



КАРТОТЕКА

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Составитель: Ледебева Наталья Александровна,
воспитатель



Картотека подвижных игр к педагогическому проекту
«Развитие речи дошкольников через игровую деятельность»
младший дошкольный возраст (3-4 года)

«Самолеты»

Задача: формировать умение двигаться в разных направлениях не наталкиваясь друг на друга; приучать действовать по сигналу.

Ход игры:

Перед игрой необходимо показать все игровые движения. Дети становятся на одной стороне площадки. Воспитатель говорит «К полету готовы. Завести моторы!». Дети делают вращательные движения руками перед грудью. После сигнала «Полетели!» разводят руки в стороны и разбегаются по залу. По сигналу «На посадку!» играющие направляются на свою сторону площадки.

Игра эмоциональнее проходит с музыкальным сопровождением.

«Куры и кошка»

Задачи. Совершенствовать бег. Развивать умение подражать, быть внимательным и действовать по сигналу. Поощрять самостоятельные действия. Вызывать чувство радости от совместных действий.

Содержание игры. Дети изображают курочек. Роль кошки выполняет помощник воспитателя. Воспитатель уточняет с детьми, как курочки машут крыльями, как они ходят, клюют зернышки. Определяет место, где живут курочки и где они будут прятаться от кошки. Затем воспитатель произносит следующий текст:

«Выходите, курочки, Собирайте крошки,

Жучков, паучков

На зеленой дорожке».

Дети-курочки выбегают на середину зала, машут крыльями, летают.

Воспитатель продолжает:

Куры клювиком стучали:

„Тук-тук-тук, тук-тук-тук”.

«Куры крыльями махали:

„Ко-ко-ко, ко-ко-ко”.

Дети-курочки присаживаются на корточки и стучат пальцами по полу, произнося: «Тук-тук-тук!»

Вдруг появляется кошка:

«Выйду, выйду на дорожку

Там, где куры ищут крошки,

Мяу-мяу-мяу! Мяу-мяу-мяу!»

Куры громко кричат: «Ко-ко-ко, ко-ко-ко» — и убегают в свои домики.

«Лиса и цыплята»

Задачи. Совершенствовать ходьбу и бег в определенном направлении. Развивать внимание. Побуждать к самостоятельности, инициативе. Поощрять действия детей. Вызывать у них чувство гордости.

Содержание игры. Дети изображают цыплят, вышедших на прогулку. Цыплята весело бегают, машут крылышками, клюют зернышки. Воспитатель говорит, а дети выполняют действия.

Слова воспитателя: «Впереди из-за куста Смотрит хитрая лиса.

Мы лису обхитрим,

Тихо-тихо убежим».

Действия детей:

Настораживаются.

Бегут на носочках за обозначенную черту.

Взрослый следит за тем, чтобы цыплята убежали только после слов: «Тихо-тихо убежим».

Вариант игры. Во время прогулки цыплята могут прыгать, взбираться на бревнышко, подлезать под веревку, сетку и т. п.

«Поезд»

Задача: формировать умение ходить и бегать друг за другом небольшими группами, сначала держась друг за друга, затем не держась; приучать начинать движение и останавливаться по сигналу.

Ход игры:

Сначала к игре привлекается небольшая группа детей. первое время каждый ребенок держится за одежду впереди стоящего, затем свободно двигаются друг за другом, двигая руками, имитируя движения колес. Роль паровоза сначала исполняет воспитатель. Лишь после многократных повторений роль ведущего поручается наиболее активному ребенку.

Игра эмоциональнее проходит с музыкальным сопровождением.

«Остановись возле игрушки»

Задачи: Упражнять в беге. Развивать внимание, ловкость.

Оборудование: Игрушки крупные (по количеству детей).

Содержание игры. Дети бегают по залу или участку на прогулке, обходя игрушки. Как только прозвучит сигнал, например удар в бубен, они останавливаются возле игрушки. Если ребенок не успел, воспитатель говорит: «Саша, Саша, торопись, у игрушки становись!» Взрослый побуждает детей бегать между игрушками в разные стороны. Игрушки расставляются на расстоянии 60 см друг от друга.

«Птички»

Задачи: Обогащать двигательный опыт. Побуждать детей к выполнению элементарных правил игры. Поощрять самостоятельность. Вызывать чувство удовольствия от общения со взрослыми и сверстниками, а так же от выполнения движений.

Оборудование: Шапочки или эмблемы с изображением птичек.

Содержание игры. Дети изображают птичек. Взрослый обозначает гнезда для них. На слова взрослого: «Птички захотели полетать» - птички вылетают из гнездышек, машут крыльями, приседают, клюют зерна, летают по всему обозначенному участку. На сигнал: «Птички летят в свои гнездышки» — птички занимают свои гнезда.

Примечание. Вначале взрослый проделывает все действия вместе с детьми. Когда дети запомнят игру, взрослый может с помощью слова руководить их действиями.

«Вороны»

Задачи: Совершенствовать бег в сочетании с движениями рук. Побуждать к подражанию взрослому. Учить действовать в соответствии с текстом.

Содержание игры: Дети изображают ворон, они стоят стайкой и подражают движениям воспитателя, который поет или говорит нараспев.

Действия детей:

Бегают по комнате, размахивая руками как крыльями, произнося: «Кар-кар-кар!»

Продолжают бегать.

Слова воспитателя:

«Вот под ёлочкой зеленой

Скачут весело вороны,

Кар – кар – кар!

Целый день они кричали,

Спать ребятам не давали,

Кар-кар-кар!

Садятся на корточки, ручки кладут под щежки и засыпают, тихо произнося: «Кар-кар-кар!»

Только к ночи умолкают

И все вместе засыпают,

Кар-кар-кар!»

«Найди свой домик»

Задачи: Учить сочетать ходьбу с другими видами движений. Развивать умение ориентироваться в пространстве, согласовывать действие с другими детьми.

Закреплять знание цвета, формы, величины. Поддерживать самостоятельность, инициативу детей.

Оборудование: Круги или квадраты разной величины или цвета.

Содержание игры: Дети размещаются в своих домиках, которые могут в зависимости от цели иметь разную величину, цвет или форму. Когда малыши будут хорошо ориентироваться во всех свойствах предметов (величина, цвет, форма), можно объединить два свойства, например форму и цвет или величину и цвет.

Ребята запоминают свои домики и по сигналу взрослого выходят гулять на поляну. Они выполняют самостоятельно по своему усмотрению разные движения (ходят, собирают цветы, бегают, влезают на пеньки, бросают шишки в цель, перешагивают через ручейки). На слова воспитателя: «Дождь!» — дети бегут в свои домики. Взрослый вместе с детьми проверяет, все ли заняли свои домики, помогает малышам найти свой домик, если они их не запомнили.

«У медведя во бору»

Задачи: Совершенствовать бег в одном и разных направлениях. Развивать воображение. Поощрять самостоятельные действия детей.

Содержание игры: В лесу сидит медведь. Роль медведя вначале может выполнять взрослый, например помощник воспитателя. Когда дети хорошо освоят игру, можно на роль медведя выбрать ребенка.

На противоположной стороне леса живут дети. Воспитатель говорит: «Пойдемте, дети, гулять, грибы, ягоды собирать». Дети идут в лес, имитируя сбор грибов, ягод. Воспитатель читает стихотворение:

«У медведя во бору А медведь сидит

Грибы, ягоды беру, И на нас рычит».

Когда воспитатель скажет последние слова текста, медведь с рычанием выбегает из берлоги, а дети убегают домой.

«Пчелки».

Задачи: Совершенствовать бег в определенном направлении, учить ориентироваться в пространстве, подражать пчелкам.

Содержание игры: Дети изображают пчел, они бегают по комнате, размахивая крыльями, жужжат: «Ж-ж-ж». Появляется медведь (помощник воспитателя).

Воспитатель-пчела говорит:

«Мишка-медведь идет,

Мед у пчелок унесет,

Пчелки, домой!»

Пчелки летят в определенный угол комнаты — улей. Медведь, переваливаясь с ноги на ногу, идет туда же. Пчелки и взрослый говорят:

«Этот улей — домик наш.

Уходи, медведь, от нас,

Ж-ж-ж-ж!»

Пчелки машут крыльями, жужжат, прогоняя медведя. Медведь уходит, а пчелки опять вылетают на поляну. Они могут угостить в конце игры медведя медом.

«Догони мяч»

Задачи: Совершенствовать бег в разном направлении. Вызывать оживление, радость у ребенка. Поощрять самостоятельность.

Содержание игры: Взрослый бросает мяч и говорит: «Раз, два, три, беги...» Ребенок должен побежать только после слова «беги» и догнать мяч. Взрослый бросает мяч в разных направлениях.

«Мышки-трусички»

Задачи: Побуждать детей действовать в соответствии со словами. Учить согласовывать свои действия с действиями других детей. Развивать подражание. Поощрять самостоятельность, инициативу детей.

Содержание игры: Дети изображают мышек-трусичек. На слова воспитателя (дети могут подговаривать): «Вышли мышки как-то раз посмотреть, который час» — мышки идут по группе. «Раз-два, три-четыре, мышки дернули за гири» — мышки имитируют движение руками. «Вдруг раздался страшный звон (можно позвонить в колокольчик, ударить в бубен), убежали мышки вон» — дети убегают. Ребята должны стараться действовать в соответствии со словами взрослого.

«Птички и автомобили»

Задачи. Совершенствовать ходьбу в разных направлениях, по ограниченной поверхности. Развивать внимание, умение реагировать на сигнал. Побуждать к активному взаимодействию со сверстниками.

Оборудование. Шапочки или эмблемы с изображением птичек, эмблемы автомобиля, скамейка, кубы или другие предметы.

Содержание игры. Все дети изображают птичек. Роль автомобиля вначале выполняет взрослый. Он говорит: «Птички вылетели погулять». Дети-птички летают по группе, машут крыльями, клюют зерна. По сигналу взрослого: «Автомобиль!» — птички быстро убегают с дороги.

Вариант игры. Одна часть детей размещается на одной стороне группы, площадки — это птички. На другой стороне размещается другая часть детей — это автомобили. Взрослый говорит: «Птички летят!» — птички летают, машут крыльями, приседают, клюют зерна. Птички могут взбираться на скамейку, кубы и

т. п. На сигнал: «Автомобили выехали!» — дети, изображающие автомобили выезжают на дорогу, а птички улетают в свои гнездышки. Автомобили ездят по дороге, объезжая препятствия (скамейки, кубы). При повторе игры дети меняются ролями.

«Пошли-пошли-поехали»

Задачи. Упражнять в ходьбе в колонне по одному, в беге со сменой направления. Учить действовать в коллективе, слушать сигнал взрослого, ориентироваться в пространстве. Вызывать интерес к игре и совместным действиям.

Содержание игры. Дети встают друг за другом в колонну, взрослый впереди. На слова воспитателя: «Пошли-пошли» дети идут обычным шагом. На слова: «Поехали-поехали» — бегут в медленном темпе, который задает взрослый. По сигналу «Пошли-пошли» дети опять идут. Взрослый меняет направление движения, сопровождая действия словами, указывающими направление, — к дереву, к горке и т. п. Игра повторяется 3—4 раза.

Примечание. Игру лучше проводить на участке или в зале.

«Зашагали ножки по дорожке»

Задачи. Упражнять детей в самостоятельной ходьбе. Учить ходить в одном направлении. Вызывать удовольствие от общения со взрослым. Вселять уверенность в своих возможностях.

Содержание игры. Воспитатель встает на расстоянии 1,5—2 м от ребенка. Затем расстояние можно увеличить. Он ласково манит к себе ребенка со словами:

Ну-ка, веселее, топ-топ.

Это наши ножки, топ-топ,

Шагают по дорожке».

