№ 41. Подвижная игра «Не попадись».	16
№ 42. Подвижная игра «Лягушки на болоте».	16
№ 43. Подвижная игра «Салка на одной ноге».	16
№ 44. «Пингвины».	16
№ 45. «Смелые воробышки».	17
№ 46. «Кто быстрее».	17
3. Подвижные игры и упражнения с бросанием и ловлей.	17
№ 47. Подвижная игра «Охотники и зайцы».	17
№ 48. Подвижная игра «Зевака».	17
№ 49. Подвижная игра «Мяч водящему».	17
№ 50. Подвижная игра «Мячик кверху».	18
№ 51. Подвижная игра «Гонка мячей».	18
№ 52. Подвижная игра «Забрось мяч в кольцо».	19
№ 53. Подвижная игра «Передай – встань».	19
№ 54. Подвижная игра «Встреча».	19
№ 55. Подвижная игра «Колобок».	19
№ 56. Подвижная игра «Картошка».	20
№ 57. Игра малой подвижности «Шмель».	20
№ 58. Игра малой подвижности «Щука».	20
№ 59. «Статуи».	20
№ 60. «Мяч в круг».	21
№ 61. «Перебрось и поймай».	21
№ 62. «Поймай мяч».	21
№ 63. «Скажи наоборот»	21
4. Подвижные игры и упражнения с ползанием и лазаньем.	21
№ 64. Подвижная игра «Не оставайся на полу».	21
№ 65. Подвижная игра «Перелет птиц».	21
№ 66. Подвижная игра «Медведи и пчелы».	21
№ 67. Подвижная игра «Пожарные на учении».	21

№ 68. Подвижная игра «Ловля обезьян».	22
№ 69. «Кто скорее до флажка?»	22
5. Игры на развитие внимания, памяти, наблюдательности и ориентировки в пространстве.	22
№ 70. Игра малой подвижности «У кого мяч?»	22
№ 71. Игра малой подвижности «Запрещенное движение».	22
№ 72. Игра малой подвижности «Угадай, кого поймали».	23
№ 73. Подвижная игра « Построй шеренгу, круг, колонну».	23
№ 74. Игра малой подвижности «Кто ушел?»	23
№ 75. Игра малой подвижности «Летает — не летает».	23
№ 76. Игра малой подвижности «Найди и промолчи».	24
№ 77. Игра малой подвижности «Съедобное — несъедобное».	24
№ 78. Игра малой подвижности «Весёлый бубен».	24
№ 79. Игра малой подвижности «Четыре стихии».	24
№ 80. Игра малой подвижности «Антошка».	24
№ 81. Игра малой подвижности «Холодно – горячо».	24
№ 82. Игра малой подвижности «Веревочка».	24
№ 83. Игра малой подвижности «Водяной».	25
№ 84. Игра малой подвижности «Царь Горох».	25
№ 85. Игра малой подвижности «Эхо».	25
№ 86. Игра малой подвижности «Найдите различия».	25
№ 87. Игра малой подвижности «Колпачок и палочка».	25
6. Игры на развитие слухового внимания и фонематического слуха.	25
№ 88. «Угадай, чей голосок?»	26
№ 89. «Телефон».	26
№ 90. «Медведь».	26
№ 91. «Сокол».	26
№ 92. «Узнай по голосу».	27
№ 93. Игра малой подвижности «Отгадай, что звучит».	27
№ 94. «Услышишь - хлопни».	27
№ 95. «Зоркий глаз».	27
Считалки старинные	28
Считалки современные	30
Использованная литература	33
Интернет-ресурсы	33

1. ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ С ХОДЬБОЙ И БЕГОМ.

№ 1. Подвижная игра «Хитрая лиса».

Задачи: Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

Описание: Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затеем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.

Правила:

Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет «Я здесь!»

Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису.

Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

Варианты: Выбираются 2 лисы.

№ 2. Подвижная игра «Мышеловка».

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражнять в беге, приседании, построении в круг, ходьбе по кругу. Способствовать развитию речи.

Описание: Играющие делятся на 2 неравные группы. Меньшая, образует круг – мышеловку. Остальные – мыши, они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая «Ах как мыши надоели, все погрызли, все поели. Берегитесь же плутовки, доберемся мы до вас, вот поставим мышеловку – переловим всех сейчас». Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее, по слову воспитателя «Хлоп» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают – мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.

Правила: Опускать сцепленные руки по слову «хлоп**».** После того, как мышеловка захлопнулась, нельзя подлезать под руки

Варианты: Если в группе много детей, то можно организовать две мышеловки и дети будут бегать в двух.

№ 3. Подвижная игра «Мороз Красный нос».

На противоположных сторонах площадки обозначаются два дома, играющие располагаются в одном из домов. Водящий – Мороз Красный нос становится посредине площадки лицом к играющим и произносит:

Я Мороз Красный нос.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?
Играющие отвечают хором:
Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» дети перебегают через площадку в другой дом, а водящий обгоняет их и старается коснуться рукой, «заморозить». «Замороженные» останавливаются на том месте, где до них дотронулись, и до окончания перебежки стоят не двигаясь. Воспитатель вместе с Морозом подсчитывает количество «замороженных». После каждой перебежки выбирают нового Мороза. В конце игры сравнивают, какой водящий Мороз заморозил больше играющих.

№ 4. Подвижная игра «Два мороза».

Задачи: Развивать у детей торможение, умение действовать по сигналу (по слову). Упражнять в беге с увертыванием в ловле. Способствовать развитию речи.

Описание: На противоположных сторонах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются на одной стороне площадки. Воспитатель выделяет двух водящих, которые становятся посередине площадки между домами, лицом к детям. Это Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. По сигналу воспитателя «Начинайте», оба Мороза говорят: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я - Мороз Красный Нос. Я - Мороз Синий Нос. Кто из вас решиться, в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т.е. коснуться рукой. Замороженные останавливаются там, где их захватил мороз и так стоят до окончания перебежки всех остальных. Замороженных подсчитывают, после они присоединяются к играющим.

Правила: Играющие могут выбегать из дома только после слова «мороз». Кто выбежит раньше и кто останется в доме, считаются замороженными. Тот, кого коснулся Мороз, тотчас же останавливается. Бежать можно только вперед, но не назад и не за пределы площадки.

Варианты: За одной чертой находятся дети Синего Мороза, за другой дети Красного. На сигнал «синие», бегут синие, а Красный Мороз ловит и наоборот. Кто больше поймает.

№ 5. Подвижная игра «Мы веселые ребята».

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по словесному сигналу. Упражнять в беге по определенному направлению с увертыванием. Способствовать развитию речи.

Описание: Дети стоят на одной стороне площадки. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне также проводится черта. Сбоку от детей, на середине, между двумя линиями, находится ловишка, назначенный воспитателем. Дети хором произносят: «Мы веселые ребята, любим бегать и скакать, ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три- лови!» После слова «лови», дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих. Тот, кого ловишка дотронулся, прежде чем играющий пересек черту, считается пойманным и садится возле ловишки. После 2-3 перебежек производится пересчет пойманных и выбирается новый ловишка.

Правила: Перебегать на другую сторону можно только после слова «лови». Тот, до кого дотронулся ловишка отходит в сторону. Того, кто перебежал на другую сторону, за черту, ловить нельзя.

Варианты: Ввести второго ловишку. На пути убегающих- преграда- бег между предметами.

№ 6. Подвижная игра «Волк во рву».

Поперек площадки (зала) двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нем находится водящий - волк. Остальные дети - козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле. На слова воспитателя «Козы, в поле, волк, во рву!» дети бегут из дома в поле и перепрыгивает по дороге через ров. Волк бегает во рву, стараясь осадить прыгающих коз. Осаленный отходит в сторону. Воспитатель говорит: «Козы, домой!» Козы бегут домой,

перепрыгивая по пути через ров. После 2-3 перебежек выбирается или назначается другой водящий.

Указания. Коза считается пойманной, если волк коснулся ее в тот момент, когда она перепрыгивала ров, или если она попала в ров ногой. Для усложнения игры можно выбрать 2 волков.

№ 7. Подвижная игра «Космонавты».

Описание. По углам и сторонам зала чертят 5-8 больших треугольников – «ракетодромов». Внутри каждого «ракетодрома» рисуют 2-5 кружков – «ракет». И общее количество должно быть на 5-8 меньше, чем играющих. Играющие, взявшись за руки, в центре зала образуют круг. Дети идут по кругу и приговаривают:

Ждут нас быстрые ракеты
Для прогулок по планетам.
На какую захотим,
На такую полетим!
Но в игре один секрет:
Опоздавшим - места нет!

Как только сказано последнее слово, все разбегаются по «ракетодромам» и стараются скорее занять места в любой из заранее начерченных «ракет».

Опоздавшие на «рейс» становятся в общий круг, а «космонавты», занявшие места, громко по 3 раза объявляют свои маршруты. Это значит, что они совершают прогулку в «космосе». Затем все снова становятся в круг, берутся за руки и игра повторяется.

Выигрывают те, кому удалось совершить три полёта.

Правила игры: 1. Начинать игру - только по установленному сигналу руководителя.

2. Разбегаться - только после слов: «Опоздавшим - места нет!»

№ 8. Подвижная игра «Стадо и волк».

Задачи: Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в ходьбе и быстром беге.

Описание: На одной стороне площадки очерчиваются кружки, квадраты. Это постройки: телятник, конюшня. Остальная часть занята «лугом». В одном из углов на противоположной стороне находится «логово волка» (в кружке). Воспитатель назначает одного из играющих «пастухом», другого - «волком», который находится в логове. Остальные дети изображают лошадей, телят, которые находятся на скотном дворе, в соответствующих помещениях. По знаку воспитателя «пастух» по очереди подходит к «дверям» телятника, конюшни и как бы открывает их. Наигрывая на дудочке, он выводит все стадо на луг. Сам он идет позади. Играющие, подражая домашним животным щиплют траву, бегают, переходят с одного места на другое, приближаясь к логову волка. «Волк»- говорит воспитатель, все бегут к пастуху и становятся позади него. Тех, кто не успел добежать до пастуха, волк ловит и отводит в логово. Пастух отводит стадо на скотный двор, где все размещаются по своим местам.

Правила: Волк выбегает из логова только после слова «волк». Одновременно с выбегающим волком все играющие должны бежать к пастуху. Не успевших встать позади пастуха, волк уводит к себе.

