**Картотека игр, направленных на развитие коммуникативных навыков у старших  дошкольников в рамках работы по физическому развитию**

*«Цветные фигурки».*

Дети делятся на звенья и в каждом звене они должны договориться, кто будет звеньевым. По сигналу физинструктора дети с флажками в руках разбегаются по залу. По команде «В круг!»  они находят своего звеньевого и образуют круг. Затем задание усложняется: дети также разбегаются врассыпную по залу и по команде   «В круг!»   строятся вокруг своего звеньевого, а пока физинструктор считает до 5, выкладывают какую–нибудь фигуру из флажков.

*«Наперегонки парами»*

Дети делятся на пары, берутся за руки и встают на одной стороне  площадки (можно вызывать по два ребенка из одной и другой команды). По сигналу физинструктора они бегут до противоположной стороны. Побеждает та команда, где все пары добежали быстрее, не разъединяя рук.

*«Совушка» («Кот идет!»)*

**Место**,**инвентарь.** Площадка, зал, комната. Скамейка.

**Подготовка.** В углу площадки или зала очерчивают круг диамет­ром 1–2 м – «гнездо совушки». Около круга ставится скамейка. Из играющих выбирается водящий –  «совушка», остальные –  «поле­вые мышки». Совушка становится в своем гнезде, а мышки размеща­ются по всему залу у стен – в «норках».

**Описание игры.** Руководитель говорит: «День!» Все мышки выбе­гают на середину зала, бегают, припрыгивают. Совушка, сидя, спит в гнезде. Руководитель говорит: «Ночь!» По этому сигналу все мышки замирают на месте, а совушка просыпается, вылетает на охоту и смот­рит, кто из играющих шевелится. Если совушка заметит, что кто–либо из мышей шелохнется, она забирает его к себе в гнездо. Совуш­ка ловит до тех пор, пока руководитель не подаст команду «День!» По сигналу «День!» совушка улетает к себе в гнездо, а непойманные мышки начинают бегать и резвиться до сигнала «Ночь!» Когда в гнез­де окажется 3–5 пойманных мышей, выбирается новая совушка из непойманных наиболее осторожных, ловких мышек. В заключение отмечаются непойманные мышки и наиболее наблюдательная совуш­ка, сумевшая быстрее других поймать мышей.

**Правила:** 1. Когда совушка выходит на площадку, мышкам шеве­литься не разрешается. За спиной совы мышки могут менять позу, делать движения, но так, чтобы совушка этого не заметила. 2. Пой­манные мышки сидят на скамейке – в гнезде совушки и не участву­ют в игре до смены новой совушки. 3. По сигналу руководителя «Ночь!» совушка обязательно должна улететь к себе в гнездо.

**Вариант игры – «Кот идет!»** Водящий – «кот» у себя в «доме». Все остальные – «мышки» –в «норках». Руководитель говорит:

«Мышки, мышки, выходите,

Порезвитесь, попляшите,

Выходите поскорей,

Спит усатый кот–злодей!»

Мышки выбегают на середину площадки и начинают приплясы­вать со словами:

«Тра–та–та, тра–та–та,

Не боимся мы кота!»

По сигналу руководителя «Кот идет!» все мышки замирают на месте без движения. Кот крадется к ним и того, кто шевелится, заби­рает к себе в Дом. Кот ловит до тех пор, пока руководитель не скажет:

«Кот ушел!» Кот уходит, а мышки опять начинают бегать. Кот выхо­дит 2–3 раза. После этого подсчитываются пойманные им мышки и выбирается новый кот.

Данный вариант удобно проводить под музыку: мышки двигаются под одну мелодию (польку, галоп), а кот приходит за ними под дру­гую (вальс, марш).

*«Кто подходил?» («Угадай кто»)*

**Место, инвентарь.** Площадка, зал, комната. По желанию цилиндрический бумажный колпак и чистые повязки для глаз.

**Подготовка.** Все играющие становятся в круг. Водящий становит­ся в середину круга и закрывает глаза или надевает чистую повязку на глаза и колпак.