«Зашагали наши ножки

Прямо по дорожке, топ-топ. Вот мы как умеем, топ-топ,

«Солнышко и дождик»

Задача: формировать умение ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь, друг на друга; приучать действовать по сигналу.

Ход игры:

Дети сидят на стульчиках. Воспитатель говорит «Солнышко!». Дети ходят и бегают по залу в разных направлениях. После сов «Дождик!», они бегут на свои места.

Игра может проходить с музыкальным сопровождением. После того как игра хорошо освоена, слова можно заменять звуковыми сигналами.

«Кошка и цыплята»

Задачи. Совершенствовать бег, влезание на предметы и слезание с них. Развивать внимание и ориентировку в пространстве. Поддерживать интерес к взаимодействию со сверстниками. Побуждать к подражанию животным. Развивать воображение.

Содержание игры. На полянку выходит курочка-хохлатка (взрослый), с нею желтые цыплята (дети). В дальнем углу групповой комнаты на скамейке дремлет кошка (взрослый). Цыплята разбегаются по поляне, машут крылышками, клюют зерна, взбираются на жердочки (кубы) высотой 10 см. Дети действуют по своему усмотрению.

Квохчет курочка: «Ко-ко, не ходите далеко». На эти слова цыплята настораживаются, смотрят по сторонам. А курочка медленно продолжает: Кошка глазки открывает

И цыпляток догоняет».

«На скамейке у окошка

Улеглась и дремлет кошка.

На последние слова цыплята убегают от кошки, а кошка пытается их догнать.

Когда дети хорошо освоят игру, роль курочки-хохлатки и кошки можно поручить наиболее активным из них.

«По кочкам»

Задачи. Совершенствовать умение влезать на предметы и спускаться с них (высота предметов увеличивается постепенно: 10—15—20 см). Поддерживать самостоятельность, интерес к действию.

Содержание игры. На полу размещается 2—3 ящика или куба шириной 40—60 см и высотой 25—20 см (кочки). Между кочками можно разместить мягкие дорожки или поролоновый мат (болото). Воспитатель предлагает детям пойти в гости к мишке или зайчику. Дети отправляются в путь, а на пути встречается болото. Они взбираются на кочки и спускаются с них, таким образом переходя болото и попадая к мишке или зайчику. С мышкой можно поиграть в догонялки или в прятки, а затем вернуться через болото по кочкам домой. Необходимо соблюдать правило: с кочки нельзя спрыгивать, надо спокойно спускаться.

«Перелезть через бревно»

Задачи. Совершенствовать лазанье и умение преодолевать препятствия. Развивать крупные мышцы туловища, умение ориентироваться в пространстве. Вызывать положительные эмоции от игры и общения со взрослым и сверстниками.

Содержание игры. Детям предлагают пойти в гости к зайчику. Взрослый объясняет, что зайчик живет за забором (бревно). Чтобы попасть к нему, надо перелезть через забор. Дети перелезают через бревно, играют с зайчиком (прыгают, играют в догонялки). Но вот пришло время возвращаться домой, дети опять перелезают через бревно. Повторить 3—4 раза.

Вариант игры. За забором может жить медведь, собака, кошка и др. В зависимости от этого дети производят разные движения: ходят, как мишка, ползают, прогибая спинку, как кошка, и т. д.

«Проползи в воротики»

Задачи. Учить ползать под предметами, не задевая их. Побуждать к самостоятельному выполнению движений. Поощрять за успешные действия.

Содержание игры. На расстоянии 4 м от детей располагается стойка с подвешенной на уровне роста ребенка сеткой. У стойки на полу лежит большой мат. На расстоянии 2,5 м от ребенка располагается дуга — ворота. Взрослый предлагает малышу проползти на четвереньках под дугой, доползти до мяча, поднять его и положить в сетку.

Вариант игры. Можно расставить двое-трое ворот для включения в игру сразу 2—3 детей.

«Снежинки кружатся»

Задачи. Развивать равновесие. Вызывать чувство радости, удовольствия.

Содержание игры. Дети изображают снежинки. Воспитатель говорит: «Вот снежинки спустились с неба на землю». Снежинки летают по группе и садятся на корточки. На слова взрослого: «Вдруг подул ветер, поднял их в воздух и закружил» — снежинки поднимаются и кружатся вначале медленно. Воспитатель говорит: «Но

вот ветер дует все сильнее». Дети кружатся все сильнее, но каждый в своем темпе. По сигналу взрослого: «Вот ветер стал утихать» — замедляют движение и присаживаются на корточки.

«Наседка и цыплята»

Задача: совершенствовать умение подлезания под веревку, не задевая ее; развивать ловкость, внимание; действовать по сигналу; воспитывать взаимовыручку, товарищество.

Ход игры:

Дети изображающие цыплят вместе с наседкой находятся за натянутой веревкой. Наседка выходит из дома и зовет цыплят «ко-ко-ко». По ее зову цыплята подлезая под веревкой бегут к ней. На слова «Большая птица» цыплята быстро убегают. Когда цыплята убегают в дом, можно приподнять веревку повыше, чтобы дети не задевали ее.

«Пролезь в обруч»

Задачи. Развивать умение лазать, ловкость. Вызывать чувство радости от общения со взрослым.

Содержание игры-упражнения. Взрослый держит обруч вертикально и предлагает ребенку пролезть в него («Мышка пролезла в норку»). Взрослый поощряет ребенка: «Вот какая мышка ловкая!», предлагает повторить действия.

«Попади в обруч»

Задачи. Учить бросать в цель, выдерживать направление броска. Вызывать удовольствие от выполненного движения.

Содержание игры. Взрослый размещает обруч на расстоянии 1 — 1,5 м в зависимости от возраста и возможностей ребенка. Детям предлагается бросить мяч в обруч, затем добежать до мяча, взять и опять бросить.

«Прокати мяч»

Задачи. Учить отталкивать мяч двумя руками, придавать ему нужное направление. Побуждать к самостоятельному выполнению движений, выбору партнера. Вызывать интерес к действиям с мячом.

Содержание игры. Дети садятся на пол друг против друга на расстоянии 1,5—2 м и катают друг другу мяч.

Вначале воспитатель катит мяч детям, фиксируя внимание на том, что мяч надо толкнуть двумя руками.

Вариант игры. Дети сидят в кругу и прокатывают мяч по желанию от одного ребенка к другому, называя имя: «Вова, лови мяч!» И т. д.

«Лови мяч»

Задачи. Учить бросать мяч двумя руками снизу в определенном направлении. Развивать внимание. Побуждать к самостоятельным действиям. Поддерживать чувство радости от совместных действий.

Содержание игры. Дети стоят в кругу, воспитатель с большим мячом в центре круга произносит слова: «Миша, лови мяч!», «Ира, лови мяч!» И т. д. Ребенок, поймав мяч, бросает его взрослому.

Вариант игры. Когда малыши научатся бросать мяч в определенном направлении, ловить его, можно предложить бросать мяч друг другу (расстояние 1,5—2 м).

«Передай мяч»

Задачи. Учить передавать мяч двумя руками и принимать его. Развивать внимание. Поддерживать самостоятельность в действиях.

Содержание игры. Дети стоят в кругу и по сигналу взрослого передают мяч соседнему ребенку, называя его имя. Когда дети овладеют движением, можно регулировать темп словами: «Миша, быстро передай мяч Вове» и т. д.

«Птички в гнездышках»

Задачи. Учить спрыгивать с небольшой высоты, бегать враспынную. Развивать внимание.

Содержание игры. Дети-птички встают на небольшое возвышение (кубы, бруски высотой 5—10см), расположенные на одной стороне комнаты, площадки.

Воспитатель говорит: «На улице солнышко светит, все птички вылетают из гнездышек, ищут зернышки». Дети-птички спрыгивают или сходят с возвышений, летают, размахивают крылышками, приседают, клюют зернышки. На слова взрослого: «Дождь пошел!» — птички улетают в свои гнездышки.

Когда малыши освоят игру, взрослый вместо слов «Дождь пошел!» раскрывает зонтик, а дети-птички на этот сигнал прячутся в гнездышки.

«Солнечные зайчики»

Задачи. Повышать двигательную активность. Развивать ловкость. Вызывать положительные эмоции от совершаемых действий.

Содержание игры. Воспитатель пускает с помощью зеркала солнечных зайчиков и одновременно произносит текст стихотворения:

«Скачут побегайчики - Прыг, прыг по углам,
Солнечные зайчики, Были там — и нет их там.
Мы зовем их — не идут, Где же зайчики? Ушли,
Были тут — и нет их тут. Мы нигде их не нашли.»

А. Бродский

В соответствии со словами текста дети манят зайчиков, разводят руки в стороны, прыгают за солнечными зайчиками. Взрослый направляет солнечных зайчиков в разные стороны комнаты.

«Мой веселый, звонкий мяч»

Задачи. Учить прыгать на двух ногах, внимательно слушать текст, действовать по сигналу. Вызывать чувство радости от активных действий.

Содержание игры. Взрослый читает стихи:

«Мой веселый, звонкий мяч, Желтый, красный, голубой,
Ты куда помчался вскачь? Не угнаться за тобой!»

(С. Маршак)

Малыши имитируют движения мяча, прыгают на месте. На слова: «Не угнаться за тобой!» — дети бегут от взрослого, который догоняет их. Ребята, не умеющие прыгать, делают «пружинку».

«Сними ленточку»

Задачи. Упражнять в умении подпрыгивать в высоту на месте. Развивать ловкость. Вызывать чувство удовольствия от выполненного действия. Учить действовать по сигналу.

Оборудование. Стойка с натянутой веревкой. Ленточки (количество их должно быть больше, чем участников игры).

Содержание игры. Взрослый развешивает ленты на веревку, натянутую на стойки выше роста ребенка с поднятой вверх рукой на 10—15 см. Один конец их должен быть длиннее. По сигналу взрослого «Прыг-скок» дети подпрыгивают и снимают ленту. Взрослый поощряет детей. Если дети не справляются, взрослый может помочь им, опустив ленту ниже. Игру повторить 3—4 раза.

«Зайчик в домике»

Задачи. Упражнять детей в прыжках. Учить сильно отталкиваться от пола.

Побуждать действовать по сигналу.

Содержание игры. Обручи лежат на полу. Это домики зайчиков. Зайчики прыгают по комнате, бегают. На слова взрослого: «Серый волк!» — бегут к обручам и впрыгивают в них. Затем игра продолжается. В игре могут участвовать один или несколько детей. Воспитатель подбадривает: «Вот какой зайчик сильный, хорошо оттолкнулся и прыгнул прямо в домик».

Вариант игры. У каждого зайчика свой домик в виде круга, квадрата, треугольника.

«Кролики»

Задача: формировать умение прыгать на двух ногах продвигаясь вперед; развивать ловкость, смекалку, уверенность.

Ход игры:

В одной стороне зала полукругом расставлены стулья – это клетки кроликов. На противоположной стул – это дом сторожа. Дети сидят на корточках за стульями.

Когда сторож выпускает кроликов на лужок – дети один за другим проползают под стульями, а затем прыгают продвигаясь вперед. По сигналу «Бегите в клетки» кролики возвращаются на свои места, снова проползая под стульями.

Игра проходит эмоциональнее с музыкальным сопровождением.

«Автомобили»

Задачи. Учить двигаться, сохраняя направление, выполнять действия в разных условиях, поддерживать интерес к движениям. Развивать внимание, умение действовать в коллективе. Закреплять знания сенсорных эталонов. Вызывать чувство радости от общения со взрослым и с сверстниками.

Оборудование. Нагрудные эмблемы с изображением машин (по числу играющих), дорожки разного типа, кубы или другие предметы, круг, квадрат из картона (гараж).

Содержание игры. Дети изображают автомобили и встают за обозначенной чертой. Это гараж. По сигналу взрослого автомобили выезжают из гаража и едут по дороге, соблюдая элементарные правила (ехать в одном направлении, не наталкиваясь друг на друга). По сигналу взрослого: «Автомобили, в гараж!» — ребята меняют направление и едут в гараж.