Варианты: В игру включить «водопой», нагибаются и как бы пьют воду.

№ 9. Подвижная игра «Гуси – Лебеди».

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу. Упражняться в беге с увертыванием. Содействовать развитию речи.

Описание: На одной стороне зала (площадки) обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположной стороне зала стоит пастух. Сбоку от дома логово (примерно на середине зала, в котором живет волк, остальное место – луг. Выбираются дети, исполняющие

роль волка и пастуха, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают.

Пастух: Гуси, гуси!

Гуси (останавливаются и отвечают хором) : Га, га, га!

Пастух: Есть хотите?

Гуси: Да, да, да!

Пастух: Так летите!

Гуси: Нам нельзя:

Серый волк под горой

Не пускает нас домой.

Пастух: Так летите, как хотите,

Только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья (расставив руки в стороны, летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать. Пойманные гуси идут в логово. После двух перебежек подсчитывается количество пойманных волком гусей. Затем выбираются новые водящие – волк и пастух. Игра повторяется 2-3 раза.

Правила: Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов «Так летите, как хотите, только крылья берегите». Волк может ловить гусей на лугу до границы дома.

Варианты: Увеличить расстояние. Ввести второго волка. На пути волка преграда- ров, который надо перепрыгнуть.

№ 10. **Подвижная игра «Совушка».**

Выбирается водящий - «совушка», остальные дети изображают бабочек, птичек и т. д. По сигналу воспитателя: «День! » - дети бегают по всему залу, на команду: «Ночь! » - замирают и останавливаются в том месте, где застала их команда. «Совушка» выходит из своего гнезда и тех, кто шевелится, забирает к себе. Игра повторяется.

№ 11. Подвижная игра «Ловишки с лентами».

Задачи: Развивать у детей ловкость, сообразительность. Упражнять в беге с увертыванием, в ловле и в построении в круг.

Описание: Играющие строятся по кругу, каждый получает ленточку, которую он закладывает сзади за пояс или за ворот. В центре круга - ловишка. По сигналу «беги» дети разбегаются, а ловишка стремится вытянуть у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки отходит в сторону. По сигналу «Раз, два, три, в круг скорей беги», дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество ленточек и возвращает их детям. Игра начинается с новым ловишкой.

Правила: Ловишка должен брать только ленту, не задерживая играющего. Играющий, лишившийся ленты, отходит в сторону.

Варианты: Выбрать двух ловишек. У присевшего играющего нельзя брать ленту. Играющие пробегают по «дорожке», «мостику», перепрыгивая через «кочки».

№ 12. Подвижная игра «Горелки».

Играющие строятся в две колонны, взявшись за руки парами. Впереди – водящий. Ребята хором произносят:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо:

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз-два-три – беги!

После слова «беги! » дети, стоящие в последней паре, опускают руки и бегут в начало колонны: один справа, другой слева от колонны. Водящий пытается поймать одного из ребят,

прежде чем он успеет снова взяться за руки со своим партнером. Если водящему удается это сделать, он берется за руки с пойманным, и они встают впереди колонны. Оставшийся без пары становится водящим. Для увеличения двигательной активности можно разделить детей на две команды.

№ 13. Подвижная игра «Бездомный заяц».

Играющие, за исключением двух водящих, разделяются на группы по 3-5 человек. С этой целью лучше всего построить их в круг и рассчитать по три или по пять, в зависимости от количества играющих. Группы образуют кружки и размещаются в разных местах площадки на расстоянии 2-4 м. В каждом кружке - логове - первый номер встает в середине и изображает зайца. Один из водящих - охотник, другой - заяц, не имеющий логова (бездомный). Водящие встают в стороне от кружков. Руководитель дает команду для начала игры: «Раз, два, три!» На «раз» водящий заяц убегает, а на «три» охотник бросается его ловить. Заяц, спасаясь от охотника, может забежать в любое логово (кружок), в котором играющие держатся за руки. Тогда заяц, находившийся там, выбегает, а охотник начинает преследовать уже его. Если охотник поймает зайца, то они меняются ролями. После того как первые номера зайцев побегали, руководитель останавливает игру и предлагает стать зайцами вторым номерам, а первым занять места в кружках. Затем становятся зайцами третьи номера и т.д. Можно меняться ролями и следующим образом: каждый раз, когда заяц забежит в логово, он меняется местом с очередным игроком, стоящим в кружке. В заключение игры отмечаются зайцы, ни разу не пойманные. Правилами предусмотрено, что охотник может ловить зайца только вне логова. Пробегать зайцам через логово нельзя. Если заяц вбежал в логово, он должен там остаться. Как только заяц вбежал в логово, находящийся там игрок должен немедленно выбежать. Игроки, образующие кружок, не должны мешать зайцам вбегать и убегать.

Если играющих мало, то кружок образуют 2-3 человека.

№ 14. Подвижная игра «Быстро возьми».

Дети образуют круг и по сигналу воспитателя выполняют ходьбу или бег вокруг предметов (кубики, шишки, камешки, которых должно быть на один или два меньше, чем детей. На сигнал: «Быстро возьми! » - каждый играющий должен взять предмет и поднять его над головой. Тот, кто не успел поднять предмет, считается проигравшим. Игра повторяется 2-3 раза.

№ 15. Подвижная игра «Шишки, жёлуди, орехи».

Подготовка. Игроки образуют круг, в середине которого становится водящий, а остальные, разбившись по тройкам, встают один за другим лицом к центру (первый номер - в трёх-четырёх шагах от водящего). Руководитель даёт всем играющим названия: первые в тройках «шишки», вторые «жёлуди», третьи «орехи».

Содержание игры. По сигналу водящий громко произносит, например: «Орехи». Все играющие, названные «орехами», должны поменяться местами, а водящий стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удаётся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Если водящий скажет «жёлуди», меняются местами стоящие в тройках вторыми, если «шишки» - стоящие в тройках первыми. Когда игра освоена, водящему можно вызывать двух или даже трёх игроков в тройках, например: «шишки, орехи». Вызванные также должны поменяться местами.

Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими.

Правила игры:

1. Вызванным запрещается оставаться на месте.
2. Игроки не могут перебегать в какую-либо другую тройку (в противном случае игрок становится водящим).

№ 16. Подвижная игра «Караси и щука».

Один ребенок выбирается щукой, остальные играющие распределяются на две группы. Одна группа образует круг – это камешки, другая группа – караси, которые попадают внутрь круга. Щука находится за пределами круга. По сигналу воспитателя: «Щука! » - она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат поскорее занять место за кем-то из играющих и присесть, спрятаться за камешки. Пойманные щукой караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с новой щукой. По окончании игры воспитатель отмечает самых ловких водящих.

№ 17.Подвижная игра «Пятнашки».

Выбирается водящий, который получает цветную повязку, и встает в центр площадки. После сигнала: «Лови! » - все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-либо из играющих и коснуться его рукой. Если ему это удается, ребенок, которого он коснулся, отходит в сторону. Через некоторое время воспитатель подает команду: «Стой! », и игра останавливается, подсчитывают количество пойманных водящих. Игра повторяется с новым водящим.

№ 18. Подвижная игра «Чье звено скорее соберется?»

Играющие делятся на несколько групп с одинаковым числом детей. Каждая группа выбирает ведущего и становится за ним в колонну. Воспитатель раздает ведущим ленточки разного цвета. По цвету ленточки звено получает наименование – «зеленые», «синие», «красные», и т.п. Воспитатель ударяет в бубен, все играющие начинают ходить, бегать, прыгать по площадке в разных направлениях, меняя движения в зависимости от задаваемого воспитателем темпа и ритма. По сигналу «на места» водящие останавливаются на том месте, где их застал сигнал, и поднимают ленточку вверх. Остальные быстро собираются за водящим в колонны, равняются и стоят по стойке «смирно». Воспитатель отмечает, какое звено собралось первым.

Вариант. Когда все находятся в движении, воспитатель говорит: «Стой!» Все играющие останавливаются и закрывают глаза, а водящие тем временем перебегают на другие места, поднимают ленточки и замирают. Воспитатель произносит: «На места!» Дети открывают глаза и спешат построиться за своим водящим.

Указания. В игре можно использовать разные построения и положения: в шеренги, в круги, сесть на пол по-турецки, остановиться на одной ноге и т.п. Можно ввести условие: «Делай, как водящий», тогда, построившись в звенья, дети принимают позу, показанную водящим.

№ 19. Подвижная игра «Карусель».

Задачи: Развивать у детей ритмичность движений и умение согласовывать их со словами. Упражнять в беге, ходьбе по кругу и построении в круг.

Описание: Играющие образуют круг. Воспитатель дает детям шнур, концы которого связаны. Дети, взявшись правой рукой за шнур, поворачиваются налево и говорят стихотворение: «Еле, еле, еле, еле, завертелись карусели. А потом кругом, кругом, все бегом, бегом, бегом». В соответствии с текстом стихотворения дети идут по кругу, сначала медленно, потом быстрее, затем бегут. Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли». Дети бегут 2 раза по кругу, воспитатель меняет направление движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывая шнур левой рукой и бегут в другую сторону. Затем воспитатель продолжает вместе с детьми: «Тише, тише, не спишите, карусель остановите. Раз, два, раз, два, вот и кончилась игра!». Движения карусели становятся все медленней. При словах «вот и кончилась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся.

Правила: Занимать места на карусели можно только по звонку. Не успевший занять место до третьего звонка, не принимает участия в катании. Делать движения надо согласно тексту, соблюдая ритм.

Варианты: Каждый должен занять свое место. Шнур положить на пол, бегая по кругу за ним.

№ 20. Подвижная игра «Белые медведи».

Подготовка. Площадка представляет собой море. В стороне очерчивается небольшое место - льдина. На ней стоит водящий – «белый медведь». Остальные «медвежата» произвольно размещаются по всей площадке.

Описание. «Медведь» рычит: «Выхожу на ловлю!» - и устремляется ловить «медвежат». Сначала он ловит одного «медвежонка» (отводит на льдину), затем другого. После этого два пойманных «медвежонка» берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. «Медведь» отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, два «медвежонка» соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: «Медведь, на помощь!» «Медведь» подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят «медвежат». Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «медвежата». Последний пойманный становится «белым медведем». Побеждает последний пойманный игрок.

Правила игры:

1. «Медвежонок» не может выскальзывать из-под рук окружившей его пары, пока не осалил «медведь».

2. При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки.