**Описание игры.** По указанию руководителя один из стоящих в кругу подходит к водящему, слегка дотрагивается до его плеча рукой и называет по имени, изменив свой голос. Затем он возвращается на свое место. Руководитель предлагает водящему открыть глаза и ска­зать, кто к нему подходил. Если водящий отгадал, то его место зани­мает игрок, который к нему подходил; если не отгадал, то продолжает водить, но не более трех раз. Затем выбирается новый водящий.

**Правила. 1.** Водящий не должен открывать глаза до тех пор, пока руководитель не скажет: «Можно». Если он откроет глаза раньше времени, то продолжает водить. 2. Игрок, подходивший к водящему, обязан возвратиться на свое место; при этом ему разрешается сде­лать поворот около водящего или пройти зигзагами. 3. Игрок, указан­ный руководителем, может подходить к водящему зигзагами, чтобы труднее было установить, откуда он подошел.

*«Мяч соседу»*

**Место, инвентарь.** Площадка, зал. Два волейбольных мяча.

**Подготовка.** Играющие становятся в круг на расстоянии вытяну­тых рук (на шаг друг от друга). У двух игроков, стоящих на про­тивоположных сторонах круга, – по волейбольному мячу.

**Описание игры.** По установленному сигналу руководителя оба иг­рающих начинают передавать мяч друг другу вправо или влево по кругу в одном направлении (по указанию руководителя) как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Проигрывает игрок, у кото­рого окажутся два мяча. Затем мячи передаются игрокам, стоящим на противоположных сторонах круга, и игра начинается сначала;

Играют 4–5 мин., после чего отмечают игроков, которые хорошо передавали мяч.

**Правила.** 1. Мяч надо передавать каждому рядом стоящему, нико­го не пропуская. 2. Игрок, уронивший мяч, должен поднять его и, вер­нувшись на свое место, передать соседу.

*«Передача мячей в колоннах над головой»*

**Место, инвентарь.** Площадка, зал. Баскетбольные или волейбольные мячи (по количеству команд) или флажки, палки, на­бивные мячи, кольца.

**Подготовка.** Играющие делятся на 2–4 команды, и каждая вы­страивается в колонну по одному, одна параллельно другой. Игроки в колоннах стоят на расстоянии вытянутых рук у впереди стоящих в колоннах по мячу.

**Описание игры.** По сигналу впереди стоящие игроки передают мяч над головой стоящим сзади них. Те таким же способом передают мяч сзади стоящим. Каждый раз последний игрок в колонне, получив мяч, <>ежит справа или слева своей колонны (по договоренности) и стано­вится первым. Так продолжается до тех пор, пока игрок, начавший игру, прибежит с последнего места вперед, поднимет мяч вверх и даст команду: «Смирно!» – и вся группа примет стойку «смирно».

Побеждает команда, закончившая игру первой.

**Правила.** 1. Передавать мяч можно только своему соседу. Не раз­решается перебрасывать мяч через несколько игроков. За нарушение этого правила команде засчитывается штрафное очко. 2. Игрок, уро­нивший мяч, должен сам поднять его, встать на место и передать мяч сзади стоящему. 3. Каждый раз, как только последний игрок пе­ребежит на первое место, вся колонна передвигается на полшага назад. 4. Выигрывает команда, закончившая игру первой и не имев­шая штрафных очков.

**Варианты: 1. Передача мячей под ногами.** То же построение, что и в предыдущей игре, но расстояние между игроками 1,5 шага. Мяч передают или перекатывают под широко расставленными ногами. Мяч можно прокатывать сразу от начала до конца колонны. Если мяч вы­катится, то игрок, перед которым это произошло, должен взять мяч, возвратиться на свое место и покатить его дальше.

**2. Передача мячей над головой и под ногами.** Построение играю­щих то же, что и в предыдущих играх. В этой игре мяч передается над головой, затем все поворачиваются кругом, широко расставляют ноги, и обратно мяч прокатывают под ногами. На протяжении игры все остаются на своих местах. Передача производится 2–4 раза под­ряд, и после этого выявляется победитель.

*«Гонка мячей по кругу»*

**Место, инвентарь.** Зал, площадка. Два волей­больных или баскетбольных мяча разного цвета.

**Подготовка.** Играющие становятся в круг на расстоянии вытяну­тых в стороны рук и рассчитываются на первые и вторые номера. Первые номера – одна команда, вторые – другая.

