|  |
| --- |
| ***ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ***  ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-6 ЛЕТ |

|  |
| --- |
| **Список игр:**  **1. «Найди свой цвет».**  **2. «Самолёты».**  **3. «Цветные автомобили».**  **4. «У медведя во бору».**  **5. «Птички и кошка».**  **6. «Найди пару».**  **7. «Лошадки».**  **8. «Ловишки».**  **9. «Зайцы и волк».**  **10. «Лиса в курятнике».**  **11. «Серый зайка моется».**  **12. «Пастух и стадо».**  **13. «Перелёт птиц».**  **14. «Котята и щенята».**  **15. «Мяч через сетку»**  **16. «Найди, где спрятано».**  **1. «Найди свой цвет».**  **Место проведение:** площадка, зал.  **Инвентарь:**флажки.  **Задачи:**упражнять детей в беге; воспитывать внимание.  **Ход игры:**  Дети берут флажки трёх- четырёх цветов: одни- красного, другие- синего, третьи-жёлтого- и группируются по 4-6 человек в разных углах зала (площадки). В каждом углу воспитатель ставит на подставке цветной флажок (красный, синий, жёлтый).       По сигналу воспитателя «идите гулять» дети расходятся по залу (площадки) группками или в одиночку. По сигналу воспитателя «Найди свой цвет» дети бегут к флажку соответствующего цвета. |

|  |
| --- |
| **2. «Самолёты».**  **Место проведения:** площадка, зал.  **Инвентарь:**  **Задачи:**учить бегать врассыпную на ограниченной площади участка (зала).  **Ход игры:**  Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают «лётчиков». Они готовятся «к полёту». По сигналу воспитателя «К полёту готовься!» дети делают движения руками- «заводят мотор». «Летите!»- говорит педагог. Дети поднимают руки в стороны  и «летят» врассыпную в разных направлениях по площадке.       По сигналу воспитателя «На посадку!» «самолёты» находят свои места и «приземляются»; строятся в колонны  и опускаются на одно колено.        Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.  **3. «Цветные автомобили».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:**флажок (круг, кольцо).  **Задачи:**развивать внимание, быстроту; упражнять в беге.  **Ход игры:**  Вдоль стены зала сидят на стульях дети. Они- «автомобили». Каждому из играющих даётся флажок  какого- либо цвета (по желанию) или цветной круг, кольцо. Воспитатель стоит лицом к играющим в центре зала (площадки). Он держит в руке три цветных флажка.         Воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета. Все дети , имеющие флажок этого цвета, бегут по площадке (в любом направлении); на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и по сигналу «Автомобили возвращаются» направляются шагом каждый в свой «гараж» (к своему стулу). Затем воспитатель поднимает другого цвета и игра возобновляется.  Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка вместе, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей. |

|  |
| --- |
| **4. «У медведя во бору».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:** шапочка – «медведя».  **Задачи:**учить ходить равномерным шагом, легко бегать с изменением направления.  **Ход игры:**  На одном конце площадки проводится черта. Это «опушка леса». За чертой, на расстоянии 2-3 шагов от неё, очерчивается место для «медведя». На противоположном конце площадки обозначается линией «дом детей».     Воспитатель назначает одного из играющих медведем.  Остальные играющие- дети; они находятся у себя дома.     Воспитатель говорит: «Идите гулять». Дети направляются к опушке леса, собирая грибы, ягоды, т.е. имитируя соответствующие движения (наклон и выпрямление корпуса), и одновременно произносят хором стихи:  У медведя во бору    Грибы, ягоды беру.                                                             А медведь сидит                                                              И на нас рычит.  Медведь в это время должен сидеть на своём месте. Когда играющие произносят последнее слово «рычит», медведь с рычанием встаёт , а дети бегут домой. Медведь старается поймать их (коснуться).Пойманного медведь отводит к себе. Дети возобновляют сбор грибов и ягод. После того как медведь поймает 2-3 играющих, назначается или выбирается новый медведь, и игра повторяется.  **5. «Птички и кошка».**  **Место поведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:**шапочка- «кошки»,шнур, верёвка.  **Задачи:**формировать двигательные качества: быстроту, ловкость.  **Ход игры:**  Обозначается круг (шнур, верёвка) диаметром 5-6 м. в центре водящий, он изображает кошку  (шапочка «кошки»). Остальные дети находятся за пределами круга- они птички. Кошка засыпает, а птички влетают в круг  и клюют зёрнышки. Кошка просыпается, потягивается  и начинает ловить птичек, стараясь кого-либо запятнать. Птички спешат вылететь из круга. Тот , кого кошка коснулась в кругу, считается пойманным. Она отводит его на середину круга. Когда кошка поймает 2-3 птичек, выбирается другой водящий. пойманные птички присоединяются ко всем играющим. Игра повторяется 3-4 раза. |