№ 21. Подвижная игра «Кружева».

Дети выбирают двух водящих, один из них — челночок, другой — ткач. Остальные встают парами в круг или полукругом лицом к центру. Дети в парах берут друг друга за руки и делают ворота. Челночок встает у второй пары, а ткач — у первой. По сигналу ткача челночок начинает бегать змейкой, не пропуская ворота, а ткач его догоняет. Если ткач догонит челночок прежде, чем он добежит до конца полукруга, то он становится челночком.

Ребенок, бывший челночком, идет к началу полукруга, выбирает игрока первой пары и встает с ним на противоположном конце полукруга, игрок, оставшийся без пары, становится ткачом. Если же челночок добежит до последних ворот и не будет пойман, то они с ткачом встают последними, а первая пара начинает игру. Один из игроков первой пары выполняет роль челночка, а второй — ткача.

Правила. 1. Челночок начинает игру только по сигналу ткача. 2. Ткач и челночок, пробегая под воротами, не должны трогать руками игроков, стоящих в парах.

№ 22. Подвижная игра «Ловля бабочек».

Из детей выбирается 4 «ловца». Они встают в пары и отходят к краю площадки в одно место. Остальные дети - «бабочки». На слова воспитателя: «Бабочки, бабочки в сад полетели» дети - «бабочки» летают - бегают по всей площадке. На слово воспитателя «ловцы!» два ребёнка, держась за руки, стараются поймать бабочку: окружить его, соединив свободные руки. Когда ловцы поймают бабочку, они его отводят на край площадки, на скамейку. В это время остальные бабочки присаживаются на корточки. На слова: «Бабочки, бабочки в поле полетели» дети - «бабочки» прыгают по всей площадке. Их ловят другая пара ловцов. Когда будет поймано 4-6 бабочек, подсчитывают, сколько поймала каждая пара. Затем выбираются другие ловцы.

№ 23. Подвижная игра «Выручай!»

Дети стоят в кругу лицом в центре. Два ребёнка, выбранных заранее, выходят из круга и бегут: один ребенок убегает, другой - догоняет. Ребенок, который убегает, может спастись, встав сзади у кого-нибудь из детей, которые стоят в кругу, и сказать: «Выручай!» Тот ребенок, к которому обратились, должен убегать из круга и тоже встать сзади другого. Если ребёнок не успеет встать, её поймают. При повторение игры выбирают следующую пару детей.

№ 24. Подвижная игра «Пустое место».

Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.

Правила. 1. Если дети прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый водящий. 2. Дети бегают только за кругом. 2. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих.

Указания к проведению. Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих.

№ 25. Подвижная игра «Платок».

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге. Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остается игрок с платком. Он идет по кругу, кому-то кладет платочек на плечо, игра продолжается.

Правила. 1. Дети не должны перебегать через круг. 2. Во время бега не разрешается задевать руками стоящих в круге. 3. Стоящие игроки не должны задерживать бегущих. 4. Играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

Указания к проведению. Чем больше детей примут участие в этой игре, тем шире будет круг, а это значит, что нужно больше приложить усилий, чтобы занять свободное место. Дети в круге стоят друг от друга на расстоянии одного шага.

№ 26. Подвижная игра «Филин и пташки».

Играющие выбирают филина, он уходит в свое гнездо. Подражая крику той птицы, которую выбрали, играющие летают по площадке. На сигнал «Филин!» все птицы стараются улететь в свои гнезда. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, какая это птица, и только тогда пойманный становится филином.

Указания к проведению. Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать (например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, журавль и т.д.) Гнезда птиц и филина лучше выбирать на высоких предметах (на пнях, скамейках и т.д.) Птицы от филина прячутся каждая в своем гнезде.

Вариант. Дети делятся на 3—4 подгруппы и договариваются, каких птиц они будут изображать. Затем подходят к филину и говорят: «Мы сороки, где наш дом?»; «Мы чайки, где наш дом?»; «Мы утки, где наш дом?» Филин называет место, где птицы должны жить. Птицы летают по площадке, на слово «Филин» прячутся в свои гнезда. Пойманную птицу филин должен узнать.

№ 27. Подвижная игра «День и ночь».

Играющие распределяются на две команды - «День» и Ночь». По середине зала проводится черта или кладется шнур. На расстоянии двух шагов от черты спиной друг к другу становятся команды. Воспитатель говорит: «Приготовились!», затем дает одной команде сигнал к бегу, например, произносит: «День!». Дети убегают за условную черту, а игроки второй команды быстро поворачиваются кругом и догоняют соперников, стараясь запятнать их, прежде чем те пересекут условную линию. Выигрывает команда, которая успеет запятнать большее количество игроков противоположной команды.

№ 28. Игра малой подвижности «Стоп!»

На одной стороне площадки очерчивается круг (диаметром около 1м) — место для водящего. На расстоянии 20—30 шагов от круга, на противоположном конце площадки, проводится линия кона, за ней стоят играющие. Водящий, стоя спиной к полю, громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай... Стоп!» Когда он говорит эти слова, дети быстро идут к нему, но на слове «Стоп!» замирают на месте. Водящий быстро оглядывается и, заметив того, кто вовремя не успел остановиться и сделал после слова «Стоп!» движение, возвращает его за линию кона. Водящий снова поворачивается спиной и говорит слова, а дети начинают свое движение с того места, где их застал сигнал. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из участников игры не встанет двумя ногами в круг, раньше чем водящий произнесет слово «Стоп!». Тот, кто это сделал, становится водящим, и игра повторяется.

Правила. 1. Водящему не разрешается оглядываться назад до слова «Стоп!». 2. Он может говорить фразу: «Быстро шагай, смотри, не зевай... Стоп!» — в любом темпе, но громко. 3. Играющие начинают движение одновременно со словами водящего. Разрешается передвигаться только шагом.

Указания к проведению. Чтобы занять круг водящего, нужно быть внимательным, обладать выдержкой и уметь быстро реагировать на сигнал. Это одна из немногих игр, где ребенок выигрывает право быть водящим. Очень интересно проходит игра, если водящий говорит слова в разном темпе: то очень быстро, перед словом «Стоп!» делая паузу, то начиная медленно, а кончая скороговоркой. Игру «Стоп!» можно проводить в любое время года.

Варианты.

1. У всех участников игры мячи. На слово водящего: «Быстро шагай, смотри, не зевай... Стоп!» — дети идут и одновременно играют в мяч, выполняя любое упражнение. Они могут вести мяч, отбивая его одной рукой, поочередно правой и левой, подбрасывать вверх и ловить и т. д.

2. Водящий говорит слова и одновременно играет в мяч. Передвигаясь, дети выполняют те же упражнения, что и водящий.

3. Мяч только у водящего. Он говорит слова: «Быстро шагай, смотри, не зевай». Все играющие идут в сторону водящего: «Раз, два, три, беги!» На слово «Беги!» дети бегут к линии кона, а водящий быстро поворачивается и, не сходя с места, бросает мяч в убегающих. Тот, в кого попал мяч, становится водящим.

Если же водящий промахнулся, то водит еще раз. Но бывает и так, что пока водящий говорил слова, кто-то из детей дошел до круга и успел встать в него. Водящий договаривает фразу, передает мяч тому, кто встал в круг, и убегает вместе с играющими за линию кона.

№ 29. Игра малой подвижности «По местам».

По кругу или в две шеренги одна напротив другой ставят санки. Дети садятся на санки парами (если группа малочисленная, то по одному). По сигналу воспитателя дети встают и разбегаются по всей площадке, кружатся в разные стороны. На сигнал «По местам! » все играющие должны быстро занять свои места на санках. Игра повторяется 2-3 раза.

№ 30. Игра малой подвижности «Затейники».

Дети становятся в круг. Одного из играющих воспитатель назначает затейником. Он находится в середине круга. дети идут по указанию воспитателя вправо или влево под следующий текст:

Ровным кругом, друг за другом
Мы идем за шагом шаг.
Стой на месте, дружно вместе
Сделаем... вот так ...

По окончании текста дети становятся на расстоянии вытянутых рук. Затейник показывает какое-нибудь движение, и все стоящие по кругу повторяют его. Затем воспитатель сменяет затейника или затейник выбирает кого-нибудь вместо себя, и игра продолжается. Каждый затейник сам должен придумывать движения и не повторять тех, которые уже показывали до него.

№ 31. Игра малой подвижности «Краски».

Играющие сидят на стульчиках или на скамейке (можно и па бревне или поваленном дереве). Выбирается продавец и покупатель. Покупатель отходит в сторону, дети называют продавцу, какой краской они хотят быть. Приходит покупатель и говорит: «Стук, стук. «Кто там?» — спрашивает продавец. Вова (Валя), покупатель называет свое имя. «Зачем пришел?» — «За краской». «За какой?» — «За красной (синей, желтой...). Покупатель называет любой цвет. Если такая краска есть, продавец говорит, сколько она стоит (в пределах 10), и покупатель столько раз ударяет его по ладони. С последним числом «краска» убегает, а покупатель ее догоняет. Поймав краску, он отводит ее в условленное место. Игра продолжается. Если названной краски нет, продавец говорит: «Скачи по красной (зеленой я т. д.) дорожке на одной ножке». Покупатель скачет до условленного места и возвращается. Игра продолжается до тех пор, пока все краски не будут куплены.

№ 32. Игра малой подвижности «Раки».

Ход игры: Играющие разбираются по парам, становятся по кругу. Каждый в паре поворачивается спиной друг к другу и подает руки. С началом текста все пары двигаются в одном направлении по кругу так, что первый в паре идет прямо по направлению движения и ведет за руки второго, идущего задом наперед (это рак). По окончании текста игра повторяется со сменой направления.

Тики-таки, тики-таки,
Ходят в нашей речке раки.
Ходят задом наперед,
Ищут раки в речке брод,
Стали раки воду пить —
Выходи, тебе водить!

Вариант: игра проводится небольшими подгруппами по 4—5 человек. Играющие строятся в одну шеренгу у проведенной заранее черты (или у стены комнаты). У черты стоит один из участников (речка). С началом текста шеренга поворачивается спиной к направлению движения и начинает ходьбу, проходя назад 16 шагов (на строки 1—4). Далее раки обращаются к речке со словами:

Речка, речка, где тут брод?
- Вот!

С этими словами речка, ставит в любом месте площадки обруч, к которому раки должны подойти также задом наперед.

№ 33. Игра малой подвижности «Ручеек».