Двух игроков, стоящих рядом, назначают капитанами и дают им по мячу.

**Описание игры.** По сигналу капитаны начинают передавать (пе­ребрасывать) мячи по кругу, один вправо, другой влево, своим ближай­шим игрокам, т. е. через одного. Мячи перекидывают до тех пор, по­ка они не возвратятся к капитанам.

Выигрывает команда, сумевшая быстрее провести мяч по всему кругу. Получив мяч, капитаны поднимают руки о мячом вверх. Игру можно проводить несколько раз подряд.

**Правила. 1.** Мяч обязательно перекидывать или передавать своему ближайшему соседу. Каждый пропуск игрока засчитывается как Штрафное очко. 2. Если мячи столкнулись в воздухе, то игроки, посл& броска которых они столкнулись, должны быстро взять свои мячи Иу встав на место, продолжать гонку мяча.

*«К своим флажкам»*

**Место, инвентарь.** Площадка, зал. 5–7 флажков разного цвета.

**Подготовка.** Играющие, разделившись на несколько групп (по 5– 6 человек в каждой), становятся в кружки, начерченные по всей пло­щадке. В центре каждого кружка – дежурный с флажком, отличаю­щимся по цвету от других.

**Описание игры.** Все играющие, кроме стоящих с флажками, по сигналу руководителя разбегаются по площадке и становятся лицом к стене (если играют в помещении) или закрывают глаза. В это время дежурные с флажками тихо меняются местами. Руководитель дает сигнал: «Все к своим флажкам!» Играющие открывают глаза, быстро бегут к своему флажку и опять образуют кружок. Побеждает группа, построившаяся в кружок первой. Можно построить игроков в заты­лок к дежурному в колонну по одному.

**Правила.** 1. Играющим нельзя открывать глаза до сигнала «Все к своим флажкам!» Если игрок откроет глаза преждевременно, то его группа проигрывает. 2. Игроки с флажками должны обязательно из­менить места. Если они этого не сделают, то победа их группе не за­считывается.

**Варианты игры.** 1. Когда играющие разбегутся, им можно предло­жить встать в одну шеренгу перед преподавателем и выполнять за ним разные движения. В это время дежурные с флажками, находясь сзади них, меняются местами. По сигналу «К своим флажкам!» все бегут к своим дежурным.

2. Играющие под музыку или пение двигаются за преподавателем и на ходу повторяют за ним разные движения. По сигналу все зани­мают места около своих флажков.

*«Гуси–лебеди»*

**Место, инвентарь.** Площадка, зал. 4–6 гимнастических скамеек или 2–4 гимнастических мата.

**Подготовка.** На одной стороне площадки (зала) проводится черта, отделяющая «гусятник». Посередине зала (площадки) ставятся че­тыре скамейки или раскладываются маты, образующие коридор («до­рога между гор») шириной 2–3 м. На другой стороне площадки ста­вятся две скамейки или кладутся маты – это «гора». Все играющие, кроме двух, становятся в гусятнике – это «гуси». За горой чертится кружок – «логово», в котором помещаются два «волка».

**Описание игры.** Руководитель произносит: «Гуси–лебеди, в поле!» Гуси проходят по горной дороге в «поле», где и гуляют. Затем руково­дитель говорит: «Гуси–лебеди, домой, волк за дальней горой». Гуси бе­гут к скамейкам (матам), образующим дорогу, пробегают по ней, раз­бегаются в разные стороны и бегут в гусятник. Из–за дальней горы выбегают волки и догоняют гусей. Осаленные останавливаются.

Пойманные подсчитываются и отпускаются в свое стадо гусей. Играют 2–3 раза, после чего отмечаются ни разу не пойманные иг­рающие и волки, сумевшие поймать больше гусей.

**Правила.** 1. Волки ловят гусей до гусятника. 2. Волки могут по­вить гусей только после слов «за дальней горой». 3. Нельзя прыгать через скамейки.

*«Два мороза»*

**Место.** Площадка, зал.

**Подготовка.** На противоположных сторонах зала (площадки) на расстоянии 10–20 м линиями отмечают «дом» и «школу». Выбира­ются два «мороза», остальные – «ребята». Ребята располагаются в одну шеренгу за линией дома, а посередине, «на улице», стоят два мороза.