Варианты игры

1. Автомобили могут ехать по мосту (дощечке, лежащей на полу), по извилистой дороге, объезжая предметы, по мягкой дорожке (болото) и т. п.

2. У каждого автомобиля может быть свой гараж в виде круга, треугольника, квадрата. Гараж может быть обозначен цветным флажком.

В этом случае дети запоминают, какой формы или цвета их гараж.

«В гости к зверюшкам».

Задачи. Упражнять в ориентировке в пространстве, в подражании животным.

Закреплять навыки ходьбы, бега, прыжков. Повышать двигательную активность.

Вызывать удовольствие от игры.

Оборудование. Стойки с макетами, изображающими животных (6 шт.).
Содержание игры. Воспитатель расставляет на участке стойки с макетами, изображающими животных, на расстоянии 5 метров друг от друга. Общее расстояние для движения 30 метров. Затем взрослый предлагает детям встать друг за другом и поехать в гости к зверюшкам. Воспитатель встает впереди колонны и изображает паровоз, малыши -вагончики. Поезд начинает движение по направлению к одному из макетов. Взрослый объявляет название станции, например «Медведь». Дети останавливаются, здороваются с медведем, ходят как медведь и отправляются до следующей станции. Например, доехав до станции «Зайчик», они прыгают как зайчики, а на станции «Петушок» идут, поднимая высоко ноги, и т. д.

Вариант игры. На макете могут быть изображены: дерево (дети поднимаются на носки и показывают, какие они большие), кустарники (приседают, показывая, какие кустарники маленькие), самолет (разводят руки в стороны и качают крыльями), часики (наклоняют туловище то в одну сторону, то в другую, произнося: «Тик-так, тик-так»).

«Воробушки и автомобиль»

Задачи: формировать умение двигаться в разных направлениях, не наталкиваясь, друг на друга; совершенствовать умение реагировать на сигнал, развивать ориентацию в пространстве.

Ход игры:

Дети сидят на стульчиках на одной стороне зала. Это «воробушки» в гнездышках. На противоположной стороне – воспитатель. Он изображает автомобиль. После слов воспитателя «Воробышки полетели» дети поднимаются со стульев, бегают по залу, размахивая руками. По сигналу воспитателя «Автомобиль» , дети убегают на свои стульчики.

После того, как игра освоена детьми, вместо слов можно использовать звуковые сигналы.

Картотека подвижных игр к педагогическому проекту
«Развитие речи дошкольников через игровую деятельность»

средний дошкольный возраст (4 - 5 лет)

«Найди себе пару»

Цель: развивать ловкость, умение избегать столкновений, действовать по сигналу быстро.

Ход игры: для игры необходимы платочки по количеству детей. половина платочков одного цвета, половина другого. По сигналу воспитателя дети разбегаются. На слова «Найди пару!» дети имеющие одинаковые платочки встают парой. В случае если ребенок остался без пары, играющие говорят «Ваня, Ваня не зевай, быстро пару выбирай».

Слова воспитателя можно заменить звуковым сигналом. Игра эмоциональней проходит с музыкальным сопровождением.

«Лиса в курятнике»

Задачи: Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.

Описание: На одной стороне площадки отчерчивается курятник. В курятнике на насесте (на скамейках) располагаются куры, дети стоят на скамейках. На другой стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – они ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу «Лиса» куры убегают в курятник, взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест. Отводит ее в свою нору. Куры спрыгивают с насеста и игра возобновляется.

Правила: Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса!».

Варианты: Увеличить число ловишек – 2 лисы. Курам взбираться на гимнастическую стенку.

«Зайцы и волк»

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.

Описание: Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камушками, из которых выкладывают кружочки или квадраты. Вначале игры зайцы стоят на своих местах. Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге. Воспитатель говорит: «Зайки скачут, скок – скок – скок, на зеленый на лужок. Травку щиплют, слушают, не идет ли волк». Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке. Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Зайцы убегают каждый на свое место, где волк их уже не может настигнуть. Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг. После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирается другой волк.

Правила:

Зайцы выбегают при словах – зайцы скачут.

Возвращаться на места можно лишь после слова «Волк!».

Варианты: Нельзя ловить тех зайцев, которым подала лапу зайчиха - мать. На пути поставить кубы – пенечки, зайцы оббегают их. Выбрать 2 волков. Волку перепрыгнуть через преграду – ручей.

«Собираем урожай»

Цель: воспитывать выдержку и дисциплинированность.

Упражнять в метании мяча в горизонтальную цель левой и правой руками.

Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Ход игры: на расстоянии 2 м. от детей стоят корзинки, рядом с детьми лежат маленькие мячи двух цветов. Воспитатель объясняет детям, что они – зайцы, а мячи – это овощи, которые нужно собрать в корзинки.

Соберут зайчата ловко

С грядок сочную морковку

И хрустящую капусту.

В огороде будет пусто.

По очереди дети бросают мячи «овощи» в корзинку: левой рукой – «морковку», а правой – «капусту».

«Кошка и мышка»

Задачи: Развивать у детей умение быстро действовать по сигналу, ходить, сохраняя форму круга. Упражнять в беге с ловлей.

Описание: Все играющие, кроме 2, становятся в круг, на расстоянии вытянутых рук, и берутся за руки. В одном месте круг не замыкается. Этот проход – называется воротами. Двое играющих, находятся за кругом, изображают мышку и кошку. Мышка бежит вне круга и в кругу, кошка – за ней, стараясь поймать ее. Мышка может вбегать в круг через ворота и подлезать под руки стоящих в кругу. Кошка – только в ворота. Дети идут по кругу и говорят: «Ходит Васька серенький, хвост пушистый – беленький. Ходит Васька – кот. Сядет, умывается, лапкой вытирается, песенки поет. Дом неслышно обойдет, притаится Васька – кот. Серых мышек ждет». После слов кошка начинает ловить мышку.

Правила:

Стоящие в кругу не должны пропускать кошку под сцепленные руки.

Кошка может ловить мышку за кругом и в кругу.

Кошка может ловить, а мышка убегать после слова «ждет».

Варианты: Устроить дополнительные ворота, ввести 2 мышек, увеличить количество кошек.

«Мяч через сетку»

Цель: учить детей соревноваться. Упражнять в бросании мяча через сетку двумя руками снизу и из-за головы.

Ход игры: на расстоянии 1м от сетки на линии с обеих сторон стоят группки детей напротив друг друга. По сигналу воспитателя: «Начинай!» - ребёнок бросает мяч через сетку ребёнку, стоящему напротив. Тот, поймав мяч, перебрасывает его стоящему рядом и т. д. Когда мяч дойдёт до последнего играющего, воспитатель отмечает какие ошибки были сделаны группами играющих.

«Перелёт птиц»

Задачи: развивать реакцию на словесные сигналы. Упражняться в лазании по гимнастической лестнице.

Содержание игры:

дети стоят на одном конце зала, они птицы. На другом конце зала вышка (гимнастическая стенка). По сигналу воспитателя: «Птицы улетают!» — птицы летят, расправив крылья. По сигналу «Буря!» — птицы летят на вышку — скрываются от бури на деревьях. После слов: «Буря прекратилась», — птицы снова летят.

Правила: внимательно слушать сигналы воспитателя и выполнять действия.

«Бездомный заяц»

Цель: учить детей действовать по сигналу. Развивать внимание, смекалку.

Ход игры: дети-зайцы делают из скакалок, сложенных кольцом, домики. По сигналу воспитателя зайцы выбегают из домиков, скачут друг за другом, прыгают на одной ноге. Зайцы спешат занять любой домик, но одному домика не хватает. Он становится «бездомным зайцем». Теперь он выступает в роли ведущего, произнося:

Зайцы в поле побежали,

По полянке поскакали

Дети выбегают и резвятся на площадке. Игра продолжается.

«Лошадки»

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, согласовывать движения друг с другом, упражнять в беге, ходьбе.

Содержание игры: Дети делятся на 2 равные группы. Одна группа изображает конюхов, другая — лошадей. На одной стороне очерчивается конюшня. На другой — помещение для конюхов, между ними луг. Воспитатель говорит: «Конюхи, вставайте скорей, запрягайте лошадей!». Конюхи с вожжами в руках, бегут к конюшне и запрягают лошадей. Когда все лошади запряжены, они выстраиваются друг за другом и по указанию воспитателя идут шагом или бегут. По слову воспитателя «Приехали!» конюхи останавливают лошадей. Воспитатель говорит «Идите отдыхать!». Конюхи распрягают лошадей и отпускают их пастись на луг. Сами возвращаются на свои места отдохнуть. Лошади спокойно ходят по площадке, пасутся, щиплют траву. По сигналу воспитателя «Конюхи, запрягайте лошадей!» конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом.

После 2-3 повторений воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню!».

Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их и отдают вожжи воспитателю

«Хитрая лиса»

Цель: развивать внимание, умение действовать по сигналу, формировать навыки ориентировки в пространстве. Развивать у детей выдержку и наблюдательность. Упражнять в быстром беге, в построении в круг, в ловле.

Ход игры: играющие стоят по кругу. Расстояние между детьми один шаг.

Воспитатель предлагает детям закрыть глаза, обходит круг за их спинами и дотрагивается до одного ребенка — он становится лисой. Играющие открывают глаза и внимательно смотрят друг на друга, угадывая, кто же из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Дети спрашивают хором сначала тихо, потом громче: «Хитрая лиса, где ты?» После трехкратного произнесения этих слов хитрая лиса выходит на середину круга, поднимает руку и произносит: «Я здесь!» Все разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманных детей она отводит в

свой дом (заранее определенное место). Когда лиса поймает 2-3 детей, воспитатель говорит: «В круг!». Все играющие встают в круг, и игра возобновляется.

«Рыбаки и рыбки»

Цель: развивать у детей ловкость, сообразительность, умение действовать по сигналу.

Ход игры: на полу лежит шнур в форме круга – это сеть. В центре круга стоят трое детей – рыбаков, остальные игроки – рыбки. Дети-рыбки бегают по всей площадке и забегают в круг. Дети-рыбаки ловят их. Ловить детей-рыбок можно только в кругу. Рыбки должны забежать в круг (сеть) и выбежать из него, чтобы рыбаки их не поймали. Кто поймает больше рыбок, тот лучший рыбак.

«Два мороза»

Цель: развивать у детей торможение, наблюдательность, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге.

Ход игры: играющие располагаются по две стороны площадки, двое водящих становятся по середине (Мороз – Красный нос и Мороз – Синий нос) и говорят:

Мы два брата молодые,

Два мороза удалые:

Я мороз – Красный нос,

Я Мороз – Синий нос,

Кто из вас решится

В путь – дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз, И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» все играющие перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а морозы стараются их «заморозить» (коснуться рукой).

«Котята и щенята»

Задачи: развивать ловкость ориентировку в пространстве. Упражнять в лазанье, беге.

Содержание игры: играющие делятся на две группы: одни «котята», другие «щенята», они находятся в разных концах площадки. По сигналу котята начинают бегать, легко, как бы играя. На слова «котята!» они произносят «мяу!». В ответ на это щенята лают «гав-гав-гав!», на четвереньках бегут за котятами, которые быстро влезают на гимнастическую стенку. Щенята возвращаются на свои места. После 2-3 повторений дети меняются ролями. Закончить игру можно следующим образом: предложить всем тихо и медленно «по — кошачьи» пройти.

Правила: действовать по сигналу «Котята».

«Ручеек»

Цель: воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры.

Развивать умение ползать между предметами, пролезать под препятствиями (высота – 50см.), не задевая предметы.

Развивать ориентировку в пространстве, зрительное восприятие предметов окружающей действительности.