Ход игры: Все играющие встают парами лицом друг к другу и берутся за руки - это ворота. Дети из последней пары проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними идет следующая пара.

Правила: пройти нужно так чтобы не задеть ворота, дети держат друг друга за руки.

№ 34. Игра малой подвижности «Хоровод».

Ход игры: Играющие образуют два круга, один внутри другого, и берутся за руки. По сигналу учителя они начинают движение в заданную сторону (ходьба или медленный бег). Можно предложить ритмическую ходьбу под песню или музыкальное сопровождение

№ 35. Подвижная игра «Море волнуется».

Участники игры разбегаются по площадке, останавливаются друг от друга на расстоянии 1 м, и каждый свое место обозначает кружком. Водящий ходит между играющими, выполняя разные движения. Он подходит к играющим и со словами «Море волнуется» кладет руку на плечо игрока. Все, до кого дотрагивается водящий, идут за ним, выполняя те же движения. Так играющие все уходят со своих мест. Водящий уводит их как можно дальше от кружков. Затем неожиданно останавливается, поворачивается к играющим и быстро говорит: «Море спокойно». Водящий и играющие бегут занимать кружки. Тот, кто не успел занять кружок, становится ведущим.

№ 36. «Проведи – не задень».

Вдоль зала (площадки) по двум сторонам ставят кегли (или кубики, набивные мячи); (6-8 штук; расстояние между предметами 30 см). Дети строятся в колонну по одному и по сигналу педагога выполняют по одной стороне зала ходьбу между кеглями в среднем темпе на носках, руки на пояс (или за голову, сохраняя хорошую осанку (голову и спину держать прямо); по второй стороне бег «змейкой» между кеглями. Повторить 2-3 раза.

№ 37. «Пробеги – не задень».

Кегли ставятся в одну линию на расстоянии 40 см одна от другой. Колонной по одному дети пробегают «змейкой» между кеглями. Стараясь не задеть их. Упражнение повторяется.

№ 38. «Эстафета парами».

Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки, количество пар в колоннах должно быть одинаковым. На противоположном стороне площадки (на расстоянии 6 - 8 м.) поставлены какие-либо предметы (кубы, деревянные чурбачки). По сигналу взрослого первые пары, взявшись за руки, бегут к кубам, обегают их и возвращаются в конец своей колонны. Как только они перебегут линию старта, убегают вторые пары, и так до тех пор, пока не пробегут все пары.

Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и во время бега не разъединят руки.

2. ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ С ПРЫЖКАМИ.

№ 40. Подвижная игра «Кто скорей снимет ленту».

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение действовать по сигналу. Дети упражняются в быстром беге, прыжках.

Описание: На площадке проводится черта, за которой дети строятся в несколько колонн по 4-5 человек. На расстоянии 10-15 шагов, напротив колонн натягивается веревка, высота на 15 см. выше поднятых вверх рук детей. Против каждой колонны на эту веревку накидывается лента. По сигналу «беги» все стоящие первыми в колоннах бегут к своей ленте, подпрыгивают

и сдергивают ее с веревки. Снявший ленту первым, считается выигравшим. Ленты снова вешаются, те, кто были в колонне первыми, становятся в конец, а остальные подвигаются к черте. По сигналу бегут следующие дети. И т.д. Подсчитываются выигрыши в каждой колонне.

Правила: Бежать можно только после слова «беги». Сдергивать ленту только напротив своей колонны.

Варианты: Поставить на пути бега препятствия. Протянуть веревку на расстоянии 40 см., под которую нужно подлезть, не задев ее. Провести две линии на расстоянии 30 см., через которые надо перепрыгнуть.

№ 41. Подвижная игра «Удочка».

Дети стоят в кругу. В центре круга воспитатель держит в руках веревку, на конце которой привязан мешочек с песком. Педагог вращает мешочек на веревке по кругу над самой землей (полом, а дети подпрыгивают, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног. Предварительно воспитатель показывает детям, как следует подпрыгивать: энергично оттолкнуться от пола и подобрать ноги под себя. Воспитатель вращает мешочек в обе стороны попеременно.

№ 42. Подвижная игра «Не попадись».

На полу чертят круг (или выкладывают из шнура). Все играющие становятся за кругом на расстоянии полушага. Выбирается водящий. Он становится в круг в любом месте. Дети прыгают в круг и из круга. Водящий бегает в кругу, стараясь коснуться играющих в то время, когда они находятся в кругу. Ребенок, до которого водящий дотронулся, отходит в сторону. Через 30-40 секунд игра останавливается. Выбирается другой водящий, и игра повторяется со всеми детьми.

Подвижная игра «Лягушки в болоте»

На одной стороне зала (за чертой) находится водящий-журавль. В середине зала – болото (круг, выложенный из шнура). Вокруг сидят дети-лягушки и произносят:

Вот с насиженной гнилушки
В воду шлепнулись лягушки.
Кве-ке-ке, ква-ке-ке,
Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают в болото. Журавль ловит лягушек, не успевших прыгнуть. Пойманная лягушка идет в гнездо к журавлю. Когда журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля, из числа тех, кто не разу не был пойман. Игра возобновляется.

№ 43. Подвижная игра «Салка на одной ноге».

Дети расходятся по площадке, закрывают глаза, руки у всех за спиной. Ведущий проходит среди них и незаметно одному в руки кладет платочек. На слово «Раз, два, три, смотри!» дети открывают глаза. Стоя на месте, они внимательно смотрят друг на друга: «Кто же салка?» Ребенок с платком неожиданно поднимает его вверх и говорит: «Я салка!» Участники игры, прыгая на одной ноге, стараются уйти от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет платочек, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я салка!» Игра повторяется.

Правила. 1. Если ребенок устал, он может прыгать поочередно то на правой, то на левой ноге. 2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги. 3. Салка тоже должен прыгать, как все играющие, на одной ноге.

№ 44. «Пингвины».

Играющие встают в круг. У каждого ребенка мешочек, который он зажимает между колен. На счет педагога «1-8» дети выполняют прыжки на двух ногах по кругу. По сигналу

«Хоп! » дети прыгают в круг боком, возвращаются на свое место в кругу. Задание выполняется в другую сторону.

№ 45. «Смелые воробышки».

Дети строятся в круг, перед каждым играющим два снежка. В центре круга водящий – кошка. Дети изображают воробышков и по команде воспитателя прыгают в круг через снежки и прыгают обратно из круга по мере приближения кошки. Воробей, которого коснулась кошка. Получает штрафное очко, но из игры не выбывает. Через некоторое время воспитатель останавливает игру и, подсчитывает количество «осаленных»; выбирается новый водящий. По окончании игрового упражнения отмечается самая ловкая кошка и смелые, ловкие воробышки, не попавшие к ней в лапы.

№ 46. «Кто быстрее».

Играющие строятся в три колонны. По команде воспитателя игроки, стоящие в колоннах первыми (у каждого игрока мяч, прыгают на двух ногах (дистанция 5 метров) до корзины (обруча) и кладут в нее мяч. Возвращаются бегом, и, как только пересекут обозначенную линию, в игру вступают следующие игроки. При повторении игрового упражнения нужно взять мяч из корзины и быстро вернуться в свою колонну.

3. ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ С БРОСАНИЕМ И ЛОВЛЕЙ.

№ 47. Подвижная игра «Охотники и зайцы».

Из числа играющих выбирается охотник, остальные дети – зайцы. На одной стороне зала (площадки) отводится место для охотника, на другой – дом зайцев. Охотник ходит по залу, делая вид, что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе в дом. Зайцы выпрыгивают из-за кустов и прыгают (на двух ногах, на правой или левой - кто как хочет) в разных направлениях. По сигналу: «Охотник! » - зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мячи (в руках у него 2-3 мяча). Зайцы, в которых он попал, считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом. После каждой охоты на зайцев охотник меняется, но выбирается не из числа пойманных. Во избежании травм в данной игре лучше использовать мягкие мячи.

№ 48. Подвижная игра «Зевака».

Дети встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто-то из игроков его не уронит. Тот, кто уронил мяч, встает в центр круга и по заданию играющих выполняет 1—2 упражнения с мячом.

Правила. 1. Если играющий при выполнении упражнения уронит мяч, ему дается дополнительное задание. 2. Мяч разрешается перебрасывать друг другу только через центр круга.

Указания к проведению. Эту игру лучше проводить с небольшим количеством детей. Мяч для игры можно взять любой величины, в зависимости от умений детей: чем меньше мяч, тем труднее его ловить и выполнять упражнения.

№ 49. Подвижная игра «Мяч водящему».

Играющие строятся в две-три колонны. На расстоянии 1 м от них стоят водящие с большим мячом в руках. Между ними черта, за которую нельзя заходить. Водящий бросает мяч игроку, стоящему первым в колонне; тот броском возвращает его обратно и бежит в конец колонны, затем водящий бросает мяч второму и т.д. Когда первый игрок в колонне вновь окажется на своем месте, он поднимает руки вверх.

Варианты игры:

1. Использовать мячи разных размеров (малые - d= 100-120 мм, большие - d-200-250 мм).

2. Водящий, бросая мяч игроку, называет какое-нибудь обобщающее слово, например луг (река, лес, транспорт, игрушки, одежда, посуда и т.д.). Остальные дети, принимая мяч, должны произнести слова, которые этим обобщающим словом объединяются, например растение - это цветок, трава, ромашка и т.д.

№ 50. Подвижная игра «Мячик кверху».

Дети встают в круг, водящий идет в его середину и бросает мяч со словами: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же водящий промахнулся, то остается им вновь и игра продолжается.

Правила. 1. Водящий бросает мяч как можно выше и только после слов: «Мячик кверху!» 2. Водящему разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. 3. Если кто-то из играющих после слов «Стой!» продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. 4. Убегая от водящего, дети не должны прятаться за постройки или деревья.

Указания к проведению. Дети встают в круг близко друг к другу. Место водящего в центре круга лучше очертить небольшим кружком. Если водящий не поймал мяч, который далеко укатился, прежде чем кричать: «Стой!», ему нужно догнать мяч и вернуться на свое место. Дети в игре должны быть очень внимательны, быстро реагировать на сигнал.

Вариант. Водящий стоит в центре круга и выполняет упражнение с мячом, дети считают до пяти. На счет «пять» они быстро разбегаются. Водящий кричит: «Стой!» — и бросает мяч в того из играющих, кто стоит ближе. Запятнанный становится водящим. Если он промахнулся, то должен догнать мяч, а дети в это время стараются убежать как можно дальше. На сигнал «Стой!» все останавливаются, водящий вновь старается осалить кого-нибудь.