|  |
| --- |
| **7. «Лошадки».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:**вожжи.  **Задачи:**учить ходить равномерным шагом, легко бегать с изменением направления.  **Ход игры:**  Дети становятся парами. В паре один- «лошадка», другой – «возчик».  Поехали, поехали          С орехами, с орехами   К дедке по репку                    По пареньку, по сладеньку  По горбатеньку  С окончанием текста дети продолжают бежать  в том ритме под приговаривание воспитателя: «Гоп, гоп…», пока воспитатель не скажет: «Тпру-у…». При повторении игры лошадки и возчики меняются ролями.  После того как они освоятся с игрой, воспитатель простой бег заменяет высоким бегом. |
| **8. «Ловишки».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:**  **Задачи:**упражнять детей в быстром беге; развивать быстроту, ловкость**.**  **Ход игры:**  Дети становятся за чертой на одной стороне зала. Они должны добежать до следующей черты (на противоположную сторону) так, чтобы ловишка не успел их осалить. После слов «Раз, два, три-беги!» дети перебегают на другую сторону, увёртываясь от ловишки, а тот старается осалить кого-нибудь. Тот, кого ловишка коснулся, считается пойманным и отходит в сторону. После двух перебежек подсчитываются пойманные ловишкой и выбирается другой водящий. |

|  |
| --- |
| **6. «Найди пару».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:**флажки.  **Задачи:**упражнять детей в беге; развивать согласованность движения.  **Ход игры:**  Для игры бёрём флажки по количеству играющих детей. Половина одного цвета, остальные- другого цвета. Дети получают по одному флажку. По сигналу воспитателя дети разбегаются по площадке  (залу). По другому сигналу дети, имеющие одинаковые флажки, находят себе пару.       В игре должно принимать участие нечётное число детей, чтобы один из играющих оставался без пары, все играющие хором говорят:  Ваня, Ваня, не зевай,  Быстро пару выбирай.  Затем по удару в бубен дети опять разбегаются по площадке, и игра повторяется. |
| **9. «Зайцы и волк».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:**  **Задачи:**упражнять детей в прыжках, быстроте, ловкости, приучать действовать организованно.  **Ход игры:**  Одного из играющих выбирают «волком». Остальные дети изображают «зайцев».           На одной стороне площадки зайцы устраивают себе «домики» (чертят кружки). В начале игры зайцы стоят в своих домиках. Волк находится на противоположном конце площадки ( в «овраге»).             Воспитатель говорит:                                  Зайцы скачут, скок, скок, скок,                                   На зелёный на лужок, на лужок,                                   Травку щиплют, кушают,                                    Осторожно слушают-                                    Не идёт ли волк.  Зайцы выпрыгивают из домиков и разбегаются по площадке. Они то прыгают на двух ногах, то, согласно тексту, присаживаются, щиплют травку и оглядываются, не идёт ли волк. Когда воспитатель произносит последнее слово «волк», волк выходит из оврага  и бежит за зайцами, стараясь их  поймать (коснуться). Зайцы убегают каждый в свой домик. Пойманных зайцев волк отводит к себе в овраг.              Как только волк уходит, воспитатель повторяет текст стихотворения, и игра возобновляется. |