Ход игры: дети строятся в колонну и имитируют ручеек и произносят слова:

Ручеек течет, журча,

Камни огибает

Так водичка ключа
В речку попадает.

«Тишина»

Цель: присев, не шевелиться, соблюдать тишину. Нарушивший это требование становится в конец колонны. Ход игры. Дети идут в обход площадки в колонне по одному и говорят:

Тишина у пруда.

Не колышется вода,

Не шумят камыши,

Засыпайте, малыши.

На последние слова останавливаются, приседают, наклоняют голову и закрывают глаза (10 с.).

«Ровным кругом»

Цель: ходить ритмично по кругу, сохраняя интервал; не заходить в круг.

Выполнять движения, показанные педагогом. Ход Игры. Дети, взявшись за руки, ритмично идут по кругу, говоря: Ровным кругом

Друг за другом

Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте!

Дружно вместе

Сделаем вот так!

С окончанием слов останавливаются и повторяют движение, которое показывает педагог, например, повернуться, наклониться, присесть.

«Пройди в ворота»

Цель: учить подлезать и пролезать разными способами, проползти на четвереньках, пройти под препятствием, пригнувшись.

Дети располагаются на стульях. Впереди на расстоянии 2,5 м стоит дуга - воротики. Дальше, на расстоянии еще 2 м, находится стойка с сеткой, у стойки на полу лежит мяч. Воспитатель вызывает кого-нибудь из детей и предлагает на четвереньках доползти до дуги, подлезть под нее, подползти к мячу, затем встать, поднять мяч двумя руками и опустить его в сетку. Указания к проведению.

Воротиками могут служить: дуга, стул, стол (проползти между ножками), обруч, укрепленный между стульями, палка, положенная на спинки или сиденья стульев.

Детей следует учить подлезать и пролезать разными способами, проползти на четвереньках, пройти под препятствием, пригнувшись, но не дотронувшись руками до земли ("Пройти под дугой"). При этом малыши усваивают разные понятия: проползти и пройти.

«Найди свой цвет»

Цель: развивать внимание, ориентировку в пространстве.

Ход игры: воспитатель делит детей на 4 группы и раздает им флажки разных цветов: желтые, красные, синие и зеленые. Каждая группа уходит на свое специально отведенное место. Затем воспитатель устанавливает по одному флажку тех же цветов, что и у детей, в противоположные углы.

Дается сигнал «идите гулять», после которого дети расходятся по комнате и гуляют. Как только они услышат команду «найди свой цвет» сразу же подбегают каждый к своему флажку, по цвету совпадающему с флажком в их руке. В это

время воспитатель внимательно наблюдает, какая группа быстрее всех собралась возле соответствующего флажка. Самые первые – это и есть победители.

«У медведя во бору»

Цель: развитие у детей скорости реакции на словесный сигнал, развитие внимания; упражнять детей в беге.

Ход игры: из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают «медведем». На площадке для игры очерчивают два круга. Первый круг – это берлога «медведя», второй – это дом, для всех остальных участников игры.

Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

И на нас рычит.

После того, как дети произносят эти слова, «медведь» выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и «медведь» ловит его, то уже сам становится «медведем».

«Пастух и стадо»

Цель: закреплять у детей умение играть по правилам игры, упражнять в ходьбе и беге.

Ход игры: дети изображают «стадо» (коров, телят, овец). Выбирают «пастуха», дают ему дудочку и «кнут» (прыгалку). Воспитатель произносит слова, дети выполняют движения по тексту:

Рано – рано поутру

Пастушок: «Ту-ру-ру-ру»,

(«Пастушок» играет на дудочке.)

А коровки в лад ему

Затянули: «Му-му-му».

Дети – «коровки» мычат. Затем «пастух» гонит «стадо» в поле (на условленную лужайку), все ходят по ней. Через некоторое время «пастух» щёлкает кнутом (прыгалкой), гонит «стадо» домой. Игра повторяется.

«Ловишки»

Цель: учить бегу в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга.

Ход игры: дети произвольно располагаются на площадке. Ведущий — ловишка, назначенный воспитателем или выбранный играющими, становится на середине площадки. Воспитатель говорит: «Раз, два, три — лови!» По этому сигналу все дети разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать одного из играющих и коснуться его рукой (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся рукой, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда ловишка поймает 3—4 играющих. Затем выбирается новый ловишка.

«Попади мешочком в круг»

Цель: развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании правой и левой рукой.

Ход игры: дети стоят по кругу. В центре круга выложен из веревки кружок, концы веревки связаны, круг можно начертить. Диаметр круга – 2 метра. Дети находятся на расстоянии 1-2 шагов от круга. В руках мешочки с песком. По слову воспитателя «Бросай!», все бросают свои мешочки в круг. «Поднимите мешочки!»

- говорит воспитатель. Дети поднимают мешочки, становятся на место. Воспитатель отмечает, чей мешочек не попал в круг, игра продолжается. Дети бросают другой рукой.
Бросать мешочек нужно по слову воспитателя «Бросай!»
Поднимать по сигналу «Поднимите!».

«Лягушки и цапли»

Цель: развивать у детей умение действовать по сигналу, ловкость. Упражнять в прыжках с продвижением вперед.

Ход игры: определить с детьми границы болота, в углу которого располагается гнездо «цапли». По сигналу воспитателя «лягушки» начинают двигаться в направлении «болота», передвигаясь только прыжками на обеих ногах. Как только «лягушки» пересекут границу «болота» и попадут на его территорию, «цапля» может начинать их ловить. Поймав «лягушку», «цапля» уводит её в гнездо. Важно выполнять условие игры: лягушки передвигаются только прыжками!

«Волк во рву»

Цель: развивать смелость и ловкость, умение действовать по сигналу. Упражнять в прыжках в длину с разбега.

Ход игры: на полу обозначаются границы «лужайки», на которой будут веселиться и скакать «козы». Посередине обозначается «ров» шириной около метра – две параллельные линии. Ров пересекает поперек всю лужайку. В ров посадить одного участника – он играет роль «волка». Остальные становятся «козами». Перед началом игры они встают за пределами «лужайки». Ведущий командует: «Козы – в поле! Волк во рву!» «Козы» выскакивают на полянку, веселятся, стараются перескочить ров. «Волк» в этот момент должен попытаться осалить кого-либо из участников. «Коза» считается проигравшей, если до нее дотронулся «волк» или она не смогла перепрыгнуть ров, не задев черты. Проигравший выходит из игры. По команде ведущего «Козы, домой!», «козы» возвращаются на исходную позицию. Проигравшие вновь становятся «козами» и вступают в игру. Волк сменяется каждые 2-3 перебежки.

«Совушка»

Цель: учиться неподвижно стоять некоторое время, внимательно слушать.

Ход игры: Играющие свободно располагаются на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «Сова». Воспитатель говорит: «День наступает – все оживает». Все играющие свободно двигаются по площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полет бабочек, стрекоз и т.д.

Неожиданно произносит: «Ночь наступает, все замирает, сова вылетает». Все должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеется, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, и подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала себе большее число играющих.

«Удочка»

Цель: развивать ловкость, внимание, быстроту реакции.

Ход игры: играющие стоят по кругу, в центре воспитатель, он держит в руках

веревку к которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает веревку по кругу над самой землей, а дети подпрыгивают вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их. Описав мешочком два три круга, воспитатель делает паузу, во время которой подсчитывают количество попавшихся.

«Самолеты»

Цель: формировать умение двигаться в разных направлениях не наталкиваясь друг на друга; приучать действовать по сигналу.

Ход игры: дети - летчики стоят за линией, нарисованной на земле. На слова воспитателя: "Самолеты полетели" дети отводят руки в стороны и бегают в разных направлениях. На слова: "Самолеты присели" дети приседают, руки опускают вниз. На слова "Самолеты на места!" дети возвращаются за линию и стоят ровно. Выигрывает тот, кто первый прибежал на свое место.

«Поезд»

Цель: учить детей ходить и бегать в колонне по одному, ускорять и замедлять движение, делать остановки по сигналу; приучать детей находить своё место в колонне, не толкать товарищей, быть внимательными.

Ход игры: дети становятся в колонну по одному (не держась друг за друга). Первый – «паровоз», остальные – «вагоны». Воспитатель даёт гудок, и «поезд» начинает двигаться вперёд сначала медленно, потом быстрее, быстрее, наконец, дети переходят на бег. После слов воспитателя «Поезд подъезжает к станции» дети постепенно замедляют движение – поезд останавливается. Воспитатель предлагает всем выйти, погулять, собрать цветы, ягоды на воображаемой полянке. По сигналу дети снова собираются в колонну – и поезд начинает двигаться.

«Вороны»

Цель: упражнять в прыжках на двух ногах в разных направлениях, мягком приземлении на полусогнутые ноги.

Ход игры: все дети – вороны. Воспитатель говорит:

«Вот под елкой запущенной,

Скачут по снегу вороны.

(Дети прыгают на двух ногах по площадке, вокруг елки, пенька)

Кар-кар-кар, кар-кар-кар!

Из-за корочки подрались,

Во все горло раскричались.

Кар-кар-кар, кар-кар-кар!

(Бегают в разных направлениях, помахивая руками)

Только ночь наступает,

Все вороны засыпают.

Кар-кар-кар, кар-кар-кар!

(Влезает на ствол дерева, бревно, пеньки, скамейки)

«Воробушки и кот»

Цель: учить детей мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать, не задевая друг друга, увертываться от ловящего, быстро убегать, находить свое место, приучать детей быть осторожными, занимая место, не толкать товарищей.

Ход игры: дети – «воробушки» сидят в своих «гнездышках» (в кругах, обозначенных на земле, или нарисованных на асфальте) на одной стороне площадки. На другой стороне площадки – «кот». Как только «кот» задремлет,

«воробушки» «вылетают» на дорогу, «перелетают» с места на место, ищут крошки, зёрнышки (дети приседают, стучат пальцами по коленям, как будто клюют). Но вот «просыпается» «кот», «мяукает» и бежит за «воробушками», которые «улетают» в свои «гнезда». Сначала роль «кота» выполняет воспитатель, а затем кто-нибудь из детей.

«Зайка серый умывается»

Цель: упражнять в прыжках на двух ногах с продвижением вперёд. Учить соотносить действия со словами.

Ход игры: все становятся в круг, выбирается зайка, он становится в центр круга.

Дети, образующие круг говорят:

Зайка серый умывается. Вымыл хвостик,

Видно, в гости собирается, Вымыл ухо,

Вымыл носик Вытер сухо!

Зайка проделывает все движения, соответствующие тексту. Затем он подпрыгивает на двух ногах, продвигаясь (идёт в гости) к кому-нибудь из стоящих в кругу. Тот становится на место зайки.

«Гуси-лебеди»

Цель: упражнять в беге с увертыванием.

Ход игры: участники игры выбирают волка и хозяина, остальные — гуси-лебеди.

На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой — живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

— Гуси-гуси!— Га-га-га.

— Есть хотите?— Да, да, да.

— Гуси-лебеди! Домой!— Серый волк под горой!

— Что он там делает

— Рябчиков щиплет.

— Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила: Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

«Снайперы»

Цель: развивать ловкость, глазомер, координацию движений, меткость.

Ход игры: ребятам предлагается сбить кегли с расстояния 2 метра из положения сидя, лёжа. По мере выполнения задания, расстояние до кеглей увеличивается.

«Цветные автомобили»

Цель: развивать внимание и память.

Ход игры: (По краям площадки располагаются дети с цветными кружками в руках - это рули. Воспитатель в центре с цветными флажками. Он поднимает флажок какого-нибудь цвета. Дети, имеющие кружок такого же цвета, бегают по площадке в любом направлении, гудят, поворачивая кружок как руль. Когда флажок опускается, все возвращаются на места. Затем воспитатель поднимает флажок

другого цвета, бегают другие дети. Можно поднять одновременно два или три флажка, и тогда выезжают все автомобили.