№ 51. Подвижная игра «Гонка мячей».

Дети встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга лицом в центр, рассчитываются на первые и вторые номера. Так они делятся на две группы (первых и вторых номеров). В каждой группе играющие выбирают ведущих. Они должны стоять на противоположных сторонах круга. По сигналу ведущие начинают перебрасывать мяч только игрокам своей группы, в одном направлении. Выигрывает группа, в которой мяч раньше вернулся к ведущему. Дети выбирают другого водящего. Игра повторяется, но мячи перебрасываются в обратном направлении. По договоренности игру можно повторить от 4 до 6 раз.

Правила. 1. Начинать игру ведущим нужно одновременно по сигналу. 2. Мяч разрешается только перебрасывать. 3. Если мяч упал, то игрок, уронивший его, поднимает и продолжает игру.

Указания к проведению. Для игры необходимо два мяча разного цвета. Чтобы дети поняли правила игры, сначала надо провести ее с небольшой группой (8—10 человек). Играющие должны точно перебрасывать мяч, быть внимательными при приеме мяча: тот, кто ловит, не должен стоять неподвижно и ждать, когда мяч попадет в руки. Ему нужно следить за направлением летящего мяча, а если потребуется — сделать шаг вперед или присесть.

Вариант 1. Дети встают в круг, рассчитываются на первые и вторые номера. Два игрока, стоящие рядом,— ведущие, они берут мячи и по сигналу бросают их один в правую, другой в левую сторону по кругу игрокам с тем же номером, т. е. через одного. Побеждает команда, у которой мяч быстрее вернется к ведущему.

Вариант 2. Участники игры встают по кругу на расстоянии шага один от другого и рассчитываются на первые и вторые номера. Два игрока, стоящие рядом,— ведущие. Они берут мячи и по сигналу бегут в противоположные стороны за кругом. Обежав круг, встают на свое место, быстро передают мяч игрокам с тем же номером, т. е. через одного. Игра продолжается. Побеждает команда, игроки которой первыми пробегут с мячом по кругу и меньше уронят мячей.

Правила. 1. Играющему разрешается передавать мяч игроку своей команды, только когда он встанет на свое место. 2. Мяч игроки друг другу должны перебрасывать. 3. Бежать разрешается только за кругом.

№ 52. Подвижная игра «Заброс мяч в кольцо».

Цель: Учить детей попадать в цель, бросать мяч и ловить, развивать глазомер.

Описание: Кольцо или корзину подвешивают на высоте 120-130 см. Все играющие становятся в колонну за чертой, проведённой на расстоянии 1,5 м от цели. Каждый ребенок поочерёдно бросает мяч в кольцо толчком от груди. Тот из детей кто попадает в кольцо большее число раз, считается победителем.

№ 53. Подвижная игра «Передай – встань».

Задачи: Воспитывать у детей чувство товарищества, развивать ловкость, внимание. Укрепляются мышцы плеч и спины.

Описание: Играющие строятся в две колонны, на расстоянии двух шагов одна от другой. В каждой стоят друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Перед колоннами проводится черта. На нее кладутся два мяча. По сигналу «сесть» все садятся, скрестив ноги. По сигналу «передай» первые в колоннах берут мячи и передают их через голову позади сидящим, затем они встают и поворачиваются лицом к колонне. Получивший мяч передает его назад через голову, затем встает и тоже поворачивается лицом к колонне и т.д. Выигрывает колонна, которая правильно передала и не роняла мяч.

Правила: Передавать мяч только через голову и сидя. Вставать только после передачи мяча позади сидящему. Не сумевший принять мяч бежит за ним, садится и продолжает игру.

Варианты: Передавать мяч вправо или влево, поворачивая корпус.

№ 54. Подвижная игра «Встреча».

На площадке проводят две линии на расстоянии 4—6 м. Играющие делятся на равные группы и встают друг против друга за линиями. По сигналу все одновременно прокатывают друг другу шары или мячи, но так, чтобы они встретились. Детям, чьи шары встретились, ведущий дает по одной фишке. Выигрывает пара, у которой в конце игры окажется больше фишек. Количество повторений игры по договоренности.

Указания к проведению. Площадка, где проводится игра, должна быть ровная. Увеличивать расстояние между играющими нужно постепенно. Эта игра требует от детей большого внимания и умения целесообразно распределять усилия при отталкивании шара в зависимости от расстояния. Детям нужно подсказать, что, чем больше расстояние прокатывания, тем энергичнее должен быть толчок по шару.

Вариант. В центре площадки ставят флажок или любой другой предмет. На расстоянии 1 м от флажка с двух сторон проводят две линии, затем на расстоянии 1 м от этих линий проводят вторую пару и, наконец, третью пару линий на расстоянии 1 м от второй. Играющие делятся на равные группы и встают друг против друга за последними линиями. По сигналу ведущего все дети одновременно прокатывают шары (мячи) друг другу, но так, чтобы они обязательно встретились в центре. Играющие, чьи «шары» (мячи) встретились, переходят на вторую линию, а затем на первую. Побеждают пары, игроки которых первыми вышли на первую линию.

№ 55. Подвижная игра «Колобок».

Ход игры: Мяч для этой игры может быть любого размера. Участники становятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. В центре круга — водящий. Игроки один другому ногами передают мяч, а водящий старается перехватить его. Покидать свое место игрокам нельзя. Они могут плавно перекатывать мяч, отбивать, делать обманные движения. Нельзя только брать его в руки. А водящий может поступать как угодно; задержать мяч ногой, рукой, выбить за круг, достаточно даже слегка прикоснуться к нему.

Если водящему удастся задержать мяч, он становится на место того игрока, от которого к нему попал мяч.

№ 56. Подвижная игра «Картошка».

Ход игры. Игроки выбирают водящего - «картошку». «Картошка» садится в центр круга, остальные располагаются вокруг него. Игроки перебрасывают мяч друг другу, стараясь, чтобы мяч не упал, а «картошка» старается его поймать. Если сидящему в центре игроку удалось поймать мяч, он меняется местами с тем, кто его бросал. Тот, кто уронит мяч, садится центр круга. «Картошка» может выпрыгивать и ловить мяч. Игра заканчивается когда все игроки, кроме одного, превратились в картошек.

№ 57. Игра малой подвижности «Шмель».

Ход игры: Играющие сидят по кругу. Внутри круга по земле перекатывается мяч. Играющие руками откатывают его от себя, стараясь осалить другого (попасть в ноги). Тот, кого коснулся мяч (ужаленный), поворачивается спиной к центру круга и в игре не участвует, пока не будет осален другой ребенок. Тогда он вступает в игру, а вновь ужаленный поворачивается спиной в круг.

Правила: мяч откатывать только руками; нельзя ловить, задерживать мяч.

№ 58. Игра малой подвижности «Щука».

Ход игры: Дети стоят по кругу. Выбирается «щука». Она выходит на середину круга. На первые четыре строки стихотворения дети перекатывают мяч от одного к другому через центр круга (мимо «щуки»). На пятую строку стихотворения мяч перекатывается «щуке», которая берет мяч, произнося текст шестой строки, и как бы разглядывает мяч.

Мимо леса мимо дач,
Плыл по речке
Красный мяч.
Увидала щука: —
Что это за штука?
Хвать, хвать.
Не поймать.
Мячик вынырнул опять.
Он пустился дальше плыть.
Выходи, тебе водить!

На первые три строки второй строфы стихотворения «щука» ударяет мячом об пол, произнося этот текст, на четвертую строку она перекатывает мяч снова детям, которые продолжают перекатывать его снова от одного к другому через середину. Тот ребенок, на которого пришлись слова «Тебе водить», выходит с мячом в середину. Он становится «щукой». Игра повторяется.

№ 59. «Статуи».

В эту игру лучше играть большим мячом. Игроки становятся по кругу и перебрасывают мяч друг другу руками. Кто не поймает мяч, получает наказание: продолжает игру, стоя на одной ноге. Если в такой позе ему удается поймать мяч, то наказание снимается; он становится на обе ноги. Если же совершается еще одна ошибка, игрок становится на одно колено. При третьей ошибке он опускается на оба колена. Если в этом положении игрок поймает мяч, ему прощаются все наказания, и он продолжает игру, стоя на обеих ногах. А если постигнет неудача, придется выбыть из игры.

№ 60. «Мяч в круг».

Играющие распределяются на несколько групп по 5-6 ребят и строятся в круг. В центре круга водящий, у него перед ногами мяч (большой диаметр). Водящий прокатывает игрокам мяч ногой (пас ногой, каждый принимает его, а затем посылает водящему.

№ 61. «Перебрось и поймай».

Дети разбиваются на пары, в руках у одного ребенка в каждой паре мяч (большой диаметр). Свободно расположившись по залу, дети перебрасывают мяч друг другу.

№ 62. «Поймай мяч».

Играющие распределяются на тройки. Двое ребят становятся на расстоянии 2 м друг от друга, в руках у каждого из них мяч (большой диаметр); между ними находится третий игрок. Дети перебрасывают мяч друг другу, а игрок, который находится между ними, старается коснуться мяча. Если ему это удается, он меняется местами с тем игроком, от которого направлялся мяч.

№ 63. «Скажи наоборот».

Дети стоят по кругу, бросают и ловят мяч с названием слов-антонимов.

4. ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ С ПОЛЗАНИЕМ И ЛАЗАНЬЕМ.

№ 64. Подвижная игра «Не оставайся на полу».

С помощью считалки выбирается водящий-ловишка. Ловишка бегает вместе с детьми по залу (площадке). Как только воспитатель произнесет «Лови! » все дети разбегаются и стараются забраться на любое возвышение (скамейки, кубы, гимнастическая стенка). Ловишка старается осалить. Ребята, до которых он дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры подсчитывается количество проигравших и выбирается новый водящий.

№ 65. Подвижная игра «Перелет птиц».

На одной стороне зала находятся дети-птицы. На другой стороне располагают различные пособия – гимнастические скамейки, кубы, модули и т. д. – это деревья. По сигналу воспитателя «Птицы улетают! » дети, помахивая руками как крыльями, разбегаются по всему залу. По сигналу «Буря! » все птицы бегут к деревьям и стараются как можно быстрее занять какое-либо место. Когда воспитатель произносит «Буря прекратилась! », дети спускаются с возвышений и снова разбегаются по залу – «птицы продолжают свой полет». Страховка воспитателя обязательна.