**Описание игры.** Морозы обращаются к ребятам со словами:

*«Мы два брата молодые,*

*Два мороза удалые»*

Один из них, указывая на себя, говорит:

*«Я мороз – красный нос».*

другой:

*«Я мороз – синий нос».*

и вместе:

*«Кто из вас решится*

*В путь дороженьку пуститься?»*

Все ребята отвечают:

«*Не боимся мы угроз*

*И не страшеннам мороз»*

После этих слов играющие бегут из дома в школу (за черту на – другой стороне). Морозы ловят и «замораживают» перебегающих. Осаленные сейчас же останавливаются и стоят неподвижно на том месте, где их мороз заморозил.

Затем морозы опять обращаются к ребятам с теми же словами, а ребята, ответив, перебегают обратно в дом, по дороге выручая «заморо­женных» ребят: дотрагиваются до них рукой, и те присоединяются к остальным игрокам. Морозы опять замораживают ребят и тем самым мешают им выручать «замороженных».

После двух перебежек выбирают новых морозов из непойманных ребят, а пойманных подсчитывают и отпускают. Игра начинается сначала.

Водящих меняют 3–4 раза. В конце игры отмечаются ребята, не попавшиеся морозам ни разу, а также лучшая пара водящих.

**Правила.** 1. Играющие выбегают из дома только после слов «и не страшен нам мороз!» 2. Нельзя бежать обратно в дом и задерживать­ся в доме. В том и другом случае игрок считается пойманным. 3. Пой­манный остается на том месте, где его поймали – заморозили.

*«Пустое место»*

**Место.** Площадка, зал, комната.

**Подготовка.** Все играющие, за исключением водящего, становятся в круг не более чем на полшага один от другого и ставят руки за спину. Водящий – за кругом.

**Описание игры.** Водящий бежит вокруг круга, дотрагивается до кого–либо из играющих и после этого продолжает бежать вокруг кру­га в ту или другую сторону. Игрок, которого коснулся водящий, бе­жит в обратную сторону, стремясь быстрее водящего прибежать на свое место. Встречаясь на пути, играющие здороваются: подают друг другу руки, приседают друг перед другом и т. п. Водит тот, кто не успел занять пустое место.

**Правила.** 1. Водящий должен коснуться рук играющего, вызывая его на соревнование в беге. 2. Когда играющие обегают круг, никто не должен им мешать. 3. При встрече играющие обязательно выпол­няют условленное задание; тот, кто не выполнит задания, становится водящим.

*«Белые медведи»*

**Место.** Площадка, зал.

**Подготовка.** Для игры очерчивается площадка – «море» примерно 10Х12 м. В стороне ограничивается небольшое место – «льдина». Во­дящий – «белый медведь», остальные – «медвежата». Медведь идет на льдину, медвежата размещаются произвольно по всей площадке.

**Описание игры.** Медведь кричит: «Выхожу на ловлю!» – бежит со льдины в море и начинает ловить медвежат. Поймает медвежонка, отведет на льдину и ловит второго. Два пойманных игрока берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. Медведь отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, пара медвежат соединяет свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками. После этого они кричат: «Медведь, на помощь!» Медведь подбегает и осаливает пой­манного. Осаленный игрок идет на льдину. Когда на льдине окажутся двое пойманных, они также берутся за руки и начинают ловить мед­вежат. Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все медвежата. Последний пойманный становится белым медведем.

**Правила.** 1. Пары могут ловить играющих только окружив их ру­ками. 2. При ловле запрещается хватать игроков. 3. Игроки, выбе­жавшие за границу площадки, считаются пойманными и идут на льдину. 4. Медвежонок, окруженный парой, может выскользнуть, по­ка его не осалил медведь. 5. Как только медведь поймал первую пару медвежат, он сам уже не ловит, а только осаливает пойманных па­рами.

Вариант игры – «Ловля парами». Игра аналогична предыдущей. Один водящий ловит убегающих. Поймав кого–либо, он с ним в паре ловит и окружает игроков. Еще двое пойманных образуют новую па­ру. Каждая пара ловит самостоятельно. Игра заканчивается, когда все будут переловлены.