«Карусель»

Дети образуют круг, держась за шнур правой рукой, и идут по кругу сначала медленно, потом быстрее и переходят на бег. Движения выполняются в соответствии с текстом, произносимым вслух:

«Еле, еле, еле, еле

Закружились карусели,

А потом кру-гом, кру-гом,

Все бегом, бегом, бегом».

После того как дети пробегут 2-3 круга, воспитатель останавливает их и подает сигнал к изменению направления движения. Играющие поворачиваются кругом и, перехватив шнур другой рукой, продолжают выполнять ходьбу и бег. Затем воспитатель вместе с детьми произносит:

«Тише, тише, не спешите!

Карусель остановите!

Раз-два, раз-два.

Вот и кончилась игра!»

Движение карусели постепенно замедляется. При словах «Вот и кончилась игра!» дети останавливаются, кладут шнур на землю и расходятся по всей площадке. Игра проводится 2 раза.

«Теремок»

Детей должно быть не меньше 6. заранее нужно договориться, кто будет мышка, лягушка, зайчик... Животные могут быть самые разные, необязательно, как в сказке. Все зависит от количества и желания детей. Только мишка-ловишка должен быть один. Все берутся за руки, идут по кругу и поют:

Стоит в поле теремок, теремок,

Он не низок не высок, не высок,

Вот по полю, полю мышка бежит,

У дверей остановилась и стучит.

Мышка выбегает в круг и говорит: Кто-кто в теремочке живет, кто, кто в невысоком живет? И остается в кругу. Остальные дети снова идут по кругу и снова говорят те же слова, но вместо мышки называют лягушку. Каждый раз названные дети выбегают в круг и спрашивают: Кто, кто в теремочке живет, Кто, кто в невысоком живет? Им отвечают, стоящие внутри круга: Я- мышка-норушка... Я – лягушка-квакушка... и т.д. А ты кто? Услышав ответ, говорят: Иди к нам жить.

Остается один медведь. Он ходит вокруг собравшихся животных и, когда его спрашивают: -А ты кто? – говорит: -А я мишка- всех ловишка! Дети разбегаются и мишка их ловит. Пойманный становится мишкой.

Картотека подвижных игр к педагогическому проекту
«Развитие речи дошкольников через игровую деятельность»
старший дошкольный возраст (5 - 6 лет)

«Ловишки» (с ленточками)

Задачи: учить детей бегать враспынную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро. Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.

Содержание игры: дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорей беги – все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.

Варианты:

чертится круг в центре стоит Ловишка. По сигналу «Раз, два, три лови» дети перебегают круг, а Ловишка пытается схватить ленту

«Уголки»

Задачи: учить детей перебегать с места на место быстро, незаметно для ведущего. Развивать ловкость, быстроту движений, ориентировку в пространстве.

Содержание игры: Дети становятся возле деревьев или в кружочках начерченных на земле. Один из играющих оставшийся в середине, подходит к кому – либо и говорит «Мышка, мышка продай мне свой уголок». Та отказывается. Водящий идёт с теми же словами к другому. В это время остальные дети меняются местами, а водящий в середине старается занять место одного из перебегающих. Если это ему удастся, оставшийся без уголка становится на середину.

Варианты:

Если водящему долго не удаётся занять место, воспитатель говорит: «Кошка!» все дети одновременно меняются местами, водящий успевает занять уголок. Нельзя долго стоять в своём уголке.

«Парный бег»

Задачи: учить детей бегать в парах, не расцепляя рук, огибать предметы. Развивать ловкость, внимание.

Содержание игры: дети стоят в колоннах парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки поставлены предметы (кегли, кубы и т.д.), по числу звеньев. По сигналу воспитателя первые пары детей, взявшись за руки, бегут до предметов огибают их и возвращаются в конец своей колонны. По следующему сигналу бегут вторые пары. Пара разъединившая руки, считается проигравшей.

Варианты: бежать с захлестом голени. Бег между предметами змейкой до ориентира.

«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

Содержание игры: 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.

«Мы весёлые ребята»

Задачи: учить детей действовать по сигналу, перебегать с одной стороны площадки на другую быстро с увёртыванием. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

Содержание игры: Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне также проводится вторая черта. В центре площадки находится Ловишка. Игроки хором произносят:

«Мы весёлые ребята,
Любим бегать и скакать,
Ну, попробуй нас догнать.
Раз, два, три, лови!»

После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а Ловишка их ловит. Тот, кого Ловишка успеет осалить, прежде чем тот пересечёт черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку.

Варианты:

Дети идут по кругу и проговаривают текст. Ловишка в центре. Разбегаются разными видами бега.

«Гуси-лебеди»

Задачи: учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую, чтобы не запятали. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту.

Содержание игры: На одном краю зала обозначается дом в котором находятся гуси, на противоположной стороне зала стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором живёт волк, остальное место луг. Выбираются дети на роль волка, пастуха, остальные дети 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 же домой.

Гуси: нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой, зубы точит съесть нас хочет.

Пастух: так летите, как хотите, только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья, летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается поймать гусей.

Затем - после 2-3 перебежек - выбирается новый пастух и волк.

«Сделай фигуру»

Задачи: учить детей бегать врассыпную по залу, участку. Приучать менять движение по сигналу, развивать равновесие, умение сохранять неподвижную позу.

Содержание игры: по сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу. На следующий сигнал (удар в бубен) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Воспитатель отмечает тех, чьи фигуры получились интереснее, наиболее удачными.

Варианты: можно выбрать водящего, который будет определять, чья фигура интереснее сложнее, тех, кто каждый раз придумывает новые фигуры.

«Караси и щука»

Задачи: учить детей ходить и бегать врассыпную, по сигналу прятаться за камешки, приседая на корточки. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

Содержание игры: Один ребёнок выбирается щукой, остальные делятся на две группы. Одна из них образует круг – это камешки, другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга. По сигналу воспитателя – щука – она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат занять место за кем-нибудь из играющих и присесть за камешки.

Пойманные караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой щукой.

Варианты:

караси плавают не только в кругу, но и между камней, щука находится в стороне. Можно выбрать две щуки.

«Перебежки»

Задачи: Продолжать формировать навыки метания в подвижную цель, умение действовать совместно с товарищами.

Содержание игры: На одной стороне площадки отделяется линией дом, на расстоянии 5-6 м чертится вторая линия, за которой находится другой дом. Вдоль одной из сторон перпендикулярно домам проводится еще одна черта.

Играющие делятся на две группы – два отряда (не более 6-8 человек в каждом).

Дети одного отряда встают вдоль линии любого дома. Другой отряд размещается вдоль линии другого дома. Третий размещается вдоль боковой линии; у ног каждого ребенка лежит два снежка.

По сигналу воспитателя первый отряд перебегает из одного дома в другой. Дети второго отряда берут по одному снежку и бросают их в бегущих. Те, в кого попали снежком, отходят в сторону. На новый сигнал перебежка происходит в обратную сторону; дети, стоящие у боковой линии, бросают в бегущих по второму снежку. Осаленные в этот раз также отходят в сторону.

Воспитатель отмечает, кто из детей одного и другого отряда был более ловким, смелым, метким. После этого, временно выбывшие из игры, возвращаются в свои отряды. Отряды меняются, и игра продолжается.

Примечание: 1. Снежки для игры можно заготовить заранее и сложить в кучу, откуда дети будут их брать, а можно лепить их тут же перед началом игры. 2. Для установления очередности (какому отряду первому бежать, какому бросать снежки) отряды могут воспользоваться считалками

«Хитрая лиса»

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

Содержание игры: 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 лесу 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 затем 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.

«Встречные перебежки»

Задачи: учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую в быстром темпе. Развивать внимание, быстроту движений.

Содержание игры: две группы детей с равным количеством играющих становятся на противоположных сторонах площадки за линиями в шеренги. (расстояние между детьми в шеренге не менее 1 метра). У каждой группы детей на руках ленточки своего цвета – синие, жёлтые. По сигналу воспитателя: «Синие!» - дети с синими лентами бегут на противоположную сторону, стоящие напротив протягивают вперёд ладоши и ждут, когда бегущие прикоснутся к ним рукой. Тот, кого коснулись, бежит на другую сторону, поворачивается и поднимает руку вверх.

Варианты:

Можно добавить ещё два цвета – красный, зелёный.

«Пустое место»

Задачи: учить детей быстро бегать наперегонки в противоположные стороны. Развивать быстроту реакции, внимание.

Содержание игры: играющие становятся в круг, положив руки на пояс, - получают окошки. Выбирается водящий. Он ходит вне круга и говорит:

«Вокруг домика хожу,
и в окошечки гляжу,
к одному я подойду,
и тихонько постучу».

После слова «постучу», водящий останавливается, заглядывает в окошко и говорит: тук, тук, тук.

Стоящий впереди спрашивает: «Кто пришёл?» водящий называет своё имя.

Стоящий в кругу спрашивает: «Зачем пришёл?» водящий отвечает: «Бежим наперегонки» – и оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, остаётся в кругу, опоздавший становится водящим, и игра продолжается.

Варианты:

водящий просто ходит за кругом и кладёт руку на плечо кому-нибудь, с ним и бегут в разные направления, стараясь занять пустое место.

«Затейники»

Задача: учить детей ходить по кругу, взявшись за руки вправо, влево. Повторять движения за водящим. Развивать внимание, память, творчество.

Содержание игры: Выбирается водящий – затейник, который встает в центр круга, образованный детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу и произносят:

«Ровным кругом друг за другом

мы идём за шагом шаг.

Стой на месте дружно вместе

Сделаем вот так...»

Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение и все должны его повторить. Игра повторяется с другим затейником.

Правила: точно выполнять движения за затейником.

«Бездомный заяц»

Задачи: развивать у детей ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге.

Содержание игры: из числа играющих выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы образуют «свой домик» (два зайца держаться за руки, создавая домик). Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой «домик»; К кому бездомный заяц встанет спиной тот и становится водящим. Если охотник поймает, то меняются ролями.

Правила:

* 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.

«Удочка»

Задачи: учить детей подпрыгивать на двух ногах стоя на месте, приземляясь на носки, полусогнутые ноги. Развивать ловкость, быстроту, глазомер.

Содержание игры: дети стоят по кругу в центре воспитатель. Он держит в руках верёвку на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает верёвку над самым полом, дети подпрыгивают на двух ногах вверх, так чтобы мешочек не задел их ног. Описав 2-3 круга делается пауза, и подсчитываются пойманные.

Варианты: тех детей кого поймали, выходят из игры, так пока не останутся самые ловкие.

«Важенка и оленята».

Цель: развивать ловкость, силу.

На площадке нарисовано несколько кругов. В каждом из них находятся важенка и два олененка. Волк сидит за сопкой (на другом конце площадки). На слова ведущего:

Бродит важенка,

С нею –оленьята,
Объясняет каждому
Все, что непонятно...
Топают по лужам
Оленьята малые,
Терпеливо слушают
Наставленья мамин.

Играющие -оленьята свободно бегают по «тундре», наклоняются, «едят» траву, «пьют» воду. На слова «Волк идет!» оленьята и важенки убегают в свои домики (круги). Пойманного олененка волк уводит с собой.

Правила игры: Движения выполнять в соответствии с текстом.

«С кочки на кочку»

Задачи: учить детей перебираться с одной стороны площадки на другую прыжками с кочки на кочку на двух или одной ноге. Развивать силу толчка, умение сохранять равновесие на кочке, ловкость.

Содержание игры: на земле чертят две линии – два берега, между которыми болото. Играющие распределяются парами на одном и другом берегу. Воспитатель чертит на болоте кочки плоские кольца на разном расстоянии друг от друга: 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90см. двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку отталкиваясь двумя ногами или одной, не становясь между кочками, стараясь перебраться на берег. Тот, кто оступился, остаётся в болоте.