№ 66. Подвижная игра «Медведи и пчелы».

На одной стороне зала находится улей, а на противоположной стороне луг. В стороне располагается берлога медведей. По условному сигналу воспитателя пчелы вылетают из улья (слезают с возвышений, летят на луг за медом и жужжат. Пчелы улетают, а медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на возвышение) лакомятся медом. Как только воспитатель подает сигнал «Медведи! », пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Ужаленные медведи пропускают одну игру. Игра возобновляется, и после ее повторения дети меняются ролями.

№ 67. Подвижная игра «Пожарные на учении».

Дети строятся в четыре колонны лицом к гимнастической стенке – это пожарные. На каждом пролете гимнастической стенки на одинаковой высоте (на рейке) подвешивается колокольчик.

По сигналу воспитателя: «Марш! » - дети, стоящие первыми в колоннах, бегут к гимнастической стенке, взбираются по ней, звонят в колокольчик, спускаются вниз и возвращаются в конец своей колонны. Воспитатель отмечает ребенка, который быстрее всех

выполнил задание. Потом снова подается сигнал и бежит следующая группа детей и т. д. При лазанье важно показать, как выполняется хват за рейку – все пальцы хватом сверху, большой палец снизу; обращается внимание м на то, чтобы дети не пропускали реек (наступая на каждую, а с последней сходили, на спрыгивая. При проведении данной игры страховка обязательна.

№ 68. Подвижная игра «Ловля обезьян».

Изображающие обезьян дети располагаются на пособиях для лазанья по одну сторону площадки. В противоположной стороне находятся ловцы обезьян (4-6 детей). Они хотят сманить обезьян с деревьев и поймать их. Ловцы договариваются, какие движения они будут делать. Они выходят на середину площадки и показывают задуманные движения. Обезьяны в это время быстро влезают на стенку и наблюдают оттуда за движениями ловцов. Проделав движения, ловцы уходят в конец площадки, а обезьяны слезают с деревьев, приближаются к тому месту, где были ловцы, и подражают их движениям. По сигналу воспитателя "ловцы" обезьяны бегут к деревьям и влезают на них. Ловцы ловят тех обезьян, которые не успели влезть на дерево. Пойманных они уводят к себе.

Примечание. Надо следить, чтобы дети не спрыгивали со стены, а спускались вниз до последней перекладины. При повторении игры движения ловцов должны быть новыми.

№ 69. «Кто скорее до флажка?»

Дети распределяются на три колонны с равным количеством играющих в каждой. На расстоянии 2 м от исходной черты ставятся дуги (обручи), можно натянуть шнур (высота 50 см от уровня пола), и затем на расстоянии 3 м ставятся флажки на подставке. Дается задание: по сигналу воспитателя выполнить подлезание под дугу, затем прыжками на двух ногах допрыгать до флажка, обогнуть его и бегом возвратиться в конец своей колонны. Воспитатель отмечает тех детей в каждой колонне, которые быстро и правильно справились с заданием, а по окончании игры отмечает команду, набравшую боль шее количество очков.

5. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ, ПАМЯТИ, НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ И ОРИЕНТИРОВКИ В ПРОСТРАНСТВЕ.

№ 70. Игра малой подвижности «У кого мяч?»

Задачи: Развивать у детей наблюдательность, ловкость.

Описание: Все играющие становятся в круг вплотную, лицом к центру. Один играющий становится в центр, это говорящий. Играющие держат руки за спиной. Одному дают в руки мяч. Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Водящий старается угадать у кого мяч. Он может попросить каждого из играющих показать свои руки, сказав «Руки». Играющий протягивает обе руки вперед, ладонями к верху. Тот, у кого оказался мяч или кто уронил его, становится в середину, а водящий на его место.

Правила: Мяч передают в любом направлении. Мяч передают только соседу. Нельзя передавать мяч соседу после требования водящего показать руки.

Варианты: Ввести в игру два мяча. Увеличить число водящих. Тому, у кого оказался мяч дать задание: попрыгать, станцевать и т.п.

№ 71. Игра малой подвижности «Запрещенное движение».

Цель: развитие зрительного внимания

Описание: Игроки шагая по кругу, повторяют движения, которые им показывает водящий, но кроме одного - под запретом, например: «Хлопки в ладоши». Играйте внимательно: кто повторил запрещенное движение - становится в конец колонны. Через время внимательные игроки окажутся впереди, они и будут победителями.

Правила игры

1. Дети, идя по кругу, повторяют все движения за воспитателем, кроме одного, например: «Руки вверх!».
2. Тот, кто выполняет «запрещенное» движение, становится в конец колонны. Таким образом, более внимательные дети окажутся в начале колонны, и они считаются победителями.

№ 72. Игра малой подвижности «Угадай, кого поймали».

Задачи: Развивать наблюдательность, активность, инициативу. Упражнять в беге, в прыжках.

Описание: Дети сидят на стульчиках, воспитатель предлагает пойти погулять в лес или на полянку. Там можно увидеть птичек, жучков, пчел, лягушек, кузнечиков, зайчика, ежика. Их можно поймать и принести в живой уголок. Играющие идут за воспитателем, а затем разбегаются в разные стороны и делают вид, что ловят в воздухе или присев на землю. «Пора домой»- говорит воспитатель и все дети, держа живность в ладошах, бегут домой и занимают каждый свой стульчик. Воспитатель называет кого-нибудь из детей и предлагает показать, кого он поймал в лесу. Ребенок имитирует движения пойманного зверька. Дети отгадывают, кого поймали. После они снова идут гулять в лес.

Правила: Возвращаться по сигналу «Пора домой».

Варианты: Поездка на поезде (сидят на стульчиках, имитируют руками и ногами движения и стук колес).

№ 73. Подвижная игра « Построй шеренгу, круг, колонну».

Задачи: Развивать ориентировку в пространстве, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в быстром беге, ходьбе, подпрыгивании.

Описание: Дети, разделившись на две группы, строятся у противоположных сторон площадки или комнаты в две шеренги, лицом друг к другу. По сигналу воспитателя ходят или бегают (в зависимости от темпа и ритма, которые задаются ударами в бубен) по всей площадке. Прекратив ударять в бубен, воспитатель командует: «Построй шеренгу (круг, колонну)!» - и дети строятся на своих местах в шеренгу (круг, колонну). Выигрывает группа, быстрее и правильнее построившаяся.

Варианты игры:

1. Воспитатель до начала игры сообщает: под бубен надо ходить, под колокольчик - бегать медленно, под звуки погремушки - быстро бегать.
2. После сигнала нужно встать точно на свое место.
3. Каждая группа строится у кегли определенного цвета.
4. Воспитатель подает сигнал, показывая карточку с изображением колонны (шеренги, круга).
5. Воспитатель подает сигнал, показывая карточку с изображением шеренги, колонны (по росту, в обратном порядке).

№ 74. Игра малой подвижности «Кто ушел?»

Ход игры: Дети строятся в круг. Водящий встает в центре круга и закрывает глаза. Учитель дотрагивается до одного из играющих, стоящих в круге, и он тихо выходит из зала. Учитель разрешает водящему открыть глаза и спрашивает у него: «Отгадай, кто ушел?» Если водящий отгадал, то он встает в круг и выбирает другого водящего. Если не отгадал, то снова закрывает глаза, а выходивший из зала занимает своё прежнее место в кругу. Водящий открыв глаза, должен назвать его.

№ 75. Игра малой подвижности «Летает — не летает».

Ход игры: Дети идут в колонне по одному. Учитель называет различные предметы. Если предмет летает, например самолет, птица, то дети должны поднять в стороны руки и взмахнуть ими, как крыльями, если предмет не летает, то они не должны поднимать рук.

Тот, кто неправильно поднял руки, считается проигравшим

№ 76. Игра малой подвижности «Найди и промолчи».

Дети стоят вдоль одной стороны площадки лицом к воспитателю. По его сигналу поворачиваются лицом к стене. Воспитатель в это время прячет платочек. Затем по сигналу дети поворачиваются и начинают искать платочек. Нашедший, не показывая вида, подходит к воспитателю, тихо говорит ему на ухо, где он обнаружил платочек, и встает на свое место в шеренге (или садится на скамейку, стул). Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут платочек. Игра повторяется 3 – 4 раза.

Рекомендации. Надо пояснить детям: тот, кто найдет платочек, не должен не только его брать, но и показывать вида, что он увидел платочек.

№ 77. Игра малой подвижности с мячом «Съедобное — несъедобное».

Если педагог называет «съедобное» слово, ребенок ловит мяч и держит, если «несъедобное» — быстро бросает назад.

№ 78. Игра малой подвижности «Весёлый бубен».

Все встают в большой круг. Ведущий произносит слова: «Ты беги, весёлый бубен, быстро, быстро по рукам. У кого весёлый бубен, тот сейчас станцует нам». На ком заканчиваются слова, те дети выходят в круг и танцуют. Игра повторяется 2-3раза.

№ 79. **Игра малой подвижности «Четыре стихии».**

Цель игры: Развивать внимание, связанное с координацией слухового и двигательного анализаторов.

Описание. Играющие сидят по кругу. Ведущий договаривается с ними, что, если он скажет слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» – вытянуть руки вперед, слово «воздух» – поднять руки вверх, слово «огонь» – произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

№ 80. Игра малой подвижности «Антошка».

Дети стоят в кругу, шагая на месте, и произносят:

Антошка-картошка, костяная ножка,

Сам с вершок, голова с горшок.

Затем все играющие поворачиваются спиной в круг, закрывая глаза, а воспитатель накрывает покрывалом одного ребёнка. По команде «Повернитесь» играющие поворачиваются лицом в круг и открывают глаза. Воспитатель задаёт вопрос: «Кого не стало?». Дети должны назвать имя ребёнка, который спрятан. После того как будет названо имя спрятанного ребёнка, волшебный мешочек покажет кто в нём спрятался. (2- 3 раза).

№ 81. Игра малой подвижности «Холодно – горячо».

Ход игры: Водящий выходит из зала, дети прячут предмет. После этого водящий входит и ищет предмет. А дети ходят за ним и говорят:

- холодно…тепло…горячо…помогая найти спрятанный предмет.

№ 82. Игра малой подвижности «Веревочка».