|  |
| --- |
| **10. «Лиса в курятнике».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:**  **Задачи:**упражнять детей в беге, прыжках, воспитывать дружелюбие.  **Ход игры:**  На одной стороне площадки  очерчивается «курятник». В курятнике  «на насесте» (на скамейках) сидят «куры». На противоположной стороне площадки находится «нора лисы». Все остальное место –«двор».       Один из играющих назначается «лисой», остальные – куры. Они ходят и бегают по двору. Клюют зёрна, хлопают крыльями.        По сигналу воспитателя «Лиса!» куры убегают в курятник и взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест.       Лиса отводит пойманную курицу в свою нору. Куры спрыгивают с насеста, и игра возобновляется.       Игра кончается, когда лиса поймает двух-трёх кур (по условию).  **11. «Серый зайка моется».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:**шапочка- «зайки».  **Задачи:**упражнять детей в прыжках, воспитывать дружелюбие.  **Ход игры:**  Один из играющих назначается «зайкой». Все остальные становятся в круг. Зайка занимает место в середине круга. Дети, стоящие в кругу, говорят вместе с воспитателем:                                        Зайка серый умывается,                                               Видно, в гости собирается,                                               Вымыл носик,                                               Вымыл хвостик,                                               Вымыл ухо,                                               Вытер сухо!  Зайка проделывает все движения, соответствующие тексту,- моет носик, хвостик, ухо и всё вытирает. Затем он скачет на двух ногах (идёт в гости) к кому- нибудь из стоящих в кругу. Тот становится на место зайки, и игра повторяется.               Игра оканчивается, когда сменится 5-6 зайчиков. |

|  |
| --- |
| **12. «Пастух и стадо».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:**хлыст , рожок.  **Задачи:**развивать инициативу и творческое воображение детей.  **Ход игры:**  Дети изображают стадо (коровы или овцы) и находятся в хлеву (за условной чертой). Водящий- пастух, он в шапке, за поясом хлыст, в руках рожок, и находится немного поодаль от стада. Воспитатель говорит:  Ранним- рано поутру                                                                       Пастушок: «Ту-ру-ру-ру!»                                                                       А коровки в лад ему                                                                       Затянули: «Му-му-му!»  На слова «ту-ру-ру-ру» пастушок играет в рожок, после слов «му-му-му» коровки мычат. Затем дети становятся на четвереньки, и стадо идёт на зов пастуха. Он гонит (слегка помахивая хлыстом) их в поле (на середину зала). Через некоторое время пастух гонит стадо обратно в хлев. Зайдя за черту, дети поднимаются и выпрямляются. Выбирают другого пастуха, и игра повторяется.    **13. «Перелёт птиц».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:**гимнастическая стенка, лестница, наклонные доски, шапочки птиц.  **Задачи:**упражнять детей в беге, лазании, прыжках; развивать ориентировку в пространстве, ловкость.  **Ход игры:**  Дети стоят врассыпную на одном конце площадки. Они- «птицы». На другом конце площадки помещается вышка для влезания или гимнастическая стенка с несколькими пролётами.            По сигналу воспитателя «Птицы улетают!» птицы летают, расправив крылья (дети, подняв руки в стороны, бегают по всей площадке). По сигналу «Буря!» птицы летят на вышку- скрываются от бури на «деревьях». Когда воспитатель говорит «буря прекратилась», птицы спускаются  с вышки и снова летят.            Воспитатель должен находиться возле приборов для лазанья, чтобы в случае надобности помочь детям.           Если гимнастическая стенка имеет мало пролётов, нужно включать в игру не всю группу одновременно.           В случае отсутствия приборов для лазанья дети могут влезать на скамейки, на доски, положенные на стулья, или другие возвышения. |

|  |
| --- |
| **14.«Котята и щенята».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:**гимнастическая стенка, шапочки щенят и котят.  **Задачи:**упражнять детей в беге, лазании; развивать ориентировку в пространстве.  **Ход игры:**  Дети распределяются на две группы: котят и щенят. Котята находятся вблизи гимнастической стенки, щенята- на другой стороне площадки в своих домиках за гимнастическими скамейками. Воспитатель предлагает котятам побегать легко, мягко. На слова «Щенята!» дети, изображающие щенят, перелезают через скамейки и бегут за котятами, произнося:»Ав-ав-ав!». Котята, мяукая, быстро влезают на гимнастическую стенку (не выше второй рейки), а щенята возвращаются в свои домики. После двух повторений дети меняются ролями.  **15. «Мяч через сетку».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:**мяч, две стойки, сетка.  **Задачи:**упражнять детей в метании; развивать ловкость; воспитывать дружелюбие.  **Ход игры:**  Между гимнастическими стойками натягивается сетка на уровне груди ребёнка.       По обе стороны сетки на расстоянии 1 м от неё проводится линии. Группки детей (по 4-6 человек с каждой стороны) становятся на линиях друг против друга. Одна группка детей – с мячами. По сигналу воспитателя они перебрасывают его обратно. Так повторяется несколько раз. Воспитатель отмечает, кто из детей ни разу не уронил мяча, затем игра повторяется снова. Право начинать игру получает та группка детей, у которой было меньше ошибок. |