Выходит следующая пара. Когда все выполняют задание, воспитатель назначает, кому выводить детей из болота. Тот подаёт увязшему ребёнку руку и показывает прыжками путь выхода из - болота.

Варианты: соревнование: «Кто быстрее переберётся через болото».

«Кто сделает меньше прыжков»

Задачи: учить детей прыгать в длину, делая сильный взмах руками, отталкиваясь и приземляясь на обе ноги. Развивать силу толчка, укреплять мышцы ног.

Содержание игры: На площадке обозначают две линии на расстоянии 5-6 метров. Несколько детей встают к первой линии и по сигналу прыгают до второй линии, стараясь достичь её за меньшее число прыжков. Ноги слегка расставить и приземляться мягко на обе ноги.

Варианты: Увеличить дистанцию до 10м. (это в среднем 8-10 прыжков)

«Кто скорее доберётся до флажка»

Задачи: учить детей действовать по сигналу, прыгать на двух ногах с продвижением вперёд, подлезать под дугу удобным способом, бегать на перегонки. Развивать умение соревноваться, передавать эстафету.

Содержание игры: дети распределяются на три колонны поровну. На расстоянии 2м от исходной черты ставятся дуги или обручи, можно натянуть шнур, затем на расстоянии 3м. 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 вернуться в конец своей колонны.

Варианты: вводится усложнение: натягивается верёвка на высоте – 60см, дети должны не касаясь руками пола подлезть под шнуром.

«Медведи и пчёлы»

Задачи: учить детей лазить по гимнастической стенке, взбираться на скамейки, кубы без помощи рук, прыгивать на носки, на полусогнутые ноги, бегать врассыпную. Развивать ловкость, смелость, быстроту.

Содержание игры: дети делятся на две равные группы, одна – пчёлы, другая – медведи. На гимнастической стенке, скамейке, кубах находится улей, на другой стороне – луг, в стороне берлога медведей. По условному сигналу пчёлы вылетают из улья жужжат и летят на луг за мёдом. Как только пчёлы улетят на луг за мёдом, медведи выбегают из берлоги, забираются в улей и лакомятся мёдом.

Воспитатель подаёт сигнал: «Медведи!» пчёлы летят к ульям, стараясь ужалить медведей, те убегают в берлогу, ужаленные медведи пропускают одну игру. После 2-3 повторений дети меняются ролями.

Правила: с гимнастической стенки нужно слезать, а не прыгивать, не пропуская реек

«Охотники и зайцы»

Задачи: учить детей прыгать на двух ногах с продвижением вперёд врассыпную, действовать по сигналу. Закреплять умение бросать мяч стараясь попасть в зайцев. Развивать ловкость, глазомер.

Содержание игры: выбирается охотник, остальные дети – зайцы. На одной стороне площадки отводится место для охотника, на другой дом зайцев. Охотник ходит по залу, делая вид что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе. Зайцы выпрыгивают на двух ногах или на право, на левой поочерёдно в разных направлениях.

По сигналу: «Охотник!» - зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мяч. Те в кого он попал, считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом.

Варианты: охотников может быть 2-3, и у зайцев дома нет – они просто увёртываются от мяча.

«Сбей флажок»

Задачи: учить детей метать мешочки в даль правой, левой рукой из-за головы стараться чтобы мешочек улетел как можно дальше. Развивать силу броска, глазомер. Укреплять мышцы плечевого пояса.

Содержание игры: дети стоят в две шеренги друг за другом, в руках у первой шеренги мешочки с песком. Впереди на расстоянии 4-5м. стоят на одном уровне несколько флажков. Дети одновременно бросают мешочки из-за головы двумя руками или одной рукой, стараясь забросить их за линию флажков. Затем дети поднимают мешочки, бегут и передают своей паре. Бросает следующая шеренга, результаты сравниваются.

Варианты: можно мешочки передавать своей паре перебрасыванием.

«Волк и олени».

Цель: развивать ловкость, силу

Ход игры: Из числа участников выбирается волк, остальные олени. На одном конце площадки очерчивается место для волка. Олени «пасутся» на противоположном конце площадки. По сигналу «Волк» волк просыпается, выходит из логова, сначала широким шагом обходит стадо, затем круг обхода сужает. По сигналу (рычание волка) олени разбегаются в разные стороны, а волк старается их поймать (коснуться). Пойманного волк отводит к себе.

Правила игры: Выбегать из круга можно только по сигналу. Тот, кого поймают, должен идти за волком.

«Попади в обруч»

Задачи: учить детей метать мешочки с песком в горизонтальную цель, правой левой рукой прицеливаясь. Развивать глазомер, точность броска.

Содержание игры: дети стоят по кругу диаметром 8-10м. через одного в руках мешочек с песком. В центре круга лежит обруч. По сигналу воспитателя дети у которых в руках мешочки, передают их товарищам справа или слева по договорённости. Получив мешочки, дети бросают их стараясь попасть в обруч. Затем дети поднимают мешочки, и возвращаются на свои места в круг. Снова раздаётся сигнал, и дети передают мешочки своим соседям – вторым номерам и т. д.

Варианты: забрасывать мешочки двумя одной рукой из-за головы, сидя, стоя на коленях.

«Сбей кеглю»

Задачи: учить детей катать мяч, стараясь сбить кеглю с расстояния 1,5-2м., бегать за мячом, передавая другим детям. Развивать глазомер, силу точность броска.

Содержание игры: на одной стороне зала чертят 3-4 кружка, в них ставят кегли. На расстоянии 1,5-2м., от них обозначают шнуром линию. 3-4 ребёнка подходят к линии становятся напротив кеглей, берут по мячу и катят, стараясь сбить кеглю. Затем бегут, ставят кегли, берут мячи и приносят их следующим детям.

Варианты:

1. Бросать мяч правой, левой рукой, отталкивать ногой.
2. Кегли ставят за линией в определённом порядке: в один ряд вплотную к друг к другу, высокая кегля в середине. В один ряд одна от другой на небольшом расстоянии -5-10см; в небольшой кружок, большая кегля в центре. В два ряда большая кегля между рядами; квадратом, большая в центре и т.д. на расстоянии 2-3 метра от линии, на которой расположены кегли, чертят 2-3 линии, с которых игроки сбивают кегли.

Дети, соблюдая очерёдность, начинают прокатывать шары с самой ближней линии. Выигрывает тот, кто больше всех собьёт кеглей с ближней линии. Он начинает прокатывать мячи со второй линии. И т.д.

«Куропатки и охотники».

Ход игры: Все играющие – куропатки, трое из них – охотники. Куропатки бегают по полю. Охотники сидят за кустами. На сигнал «Охотники!» все куропатки прячутся за кустами, а охотники их ловят (бросают мяч в ноги). На сигнал «Охотники ушли!» игра продолжается: куропатки опять «летают».

Правила игры: Убегать и стрелять можно только по сигналу. Стрелять следует в ноги убегающих.

«Мяч водящему»

Задачи: учить детей ловить мяч, брошенный водящим руками не прижимая к груди. Бросать мяч двумя руками от груди. Развивать глазомер, моторику рук, быстроту, точность броска.

Содержание игры: дети делятся на 2-3 группы и выстраиваются в круг, в центре каждого круга стоит водящий с мячом в руках. По сигналу воспитателя водящие перебрасывают поочерёдно детям мяч двумя руками от груди и получают его обратно. Когда мяч обойдёт всех игроков, то он поднимает его над головой и говорит: «Готово!»

Варианты: мяч водящий бросает не по порядку, а в разную, выигрывает группа, у которой ни разу не упадёт мяч.

«Школа мяча»

Задачи: закрепить умение детей выполнять разные действия с мячом. Развивать координацию движений, глазомер, ловкость.

Содержание игры: подбросить мяч вверх и поймать его одной рукой.

- Ударить мяч о землю и поймать одной рукой.
- Подбросить вверх, хлопнуть в ладоши и поймать его двумя руками.
- Ударить о стену и поймать его одной рукой.
- Ударить о стену, поймать его одной рукой, после того как он ударится о землю.
- Ударить мяч о стену, хлопнуть в ладоши и поймать одной рукой.
- Ударить мяч о стену так чтобы он отскочил под углом в сторону партнёра, который должен поймать его.
- Ударить мяч, о стену бросив его из-за спины, из-за головы, из-под ноги и поймать его

«Стой, олень!»

Ход игры: Играющие находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится на середине площадки. После сигнала «Беги олень!» все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: «Стой олень!». Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игру заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

Правила игры: разбегаться можно только по сигналу «Беги олень!». Осаленные отходят в условное место. Салить надо осторожно.

«Вышибалы»

Чем больше игроков, тем лучше. Выбираются два игрока, которые становятся друг напротив друга на определенном расстоянии. Между ними в линию становятся все остальные игроки, лицом к тому из них, кто держит в руках мяч. Задача игроков: выбить мячом всех участников в центре, которые разбегаются в стороны после каждого броска мяча. Выбивают до тех пор, пока не будут «выбиты» все игроки. Однако если хоть один из игроков, стоявших в центре, поймает мяч строго в руки, если тот не ударился о землю, то все вышедшие из игры возвращаются в круг.

«Картошка»

Все участники встают в круг и перебрасывают друг другу мяч, как в волейбол. Если игрок не отбил или удержал мяч в руках, он садится на корточки в центр круга (становится картошкой). Остальные продолжают играть до тех пор, пока не выявится победитель. Однако, любой из игроков может «выкопать» картошку, попав в игрока, сидящего в центре круга, мячом. Игрок, которого коснулся мяч, возвращается к игре. Если же, тот, кто хотел выбить мячом сидевших в центре, так сказать, промазал, то он сам садится в центр круга. Сама «картошка» тоже может себя спасти, поймав летящий мяч. При этом все игроки, сидящие в центре, возвращаются к игре, а тот игрок из рук которого был пойман мяч, занимает их место.

«Гори ясно»

Цель: упражнять детей в умении самостоятельно менять направление движения со сменой тембровой окраски музыки. Воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

Ход игры: Дети стоят в кругу, держась за руки. В середине ребёнок с платочком в руке. Все дети идут вправо по кругу, водящий машет платочком. Дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий скачет внутри круга. С окончанием музыки останавливается и встает перед двумя стоящими в кругу детьми.

Играющие хором поют:

*«Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Раз, два, три!»*

На слова «Раз, два, три!» 3 раза хлопают в ладоши, а водящий взмахивает платком. После этого выбранные дети поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Каждый стремится прибежать первым, взять у водящего платочек и высоко поднять его.

«Краски»(монах)

Нужно выбрать двух игроков «продавца» и «покупателя», а остальные будут «краски». Каждая «краска» загадывает свой цвет на ухо «продавцу», который запоминает и следит, чтобы цвета не повторялись. Когда все расселись, подходит «покупатель» (монах), и они заводят такой диалог:

- Тук, тук.
- Кто там?
- Я монах в красных штанах, синей рубахе, приехал на собаке.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?

Называет цвет. Если такого цвета нет, то «продавец» говорит: «Такой краски нет, скачи по дорожке на одной ножке». «Покупатель» должен пропрыгать вокруг скамейки, вернуться и снова попытаться. Если краска угадана «продавец» называет цену (до 10). Пока тот «платит», хлопая по ладони «продавца», «краска» убегает. Потом монах должен поймать краску. Если поймал, садится на скамейку к краскам, а краска становится монахом. Если не поймал, игра продолжается с теми же персонажами.

«Классики»

Задачи: учить детей прыгать на полусогнутые ноги. Закрепить умение действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту.

Содержание игры: На асфальте нарисованы классики.

Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети.

Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети.

Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

«Баба - Яга»

Цель: продолжать учить стремительному бегу, развивать творчество, передавая игровой образ.