Берут длинную веревку, концы ее связывают. Участники игры встают в круг и берут веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться рук одного из играющих. Но дети внимательны, они опускают веревку и быстро прячут руки. Как только водящий отходит, они сразу же берут веревку. Кого водящий ударит по руке, тот идет водить.

Правила. 1. Играющие должны веревку держать двумя руками. 2. По ходу игры веревка не должна падать на землю.

№ 83. Игра малой подвижности «Водяной».

Ход игры: Дети стоят в кругу, водяной в центре. Дети идут по кругу и говорят слова, после слов: - выйди, выйди... водяной идет с закрытыми глазами, руки вперед, кого заденет, того и угадывает.

Дедушка - Водяной!
Что сидишь ты под водой?
Выйди, выйди хоть на час.
Угадай кого из нас!

№ 84. Игра малой подвижности «Царь Горох».

Ход игры: По считалке выбирается водящий - Царь Горох, он отходит от детей на 8-10 шагов и поворачивается спиной. Остальные дети договариваются, какое действие они будут изображать. Царь Горох подходит к детям и говорит:

- Здравствуйте, дети!
дети отвечают:
- Здравствуй, Царь Горох!
Царь Горох спрашивает:
-Где вы бывали? Что вы видали?
дети отвечают:
Что мы видели - не скажем, А что делали - покажем.

Дети выполняют задуманное движение /стирают, играют на гармошке, подметают пол.../ Царь Горох отгадывает. Если он не отгадал, то проигрывает, дети говорят ему, что они делали и придумывают новое действие.

№ 85. Игра малой подвижности «Эхо».

Ход игры: Дети идут в колонне по одному. Воспитатель, произносит какую-либо фразу, а дети, как эхо, повторяют последнее слово. Например, учитель говорит: «Кукареку» — дети отвечают протяжно: «Ку-ку».

№ 86. Игра малой подвижности «Найдите различия».

Ход игры: Все садятся в круг. Для игры нужно, чтобы играющие внимательно осмотрели друг друга. Когда ведущий выходит из комнаты, участники должны произвести небольшие перемены в своем облике: заколоть волосы, забинтовать палец, расстегнуть пуговицу и т. п. Ведущий должен определить, что изменилось у игроков. Тот, у кого он нашел больше всего изменений, и будет водить.

№ 87. Игра малой подвижности «Колпачок и палочка».

Цель: учить детей двигаться по кругу по часовой и против часовой стрелке, узнавать детей по голосу, выполнять все сигналы, соблюдать тишину. Развивать умение действовать по сигналу, слуху. Воспитывать интерес к подвижным играм.

Ход игры: Один из детей выходит в центр круга с палкой в руках, надевает на голову колпачок так, чтобы он спускался до самого носа, прикрывая глаза. Остальные дети держаться за руки, образуя круг. Идут по кругу и говорят: «Раз, два, три, четыре, пять –
Будет палочка стучать». Ребёнок в колпачке стучит палочкой, с окончанием слов все останавливаются, поворачиваются в середину. Ребёнок в колпачке протягивает палку, тот на кого она указывает, берётся за конец палки, называет имя стоящего в кругу. Ребёнок в центре должен угадать, кто его позвал, если угадал тот идет в середину.

Вариант. Стоящие в кругу говорят:

«1, 2, 3, 4, 5,
Будет палочка стучать,
А как скажет – скок, скок, скок,
Угадай, чей голосок».

Ведущий стучит палочкой, показывает на одного из детей, тот говорит последние слова.

6. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ И ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА.

№ 88. «Угадай, чей голосок?»

Ход игры: Дети образуют круг. Водящий встает в центре круга и закрывает глаза. Не держась за руки, дети идут по кругу вправо (влево) и говорят:

Мы собрались в ровный круг,
Повернемся разом вдруг,
А как скажем «Скок-скок-скок»,
Угадай, чей голосок.

Слова «скок-скок-скок» произносит один из детей по указанию воспитателя. Водящий должен узнать, кто сказал эти слова. Если он отгадал, он встает на место произносившего слова. Если водящий не узнал голос, игра повторяется, а дети идут по кругу в другую сторону.

№ 89. «Телефон».

Все дети садятся в ряд: кто сидит первым, тот телефон. Ведущий на ухо быстро ему говорит какое-то слово или короткое предложение. То, что он услышал, передает своему соседу, тот в свою очередь передает это слово следующему игроку и так до последнего играющего. После этого все говорят, что они слышали. Первый, кто перепутал сказанное, садится в конец, играющие передвигаются ближе к телефону. Каждый ребенок может выполнять роль телефона один раз, после чего садится в конце ряда.

№ 90. «Медведь».

Ход игры: дети стоят по кругу. Выбирается медведь, он садится в середину круга, закрывает глаза.

Как под елкой снег, снег,
И на елке снег, снег,
И под горкой снег, снег,
И на горке снег, снег,
А под снегом спит медведь
-Тише, тише, не шуметь!

На 1 и 3 строчки дети идут в круг, на *2* и 4 - из круга, на 5 строчку дети осторожно подходят к медведю, 6-ю строчку произносит один ребенок по указанию воспитателя. Медведь должен узнать по голосу, кто сказал.

№ 91. «Сокол».

Ход игры: Дети сидят на стульях по кругу. Выбирается сокол. С началом стихотворения, которое произносят все дети, сокол пробегает за кругом и роняет перо (бутафорское) за спиной одного из детей.

Пролетал высоко сокол.
Уронил перо в осоку.
Соколиного пера
Не найти нам до утра.
Утром солнышко взойдет —
Вова перышко найдет.

Со словами «*Утром солнышко взойдет...»* сокол садится на свободный стул в круг с детьми. Последние три слова произносят все дети, называя имя того ребенка, за спиной которого оказалось перо сокола. Он и становится соколом. Игра повторяется.

№ 92. «Узнай по голосу».

Ход игры: закрывает глаза. Дети идут по кругу, водящий стоит в середине круга. С окончанием слов дети останавливаются. Воспитатель показывает на кого-нибудь из играющих.

Правила: водящему не открывать глаза, пока не назовет позвавшего. В это время всем соблюдать тишину. «Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты,…(имя), отгадай,

Кто позвал тебя, узнай».

№ 93. Игра малой подвижности «Отгадай, что звучит».

Взрослый предлагает детям послушать и запомнить звучание каждого предмета (как шуршит бумага, как звенит бубен, какой звук издает барабан, как звучит погремушка). Затем ребенок должен только на слух, без зрительной опоры (ребенок отворачивается, или игрушки закрываются ширмой) определить, что звучит. Название каждого звучащего предмета проговаривается.

№ 94. «Услышишь - хлопни».

Взрослый произносит ряд звуков (слогов, слов); а ребёнок с закрытыми глазами, услышав заданный звук, хлопает в ладоши.

№ 95. «Зоркий глаз».

Детям предлагается найти в окружающей обстановке предметы, в названии которых есть заданный звук, и определить его место в слове.

СЧИТАЛКИ СТАРИННЫЕ

Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь,
Восемь, девять, десять.
Выплывает
Белый месяц!
Кто до месяца дойдет,
Тот и прятаться пойдет!

Катилося яблочко
Мимо сада,
Мимо огорода,
Мимо частокола;
Кто его поднимет,
Тот вон выйдет!

— Заяц белый, куда бегал?
— В лес дубовый!
— Что там делал?
— Лыки драл!
— Куда клал?
— Под колоду!
— Кто украл?
— Родион.
— Выйди вон!

Катился горох по блюду.
Ты води, а я не буду.

— Чики-брики, ты куда?
— Чики-брики, на базар.
— Чики-брики, ты зачем?
— Чики-брики, за овсом!
— Чики-брики, ты кому?
— Чики-брики, я коню!
— Чики-брики, ты какому?
— Чики-брики, вороному!

Таря-Маря
В лес ходила,
Шишки ела —
Нам велела.
А мы шишки не едим,
Таре-Маре отдадим!

Ходит свинка
По бору,
Рвет траву-мураву.
Она рвет,
И берет,
И в корзиночку кладет.
Этот выйдет,
Вон пойдет.

Шлакукушка
Мимо сети,
А за нею
Малы дети
И кричали:
«Кук! Мак!»
Убирай
Один кулак!

Лиса по лесу шла,
Лиса лычки драла,
Лиса лапотки плела
Мужу двое,
Себе трое
И детишкам
По лаптишкам!

Шла кукушка
Мимо сети,
А за нею
Малы дети.
Кукушата
Просят пить.
Выходи —
Тебе водить!

Под мельницей,
Под вертельницей
Подралися два ерша
Вот и сказка вся!

Тара-бара,
Домой пора —
Ребят кормить,
Телят поить,
Коров доить.
Тебе водить!

Кукушечка-
Горюшечка
Плетень плела,
Детей вела.
Дети шли,
До конца дошли,
До конца дошли,
Обратно пошли.
Кук!

Аты-баты, шли солдаты,
Аты-баты, на базар,
Аты-баты, что купили?
Аты-баты, самовар!

Первинчики,
Другинчики,
Летели голубенчики
По утренней росе,
По зеленой полосе.
Здесь яблоки, орешки,
Медок, сахарок,
Поди вон
В уголок!

Ахи, ахи, ахи, ох,
Маша сеяла горох.
Уродился он густой,
Мы помчимся, ты постой!

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Стой подоле,
Гляди на поле.
Едут там трубачи
Да едят калачи.

Катилася торба
С высокого горба.
В этой торбе
Хлеб, соль, пшеница.
С кем хочешь поделиться?

Прыг да скок,
Прыг да скок,
Скачет зайка —
Серый бок.
По лесочку
Прыг-прыг-прыг,
По снежочку
Тык-тык-тык.
Под кусточек присел,
Схорониться захотел.
Кто его поймает, тот и водит.

Тили-тели,
На лавочке сидели —
Царь, царевич,
Король, королевич,
Сапожник,
Портной.
А ты кто такой?

Инцы-брынцы,
Балалайка!
Инцы-брынцы,
Поиграй-ка!
Инцы-брынцы,
Не хочу!
Инцьбрынцы,
Вон пойду!

Ах ты, совушка-сова,
Ты, большая голова!
Ты на дереве сидела,
Головою ты вертела —
Во траву свалилася,
В яму покатилася!

По дорожке Дарья шла,
Клубок ниточек нашла.
Клубок маленький,
Нитки аленьки,
Клубок катится,
Нитка тянется.
Клубок дале, дале, дале,-
Нитка доле, доле, доле.
Я за ниточку взяла,
Потянула, порвала.