|  |
| --- |
| **16. « Найди где спрятано».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:** флажок.  **Задачи:**развивать пространственную ориентировку; воспитывать честность.  **Ход игры:**         Дети сидят вдоль стены зала или по одной стороне площадки. Воспитатель показывает детям флажок и говорит, что он его спрячет. Затем воспитатель предлагает детям встать и отвернуться к стене. Убедившись, что никто из детей не смотрит, воспитатель прячет флажок, после чего говорит: «Пора». Дети начинают искать спрятанный флажок. Кто первый его найдёт, тот получает право прятать его при повторении игры.         Флажок надо спрятать так, чтобы дети его не сразу нашли.          Если дети долго не могут найти флажок, воспитатель подходит к месту, где он спрятан, и предлагает детям поискать там.         Когда флажок прячет ребёнок, ему нужно помочь подыскать соответствующее место.          Флажок можно заменить другим предметом.  ***ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ***  ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-7 ЛЕТ |

|  |
| --- |
| **Список игр:**  **1. «Ловишки».**  **2. «Мышеловка».**  **3. «Мы весёлые ребята».**  **4. «Караси и щука».**  **5. «Хитрая лиса».**  **6. «Пустое место».**  **7. «Затейники».**  **8. «Бездомный заяц».**  **9. «Не оставайся на полу».**  **10. «Удочка».**  **11. «Классы».**  **12. «Кто скорее до флажка».**  **13. «Медведь и пчёлы».**  **14. «Пожарные на учениях».**  **15. «Охотники и зайцы».**  **16. «Мяч водящему».**  **17. «Школа мяча».**  **18. «Горелки».**  **1. «Ловишки».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:**  **Задачи**: упражнять в беге; развивать ловкость, быстроту.  **Ход игры:**  Выбирается ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три-лови!» дети разбегаются по залу (площадке). Ловишка их ловит, дотрагиваясь рукой. Пойманные отходят в сторону. Когда будет поймано 2-3 детей, выбирается другой ловишка. Игра повторяется 2-3 раза. |

|  |
| --- |
| **2. «Мышеловка».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:**  **Задачи:**развивать ловкость, выдержку.  **Ход игры:**  Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно 1/3 играющих) образует круг- «мышеловку». Остальные изображают «мышей». Они находятся вне круга.       Играющие, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая:  Ах, как мыши надоели,     Всё погрызли, всё поели.     Берегитесь же, плутовки,                                                                     Доберёмся мы до вас.       Вот поставим мышеловки,  Переловим всех за раз!  По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По слову воспитателя «хлоп» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают – мышеловка считается захлопнутой. Играющие, не успевшие выбежать из круга (мышеловки), считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают те самым размер мышеловки. Когда большая часть мышей будет поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.  **3. «Мы весёлые ребята».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:**  **Задачи:**учить ходить и бегать врассыпную на ограниченной площади зала (площадки).  **Ход игры:**  Дети стоят на одной стороне площадки (зала). Перед ними проводится черта. На противоположной стороне площадки также проводится черта. Сбоку от детей, примерно на середине между двумя линиями, находится ловишка.               Дети хором произносят текст:  Мы, весёлые ребята,       Любим бегать и играть.           Ну попробуй нас догнать.                                                                       Раз, два, три-лови!  После слова «лови», дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих. Тот, до кого ловишка дотронулся прежде, чем играющий перешёл черту, считается пойманным и садится возле ловишки.         После 2-3 перебежек производится подсчёт пойманных и выбирается новый ловишка.          Если после 2-3 перебежек ловишка никого не поймает, всё равно выбирается новый ловишка. |

|  |
| --- |
| **4. «Караси и щука».**  **Место проведения:**площадка, зал.  **Инвентарь:**  **Задачи:**упражнять в беге в разных направлениях, развивать ориентировку в пространстве, ловкость.  **Ход игры:**  Один ребёнок выбирается «щукой». Остальные играющие делятся на две группки: одна из них- «камешки»- образует круг, другая- «караси», они плавают внутри круга. Щука находится за кругом.       По сигналу воспитателя «Щука!» щука быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат поскорее занять место за кем-нибудь из играющих, стоящих по кругу и присесть (караси прячутся от щуки за камешками). Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться за камешками. Пойманные уходят за круг.        Игра проводится 3-4 раз (согласно условию), после чего подсчитывается число пойманных.         Затем выбирают новую щуку. Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра повторяется. |