Ход игры: Играющие выбирают Бабу – Ягу. Она находится в центре круга. Дети ходят по кругу и поют:

Баба-Яга, костяная нога,, - Дети ходят
С печки упала, ногу сломала. - по кругу.
Пошла в огород, испугала народ. - Идут в центр.
Побежала в баньку, - Из круга обратно.
Испугала зайку.
После песни дети разбегаются, Баба-Яга ловит детей.

«Обеги круг»

Цель: учить двигаться спокойным шагом по кругу. Воспитывать внимание, выдержку.

Ход игры: Дети вместе с воспитателем становятся в круг. Идут по кругу и поют народную считалку:

Водица, водица,
Студеная быстрица,
Обеги вокруг,
Напой наш луг!

Воспитатель называет двух детей, стоящих рядом друг с другом. Дети поворачиваются спиной и бегут в разные стороны. Каждый старается прибежать на свое место первым.

Картотека подвижных игр к педагогическому проекту
«Развитие речи дошкольников через игровую деятельность»
старший дошкольный возраст (5 - 6 лет)

«Чье звено скорее соберется?»

Цель: Упражнять в беге врассыпную, умении слушать сигнал воспитателя, развивать внимание.

Оборудование: предметы по количеству человек в звеньях (разнообразные для каждого звена).

Описание: Дети распределяются на два, три звена. Каждое звено выбирает определенный предмет – один одинаковый на все звено. В разных концах зала устанавливаются места для звеньев. По сигналу воспитателя дети ходят или бегают в разных направлениях. По сигналу «На места!» бегут и строятся у соответствующего предмета в звено.

Усложнение: Воспитатель меняет места предметов в процессе игры.

Подвижные игры с бегом

«Кто скорее докатит обруч до флажка?»

Цель: Учить детей выполнять задание точно, качественно. Развивать у детей быстроту, умение передавать эстафету.

Оборудование: обручи, палки, флажки.

Описание: Играющие делятся на звенья; становятся друг за другом за чертой. У первых в колоннах в руках обручи, воспитатель даёт команду — «Кати!» первые в колоннах катят обручи по направлению к флажкам, подталкивая их руками палкой, оббегают с обручем флажок, возвращаются в свои колонны и передают обручи следующему, хлопнув по плечу. Игра заканчивается, когда стоявший в колонне, последними выполняют задание. Выигрывает звено, которое быстрее закончит игру.

Варианты: Подталкивать обруч палочкой. Как только игрок получает палочку, он сейчас же бежит к флажку, прокатывая палочкой обруч и т.д.

«Жмурки»

Цель: Учить детей бегать по площадке врассыпную, двигаться с завязанными глазами, слушая предупредительные сигналы. Развивать умение быстро перемещаться по залу, ловкость, быстроту действий.

Оборудование: платок.

Описание: Выбирается водящий – «жмурка». Он встаёт в середину комнаты, ему завязывают глаза, поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем все дети разбегаются по комнате, а Ловишка старается кого-нибудь поймать. При виде какой-либо опасности, для жмурки, дети должны предупредить словом «Огонь!». Поймав кого-нибудь «жмурка» передаёт свою роль пойманному.

Правила: Завязанную на глаза повязку не снимать и не подглядывать.

Варианты: Если игра проходит на улице, то очерчивается граница, за которую играющие не имеют права забегать. Переступивший условленную границу считается сгоревшим и обязан заменить жмурку.

«Бег по - медвежьи»

Цель: развивать силу рук и ног, координацию движений, ловкость, сноровку, воспитывать волю, настойчивость.

Правила игры: Эта игра - состязание проводится в любое время года. Количество участников не ограничивалось. Дистанция бега произвольная и обговаривается между участниками до начала игры.

Описание. Перед началом игры - состязания в начале и в конце дистанции проводятся линии старта и финиша. Все участники располагаются вдоль линии, принимая исходное положение, – стоя на четвереньках. По команде голосом (судьи) начинается бег по - медвежьей, который выполняется так: оттолкнувшись двумя руками, подтягивают ноги.

«Решето»

Играющие становятся в ряд. Один из участников игры остается вне ряда — он решето. Решето подходит к стоящему первым в ряду и говорит: «Сей, сей решето!» Тот спрашивает: «Что ты хочешь, решето?» Решето отвечает: «Мелкую муку». Играющий, к которому обратился игрок-решето, произносит: «Беги за ней!» После этого решето бежит за участником игры, стоящим в ряду последним, и старается его поймать. Тот убегает и стремится встать первым в ряду. Если ему это удастся, то он спасен. Если же решето поймает убегающего, то они меняются ролями, бывшее решето становится в ряд первым. Правила игры. Нельзя выбегать из ряда прежде, чем будут произнесены все слова.

«Два Мороза»

Цель: Развивать у детей торможение, умение действовать по сигналу (по слову).

Упражнять в беге с увертыванием в ловле. Способствовать развитию речи.

Оборудование: мел.

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.

«Догони свою пару»

Цель: Учить детей быстро бегать в заданном направлении, стараясь догнать свою пару. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту движений. Способствовать проявлению выносливости.

Описание: Дети встают парами на одной из сторон площадки: один впереди, другой сзади – отступя 2-3 шага. По сигналу воспитателя первые быстро перебегают на другую сторону площадки, вторые их ловят – каждый свою пару. При повторении игры дети меняются ролями.

Варианты: Запятнать свою пару мячом.

«Краски»

Цель: Совершенствовать навыки детей бегать с ускорением. Развивать быстроту реакции, ловкость, внимательность.

Описание: Среди игроков выбирается водящий — «монах» и ведущий — «продавец». Все остальные игроки загадывают втайне от «монаха» — цвета, причем цвета не должны повторяться. Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит:

- Тук, тук.
- Кто там?
- Я монах в красных штанах, синей рубашке, приехал на собаке.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?

Монах (называет любой цвет): «За голубой». Если такой краски нет, то; продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!». «Монах» начинает игру сначала. Если названная краска есть, то игрок, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха» — а тот его догоняет. Если догнал — «монах» становится «продавцом», а пойманный игрок — «монахом». Если не догнал — игра начинается сначала.

«Горелки»

Цель: Развивать ловкость и быстроту бега. Воспитывать интерес к народным играм.

Описание: Играющие становятся в колонну парами.

Впереди колонны на расстоянии 2—3 шагов проводится линия.

С помощью считалки выбирают ловишку:

«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»

Ловишка становится на линию сонной к остальным играющим. Все, стоящие парами, говорят:

«Гори, гори ясно, чтобы не погасло.

Глянь на небо — птички летят,

Колокольчики звенят.

Раз, два, три — беги!»

С окончанием слов дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один — справа, другой — слева), стремясь схватиться за руки. Ловишка старается поймать одного из пары и соединить с ним руки. Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если ловишка не поймал, он остается в той же роли.

Правила: Во время произнесения слов ловишка не должен оглядываться; ловить можно до того, как играющие возьмутся за руки.

«Коршун и наседка»

Цель: Развивать ловкость детей, умение перемещаться боковым приставным шагом.

Описание: В игре участвует 8—10 детей. Одного из играющих выбирают коршуном, другого — наседкой. Остальные дети — цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держатся друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыпленка, стоящего последним в колонне. Наседка, вытягивая руки в стороны, не дает коршуну схватить цыпленка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой.

Правила: Не разрывать сцепления в колонне; нельзя держать коршуна руками; пойманный идет в гнездо коршуна.

«Не попадись»

Цель: Учить детей перепрыгивать шнур на двух ногах вперёд, назад, делая взмах руками, толчок ногами. Развивать ловкость. Укреплять своды стоп.

Оборудование: шнур (обруч большой).

Описание: Дети располагаются вокруг шнура, положенного в форме круга. В центре двое водящих. По сигналу воспитателя дети прыгают на двух ногах в круг, и выпрыгивает по мере приближения ловишек. Кого успели запятнать, получает штрафное очко. После подсчёта пойманных меняются ловишки и игра возобновляется.

Варианты: Дети запрыгивают в круг на одной ноге или боком.

«Волк во рву»

Цель: Упражнять детей в прыжках в длину с разбега, энергично отталкиваясь маховой ногой с резким взмахом рук, приземляться, сохраняя равновесие. Воспитывать ловкость, смелость.

Описание: Посередине площадки проводятся две линии на расстоянии 70—100 см одна от другой, это ров. У одной из сторон площадки дом коз. Вес играющие козы, один — волк. Козы располагаются в доме, волк во рву. По сигналу воспитателя «козы, на луг» козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров (волк не трогает коз), по сигналу «козы, домой» перебегают в дом, перепрыгивая через ров. Волк, не выходя из рва ловит коз, касаясь их рукой. Пойманные отходят в конец рва. После 2—3 перебежек всех пойманных возвращают в дом. Назначается другой волк из числа тех, кто не попался.

Усложнение: Ввести второго волка; сделать два рва, в каждом по одному волку.

«Кого называли, тот ловит мяч»

Цель: Учить детей ловить мяч, подброшенный вверх двумя руками, не прижимая к груди, бросать вверх, называя имя ребёнка. Развивать умение действовать быстро. Укреплять моторику рук.

Оборудование: большой мяч.

Описание: Дети ходят или бегают по площадке. Воспитатель держит в руках большой мяч. Он называет имя одного из детей и бросает мяч вверх. Названный должен поймать мяч и снова бросить его вверх, назвав имя кого-нибудь из детей. Бросать мяч надо повыше, чтобы успеть поймать, и в направлении того, кого назвали.

Варианты: Дети стоят в кругу, один ребёнок подбрасывает мяч вверх и называет имя того, кто должен его поймать все остальные дети разбегаются подальше от центра. Поймавший мяч кричит – стоп! Все останавливаются. А тот, кто поймал мяч, с места бросает мячом в того, кто стоит ближе, если попал, тот становится водящим, если не попал, сам бросает мяч вверх.

«Стоп»

Цель: Закреплять умение детей бросать мяч вверх и ловить его. Развивать меткость, умение быстро реагировать на сигнал.

Оборудование: резиновый или волейбольный мяч

Описание: Дети стоят в кругу, один ребёнок подбрасывает мяч вверх и называет имя того, кто должен его поймать все остальные дети разбегаются подальше от центра. Поймавший мяч кричит – стоп! Все останавливаются. А тот, кто поймал мяч, с места бросает мячом в того, кто стоит ближе, если попал, тот становится водящим. Если водящий промахнется, то вновь бежит за мячом, а взяв в руки, снова, кричит «Стой!» и старается осалить мячом ближайшего игрока.

Осаленный игрок становится водящим, а игроки снова становятся в круг, и игра продолжается.

«Кто самый меткий?»

Цель: Учить детей бросать мешочки с песком в вертикальную цель сверху из-за головы, стараясь попасть в неё. Развивать глазомер, моторику рук.

Оборудование: мишени, мешочки для метания в цель.

Описание: Дети делятся на 4-5 звеньев. У одной из сторон комнаты проводится черта, а на расстоянии 3 метров от неё ставится 4-5 одинаковых мишеней. Дети по одному из каждого звена выходят на линию и бросают мешочек, стараясь попасть в цель. В конце подсчитывается количество очков в каждом звене.

2 вариант: Можно увеличить расстояние 3,5м., мишень можно сделать из подвешенных обручей.

«Охотники и звери»

Цель: Закреплять умение детей метать в движущуюся цель, развивать ловкость, быстроту реакции.

Оборудование: мяч.

Описание: У двоих детей (охотники) в руках мячи. Все остальные игроки — звери. Одна половина площадки — лес, другая — поле. Охотники стоят в центре. Звери свободно бродят в лесу. По сигналу воспитателя «Охотники!» все бегут из леса в поле. Охотники стараются поймать зверей — попасть мячом. Тот, кого коснулся мяч, должен лечь на том месте, где его «осалили».