За морями, за горами,
За железными столбами
На пригорке теремок,
На двери висит замок.
Ты за ключиком иди
И замочек отопри.

Комарики-мошки,
Тоненькие ножки,
Пляшут по дорожке...
Близко ночь,
Улетайте прочь.

Трух-тух,
Трух-тух-тух,
Ходит по двору петух.
Сам со шпорами,
Хвост с узорами.
Под окном стоит,
На весь двор кричит.
Кто услышит,
Тот бежит.

Летела кукушечка мимо сада,
Поклевала всю рассаду
И кричала: «Ку-ку-мак,
Раскрывай один кулак».

Погляди на небо,
Звезды горят,
Журавли кричат:
— Гу-гу! Убегу!
Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь.

По тропинке кувырком
Скачет зайка босиком.
Заинька, не беги —
Вот тебе сапоги,
Вот тебе поясок,
Не спеши в лесок.
Иди к нам в хоровод
Веселить народ.

Обруч круж,
Обруч круж.
Кто играет,
Будет уж.
Кто не хочет
Быть ужом,
Выходи
Из круга вон!

Покатилось колесо,
Укатилось далеко,
И не в рожь,
И не в пшеницу,
А до самой
До столицы.
Колесо кто найдет,
Тот ведет.

Уж как шла лиса по тропке,
Нашла грамоту в охлопке,
Она села на пенек
И читала весь денек.

— Тили-тели,—
Птички пели,
Взвились, к лесу полетели.
Стали птички гнезда вить!
Кто не вьет, тому водить!

Еду-еду
К бабке, к деду
На лошадке
В красной шапке.
По ровной дорожке
На одной ножке,
В старом лапоточке
По рытвинам, по кочкам,
Все прямо и прямо,
А потом вдруг... в яму! Бух!

Раз, два, три, четыре, пять!
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика
Стреляет.
Пиф! Паф! Не попал,
Серый зайчик
Убежал!

Конь ретивый
С длинной гривой
Скачет, скачет
По полям.
Тут и там!
Тут и там!
Где проскачет он —
Выходи
Из круга вон!

Петушок, петушок,
Покажи свой кожушок.
Кожушок горит огнем,
Сколько перышек на нем?
Раз, два, три, четыре, пять...
Невозможно сосчитать!

СЧИТАЛКИ СОВРЕМЕННЫЕ

Колокольчик всех зовет,
Колокольчик нам поет
Звонким, тонким голоском:
Динь-бом, динь-бом!
Выходи из круга вон!

Ножки, ножки бежали по дорожке,
Лугом, лесочком прыгали по кочкам,
Прибежали на лужок, потеряли
сапожок.
Ой!

В круг широкий, вижу я,
Встали все мои друзья.
Я для вас, мои дружки,
Затеваю пирожки:
Быстро нужно их испечь,
Ты пойдешь, затопишь печь!

Волнуются волнушки:
— Как быть нам без кадушки!
Все грибы в кадушках,
Забыли о волнушках!
Поищи волнушки ты,
Очень вкусные грибы!
Среди белых голубей
Скачет шустрый воробей.
Воробушек-пташка,
Серая рубашка,
Откликайся, воробей,
Вылетай-ка, не робей!

Раз у нашего Степана
Караулил кот сметану.
А когда настал обед,
Кот сидит — сметаны нет.
Помогите-ка Степану,
Поищите с ним сметану.

Косой, косой,
Не ходи босой,
А ходи обутый,
Лапочки закутай.
Если будешь ты обут,
Волки зайца не найдут,
Не найдет тебя медведь...
Выходи — тебе гореть!

Взял Егор в углу топор,
С топором пошел во двор,
Стал чинить Егор забор,
Потерял Егор топор.
Вот и ищет до сих пор...
Поищи и ты топор!

Раз пошли ребята, к речке,
Два весла несли в руках.
Им навстречу — три овечки
И четыре индюка.
Все ребята испугались,
Весла бросили в кусты.
Испугались, разбежались,
А найти их должен ты!

Жил в реке один налим,
Два ерша дружили с ним.
Прилетали к ним три утки,
По четыре раза в сутки
И учили их считать:
Раз-два-три-четыре-пять!

Белки зайцев угощали,
Им морковку подавали,
Все орешки сами съели,
И тебе водить велели.

Раз, два, три, четыре,
Кто не спит у нас в квартире?
Всем на свете нужен сон,
Кто не спит, тот выйдет вон!

Жили-были
Я ли, ты ли.
Между нами вышел спор.
Кто затеял, позабыли
И не дружим до сих пор.
Вдруг игра на этот раз
Помирить сумеет нас?

У линейного моста
Я поймал в Неве кита,
Спрятал за окошко,
Съела его кошка.
Помогали два кота,
Вот и нет теперь кита!
Ты не веришь другу?
Выходи из круга!

Как у нас на сеновале
Две лягушки ночевали.
Утром встали, щей поели,
А тебе водить велели!
На лужок пришли бельчата
Медвежата, барсучата.
На зеленый на лужок
Приходи и ты, дружок.

Тили-тили, тили-бом,
Сбил сосну зайчишка лбом.
Жалко мне зайчишку,
Носит зайка шишку.
Поскорее сбегай в лес,
Сделай заиньке компресс!

Рано, рано мы встаем.
Громко сторожа зовем.
Сторож, сторож, поскорей
Выходи кормить зверей.

Мимо леса, мимо дач
Плыл по речке красный мяч.
Увидала щука.
Что это за штука?
Хвать, хвать!
Не поймать.
Мячик вынырнул опять.
Он пустился дальше плыть,
Выходи, тебе водить.

Тик-трак, тик-трак,
Под мостом жил старый рак.
Рыжий кот пришел на мост,
Рак схватил кота на хвост.
Мяу-мяу, помогите!
С хвоста рака отцепите!
Все бегут, и ты беги,
Коту Ваське помоги.

Петушок рубил дрова,
Пироги пекла сова.
С кочерыжкой для зайчишек,
Кренделек с медком для мишек.
А ты, дружок, с чем хочешь
пирожок?

Раз, два, три, четыре!
Жили мыши на квартире,
Чай пили,
Чашки били,
По три денежки платили!
Кто не хочет платить,
Тому и водить!
Скок-поскок, скок-поскок!
Зайка прыгнул на пенек.
В барабан он громко бьет,
В чехарду играть зовет.

Чайки жили у причала,
Их река волной качала.
Раз, два, три, четыре, пять,
Помоги их сосчитать.

Чики-чики, чики-чок,
Ночью песни пел сверчок,
Мы его искать пошли,
Зажигали фонари,
Заглянули под кусток,
Под пушистый лопушок.
Где там спрятался сверчок?
Поищи его, дружок!

Шла коза по мостику
И виляла хвостиком,
Зацепила за перила,
Прямо в речку угодила.
Кто не верит — это он,
Выходи из круга вон!

Подогрела чайка чайник.
Пригласила восемь чаек.
Прилетели все на чай!
Сколько чаек — отвечай?

Скачут побегайчики,
Солнечные зайчики.
Мы зовем их —
Не идут.
Были тут —
И нет их тут.
Где же зайчики?
Ушли.
Ты иди их поищи.

Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчелы на цветы.
Мы играем — водишь ты!

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Бондаренко Т.М. Физкультурно-оздоровительная работа с детьми 5 – 6 лет в ДОУ: Практическое пособие для старших воспитателей и педагогов ДОУ, родителей, гувернёров – Воронеж: ИП Лакоценина Н.А., 2012. – 216 с.

2. Бондаренко Т.М. Физкультурно-оздоровительная работа с детьми 6-7 лет в ДОУ: Практическое пособие для старших воспитателей и педагогов ДОУ, родителей, гувернёров – Воронеж: ИП Лакоценина Н.А., 2012. – 224 с.

3. Глушкова Г.В., Голубева Л.Г., Прилепина И.А. Физическое воспитание в семье и ДОУ: Методические рекомендации, домашние задания. – М.: Школьная Пресса, 2005. - 96 с.

4. Жуков М.Н. Подвижные игры: Учеб. для студ. пед. вузов. — М.: Издательский центр «Академия», 2000. — 160 с.

5. Казина О.Б. Весёлая физкультура для детей и их родителей. Занятия, развлечения, праздники, походы. / Художники Е.А. Афоничева, В.Н. куров. – Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2005. – 140 с., ил. – (Серия: «Детский сад: день за днём. В помощь воспитателям и родителям. Здоровьесберегающие технологии в образовании»).

6. Как разнообразить подвижные игры //Дошкольное воспитание, 2005. № 6.

7. Катаева А.А., Стребелева Е.А. / Дидактические игры для детей / Катаева А.А. - М., 1993.– 191 с.

8. Ковалько В.И. Азбука физкультминуток для дошкольников: Практические разработки физкультминуток, игровых упражнений, гимнастических комплексов и подвижных игр (средняя, старшая, подготовительная группы). – М.: ВАКО, 2005. – 176 с. – (Дошкольники: учим, развиваем, воспитываем).

9. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии в начальной школе. 1-4 классы. М.: ВАКО, 2004. – 296 с. – (Педагогика. Психология. Управление).

10. Литвинова М. Ф. Русские народные подвижные игры: Пособие для воспитателя дет. сада/ Под ред. Л. В. Руссковой.— М.: Просвещение, 1986.— 79 с.: ил.

11. Утробина К.К. Занимательная физкультура в детском саду для детей 5-7 лет. Конспекты нетрадиционных занятий и развлечений в спортивном зале: Пособие для воспитателей и инструкторов по физкультуре. – М.: Издательство ГНОМ и Д, 2003 – 128 с.: ил.

ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ

1. Медведева Т.В. Игры малой подвижности. [Электронный ресурс]//Режим доступа: дата обращения: 04.06.2013 г.)

2. Медведева Т.В. Картотека подвижных игр. [Электронный ресурс]//Режим доступа: http://nsportal.ru/detskii-sad/fizkultura/kartoteka-podvizhnyh-igr-1 (дата обращения: 04.06.2013 г.)

3. Подвижные игры для детей старшего дошкольного возраста [Электронный ресурс]//Режим доступа: http://nikolsad.ucoz.ru/load/kartoteka_podvizhnykh_igr_dlja_detej starshego__ doshkolnogo_vozrasta/1-1-0-5 (дата обращения: 05.06.2013 г.)