Подвижные игры с метанием и ловлей

«Ловишки с мячом»

Цель: Развивать у детей ловкость, быстроту. Учить уворачиваться.

Оборудование: мяч.

Описание: Дети находятся на площадке. Выбранный ловишка становится на середине. По сигналу «раз, два, три... лови» все играющие разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать кого-нибудь из детей и коснуться его рукой, запятнать. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону. Когда будет запятнано 3—4 играющих, выбирают другого водящего.

«Гори, гори ясно!»

Количество игроков: четное.

Описание: Играющие, выстраиваются парами друг за другом — в колонку. Игроки берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Последняя пара проходит «под воротами» и становится впереди, за ней идет следующая пара. «Горящий» становится впереди, шагов на 5—6 от первой пары, спиной к ним. Все участники поют или приговаривают:

«Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло!

Глянь на небо,

Птички летят,

Колокольчики звенят:

— Дин — дон, дин — дон,

Выбегай скорее вон!»

По окончании песенки двое играющих, оказавшись впереди, разбегаются в разные стороны, остальные хором кричат:

«Раз, два, не воронь,

А беги, как огонь!»

«Горящий» старается догнать бегущих. Если игрокам удастся взять друг друга за руки, прежде чем одного из них поймает «горящий», то они встают впереди колонны, а «горящий» опять ловит, т.е. «горит». А если «горящий» поймает одного из бегущих, то он встает с ним, а водит игрок, оставшийся без пары.

«Льдинки, ветер и мороз»

Играющие встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

Холодные льдинки,

Прозрачные льдинки,

Сверкают звенят: «Дзинь, дзинь...»

Делают хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши,

затем в ладоши товарища. Хлопают в ладоши и говорят: «Дзинь, дзинь» до тех

пор, пока не услышат сигнал «Ветер!». Дети-льдинки разбегаются в разные

стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг

— большую льдинку. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в круг и берутся за руки.

Правила игры: Выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков. Договариваться надо тихо о том, кто с кем будет строить льдинку.

Договорившиеся берутся за руки. Менять движения можно только по сигналу

«Ветер!» или «Мороз!». В игру желательно включать разные движения: поскоки, легкий или быстрый бег, боковой галоп и т. д.

«Лапта»

Оборудование: Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта – круглая палка (длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5–10 см). На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой – кон.

Описание игры: Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегущего. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся запятнать бегущего, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. По очереди все играющие бьющей команды выступают в роли метальщиков. Но не всегда игрокам удается сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч. Нередко случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждет, когда мяч забьет следующий игрок, – тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим.

Правила игры: Подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой.

Команда города переходит в поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона. Тот, кто подает, не имеет права, ловя брошенный ему мяч, выбегать за свою черту. Если подающий не поймал на лету возвращенный ему мяч, то он берет его и начинает подавать снова. В начале игры можно поставить условие, что игра считается законченной, если один из играющих набрал десять очков, т.е. десять раз отбил мяч так, что его никто не поймал.

Вариант:

На площадке проводится черта. За эту черту становятся двое из играющих. Один из них (подающий) подбрасывает мяч, а другой отбивает его лаптой. Остальные участники игры, стоя в разных местах, ловят мяч на лету. Тот, кому удастся поймать мяч на лету, идет отбивать его, а тот, кто отбивал раньше, переходит к ловящим. Если никто не поймает мяч, то его берет тот из играющих, к которому он упал ближе, и возвращает его подающему. Если подающий поймает его на лету, то начинает отбивать мяч, а подающим становится тот, который удачно бросил ему мяч. Тот, кто раньше отбивал, идет к ловящим.

«Заря - заряница»

Дети встают в круг, руки держат за спиной. Водящий – заря ходит за спиной игроков в кругу с лентой или платочком и говорит:

Заря-заряница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила.
Косы золотые,
В ленты обвитые.–

С последними словами заря осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих, который заметив это, берёт ленту, и оба бегут в разные стороны по

кругу. Тот, кто добежал первым становится на свободное место в кругу. Тот, кто остался без места становится зарей и игра повторяется. Бегущие не должны пересекать круг, играющие в кругу не оборачиваются, пока заря выбирает, кому положить на плечо платочек.

«Поясок»

Дети образуют круг. Выбирается водящий. Ему даётся в руки поясок. Дети начинают двигаться по кругу. Водящий идёт в кругу, в противоположную сторону. Дети поют:

Вот наш Вова (имя ребёнка) идёт
Поясочек несёт.

Кому дать, кому дать,
Кому поясочек передать?

Водящий останавливается, кланяется, передаёт поясок другому ребёнку.

«Водяной»

Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

Дедушка водяной,
Что сидишь ты под водой?
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

Дети останавливаются, водяной встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих, на ощупь определяет, кто перед ним. Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим.

«Водяной»

Участники (3-4 человека) игры образуют круг, стоя лицом к центру и подняв сомкнутые руки. Через эти «ворота» пробегает цепочка остальных игроков, взявшихся за руки. Стоящие игроки (ворота) поют:

Золотые ворота
Пропускают не всегда:
Первый раз прощается,
Второй раз - запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!

После слов «не пропустим вас» те, кто образует «ворота», руки опускают. Оказавшиеся внутри круга берутся за руки с образующими круг, увеличивая число «ворот». Не пойманные восстанавливают цепочку и бегут снова. С каждым закрытием ворот бегущих всё меньше. Трёх не пойманных участников игры объявляют победителями.

«Аленушка и Иванушка»

Играющие встают в круг и берутся за руки. Выбираются Алёнушка и Иванушка, Иванушке завязывают глаза. Они находятся внутри круга. Иванушка должен поймать Алёнушку. Чтобы это сделать, он может звать её: «Алёнушка, ты где?». Алёнушка обязательно должна откликаться: «Я здесь!». Как только Иванушка поймал Алёнушку, их место занимают другие ребята, и игра начинается сначала. Вариант. У Аленушки может быть в руках колокольчик, для сложности.

«Редька»

Выбираются «попрошайка» и «бабка». За «бабкой» становятся игроки, держась за плечи друг друга. «Попрошайка» обходит колонну с песней:

Вокруг бабки хожу

У ней редьки прошу:

Бабка – сопливка,

Редька – червивка,

Бабка, бабка, дай редьки!

«Бабка отвечает»: Иди-ка, потяни.

«Попрошайка» идёт в конец колонны, обхватывает последнего игрока за талию и тянет к себе. Все игроки, которых он сумел вытянуть становятся за ним, держась уже за талию друг друга. Задача «попрошайки» вытянуть всю редьку с «бабкой». Та часть команды, которая за "попрошайкой" держат за талию друг друга.

«Бабка Ежка»

В середине круга встает водящий – Бабка Ежка. В руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

Бабка Ежка - костяная ножка!

С печки упала, ногу сломала,

А потом и говорит: «У меня нога болит».

Пошла она на улицу - раздавила курицу.

Пошла на базар – раздавила самовар.

Бабка Ежка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется – тот и замирает.

«Теремок»

Дети стоят в кругу – это теремок. Несколько детей одевают маски героев сказки: мышки, лягушки, зайца, волка, лисички и медведя.

Дети поднимают руки, сцепленные друг с другом и говорят слова:

«Вот стоит теремок

Он не низок, не высок.

Как войдет в него зверек,

Так захлопнется замок»

Во время проговаривания слов дети в масках зверей вбегают в круг и выбегают из него. На слова воспитателя «ХЛЮП» дети опускают сцепленные руки. Кто попадется, перестает быть «зверьком» и встает в теремок с остальными детьми. Игра проводится, пока не останется самый ловкий.

«Волк и козлята»

Выбирается волк, остальные дети - козлята.

Дети - козлята прыгают по площадке, приговаривая:

«Мы веселые козлята

Озорные все ребята,

Не боимся никого

Кроме волка одного. (подходят к волку)

Серый волк, не зевай

Нас скорее догоняй»

На последние слова «волк» догоняет «козлят». Кого поймал (осалил), тот приседает. Игра останавливается, когда поймана большая часть ребят. Затем выбирается новый «волк».

«Бармалей»

Выбирается ребенок – Бармалей, ему одевается маска героя.

Он подходит к детям со словами:

«Я добрейший Бармалей

Очень я люблю детей.

Кто пойдет со мной гулять:

Бегать, прыгать и скакать?»

Дети отходят от Бармалея, приговаривая:

«Не хотим с тобой идти,

Лучше нас ты догони!»

Дети убегают от Бармалея. Пойманных детей он уводит в свой «домик». Затем игра продолжается с вновь выбранным ребенком.

«Заячьи прыжки»

Цель: развивать силу ног, прыгучесть, координацию движений, ловкость.

Ход игры: Игра проводится в любое время года: летом –на песке, зимой –на мягком снегу. Дистанция для прыжков произвольная и определяется перед прыжками по договоренности между участвующими.

Описание. Перед игрой определяют дистанцию, в начале которой проводится стартовая линия, а в конце –линия финиша, или любой предмет, до которого надо допрыгнуть. Все участники становятся у стартовой линии, принимают исходное положение –стоя, ноги врозь. По команде все участники начинают выполнять «заячьи прыжки», стараясь как можно быстрее без ошибок преодолеть всю дистанцию. Кто сделает это первым, тот становится победителем. Сами же «заячьи прыжки»выполняются так: от линии старта игрок отталкивается двумя ногами и приземляется на одну (любую) ногу, затем, оттолкнувшись ею, приземляется опять на две ноги и так далее. Если участник нарушает чередование положения ног во время исполнения «заячьих прыжков» –он выбывает из игры.

«Медведь»

Ход игры: «Медведь» –ребенок сидит в «берлоге». Он спит. Дети подходят к нему и говорят слова:

Медведущка –бабушка,

Медведущка –бабушка,

Твою чернику собираем,

Твою бруснику выбираем.

Хорошую ягоду себе берем,

Плохую выбрасываем.

Медведь «просыпается» и бежит за детьми.

«Оленьи упряжки»

Ход игры: Заранее воспитатель изготавливает рога из картона или из веточек, прикрепляет их к шапкам детей-оленей. К санкам должны быть привязаны две веревочки: за одну ребенок, сидящий на санках, держится и управляет оленями, в другую впрягается олень (ребенок закрепляет ее за пояс).

«Хейро» (Солнце)

Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные движения вперед-назад и на каждый шаг говорят

«Хейро» («Солнце»). Ведущий-солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда солнце встает и выпрямляется (вытягивает руки в стороны).

Правила игры: Все игроки должны увертываться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три — в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.

«Каюр и собаки»

На противоположных концах площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки. Двое из них — собаки, третий — каюр. Каюр берет за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут навстречу друг другу от одного шнура к другому.

Правила игры: Бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть разные препятствия.

«Кто в саду?»

Играющие, взявшись за руки, встают в круг лицом к центру. Четыре — шесть игроков образуют внутри большого круга маленький круг — это пчелки в саду. Они также стоят лицом к центру. При этом дети, стоящие в большом кругу, идут в одну сторону, в маленьком — в другую. Одновременно все играющие дважды, нараспев, произносят слова:

Кто в саду? Кто в саду?

Пчелка в розовом саду..

Наружный круг останавливается: дети, не отпуская рук, поднимают их вверх.

Стоящие в маленьком кругу (пчелки) расцепляют руки и идут змейкой в воротца, т. е. под поднятыми руками игроков наружного круга. Все произносят слова:

Ползай, пчелка, с веточки на ветку,

С веточки на ветку, С листика на листик.

По окончании слов пчелки становятся каждая за одним из участников игры, находящимся в большом круге. Эти пары меняются ролями. Игра повторяется.

Правила игры. Дети должны стараться не наталкиваться друг на друга, идти не спеша ровной змейкой и останавливаться только по окончании слов.