



Картотека подвижных игр

В теплый период в старшей группе

«У медведя во бору»

Цель игры: закрепить умение двигаться согласованно тексту, приучать детей поочередно выполнять разные функции (убегать и ловить), выполнять правила игры.

Описание игры: Определяется берлога медведя (на конце площадке) и дом детей на другой. Дети идут в лес гулять и выполняют движения соответственно стиху, который произносят хором:

У медведя во бору,
Грибы, ягоды беру,
А медведь не спит
И на нас рычит.

Как только дети закончили говорить стихотворение медведь с рычанием встаёт и ловит детей, они бегут домой.



«Я змея»

Цель игры: закрепить умение двигаться согласованно, выполнять правила игры.

Описание игры: Участники стоят в круге, через одного - мальчик, девочка. Ведущий произносит считалку:

С нами в круг вставай

И игру начинай!

Мы играем, мы считаем,

Нашу змейку выбираем.

Раз, два, три, четыре, пять -

Будешь Змейку собирать!

Змея начинает собирать себе хвост, поочередно выбирая ребенка из круга, подходя к кому-нибудь со словами:

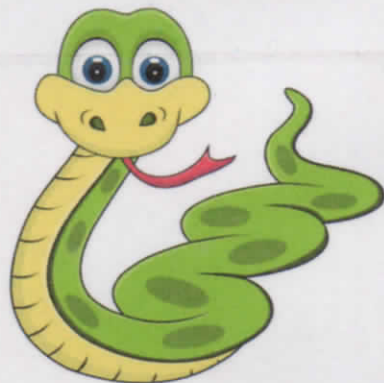
" Я змея, змея, змея,

Я ползу, ползу, ползу

Хочешь быть моим хвостом?".

Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: " А придётся!", и идёт сцепление.

Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.



«Карусель»

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

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

все медленней. При словах «вот и кончилась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся.

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

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



«Гуси – Лебеди»

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

Описание: На одном конце площадки проводится черта-«дом», где находятся гуси, на противоположном конце стоит пастух. Сбоку от дома- «логово волка». Остальное место- «луг». Одного воспитатель назначает пастухом, другого волком, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей пастись на луг. Гуси ходят, летают по лугу. Пастух зовет их «Гуси, гуси». Гуси отвечают: «Га-га-га». «Есть хотите?». «Да-да-да». «Так летите». «Нам нельзя. Серый волк под горой, не пускает нас домой». «Так летите как хотите, только крылья берегите». Гуси расправив крылья, летят через луг домой, а волк выбегает, пресекает им дорогу, стараясь поймать побольше гусей (коснуться рукой). Пойманных гусей волк уводит к себе. После 3-4 перебежек подсчитывается число пойманных, затем назначается новый волк и пастух.

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

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



«Кондалы»

Цель игры: развитие ловкости, выносливости.

Описание игры: Игроки делятся на две равные по силе команды. Они встают в два ряда друг напротив друга на расстоянии примерно 4–5 м и крепко берут друг друга за руки.

Одна команда кричит другой:

- Кондалы!

Вторая команда громко отвечает:

- Закованы!

Первая команда:

- Раскуйте нас!

Вторая команда:

- Кем из нас?

Первая команда выбирает любого игрока из второй команды и выкрикивает его имя. Тот бежит, набирая скорость, и старается разбить руки игроков противоположной команды. Если сумел разбить цепь – забирает любого из двух не удержавших цепь игроков с собой. Если не разбил – встает в цепь. Каждая команда старается перетащить к себе как можно больше игроков из команды противника. Игра продолжается до тех пор, пока в одной из цепей не останется ни одного человека.



«Тише едешь, дальше будешь»

Цель игры: развитие ловкости, быстроты реакции

Описание игры: Водящий и играющие находились по разные стороны двух линий, которые были прочерчены на расстоянии 5-6 м друг от друга. Задача играющих: как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становился водящим. Играющие двигались только по словам водящего: «Тише едешь – дальше будешь. Стоп!». На слово «стоп» все замирали. Если водящий замечал, что кто-то зашевелился, он посылал играющего за черту. .



«Барашек»

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

Описание: играющие стоят в кругу, а барашек - внутри круга. Игроки идут по кругу и произносят слова:

**Ты, барашек серенький,
С хвостиком беленьким!**

**Мы тебя поили,
Мы тебя кормили.**

Ты нас не бодай!

С нами поиграй!

Скорее догоняй!

По окончании слов дети бегут врассыпную, а барашек их ловит.

Правила игры. Разбегаться можно только после окончания слов.



«Мы веселые ребята»

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

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

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

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



«Лиса в курятнике»

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

Описание игры: 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!».



«Вышибалы»

Цель игры: развивать умение уворачиваться от быстро летящих предметов, думать о ближнем.

Описание игры: «Вышибалы» — два игрока — встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков — увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе (главное условие — не от земли, иначе тоже вылетаешь). Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удастся это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.



«Мышеловка»

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

Описание: Играющие делятся на две 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. Вам поставим мышеловки, переловим всех сейчас». Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По слову воспитателя: «хлоп», дети стоящие по кругу, опускают руки и приседают — мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.

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

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



«Стадо и волк»

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

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

Правила: Волк выбегает из логова только после слова «волк».

Одновременно с выбегающим волком все играющие должны бежать к пастуху. Не успевших встать позади пастуха, волк уводит к себе.

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



«Совушка»

Цели: развитие внимания, реакции на словесную команду и произвольной регуляции поведения.

На площадке обозначается гнездо совы. Остальные - мышки. По сигналу «День!» - все ходят, бегают. Через некоторое время звучит сигнал «Ночь!» и все замирают, оставаясь в той позе, в которой их застала команда.

Совушка просыпается, вылетает из

Гнезда и того, кто пошевелится, уводит в свое гнездо.



«Лавата»

Цель игры: формировать умение правильно и быстро реагировать на показ водящим определенных движений, повторяя их, закрепить приставной шаг.

Описание игры: Дети, стоя в кругу и не держась за руки, двигаются приставными шагами сначала в одну, а при повторе текста – в другую сторону, произнося:

Дружно танцуем мы, тра-та-та, тра-та-та,

Танец любимый наш – это лавата.

Ведущий говорит: «*Мои пальчики хороши, а у соседа лучше*». Дети берут друг друга за мизинцы и повторяют слова, двигаясь то вправо, то влево. Затем поочередно водящий дает другие задания:

Мои плечи хороши, а у соседа лучше.

Мои уши хороши, а у соседа лучше.

Мои щеки хороши, а у соседа лучше.

Моя талия хороша, а у соседа лучше.

Мои коленки хороши, а у соседа лучше.

Мои пятки хороши, а у соседа лучше.

Дети соответственно дотрагиваются до плеч (ушей, щек, талии, коленок, пяток) соседа справа и слева.



«Гори, гори ясно»

Цель игры: развивать у детей выдержку, ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге.

Описание игры: играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия.

«Ловящий» становится на эту линию. Все говорят:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло.

Глянь на небо- Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три – беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один слева, другой – справа, стремясь схватить за руки впереди ловящего, который старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и соединить руки. Если ловящему это удастся сделать, то он образует пару и становится впереди колонны, а оставшийся – ловящий.



«Картошка»

Цель игры: развивать у детей координацию движения, внимания, быстроты реакции, умение отбивать мяч

Описание игры: Играют волейбольным мячом. Количество играющих от 5 человек. Начинают игру. Как волейбол в кругу. Тот кто не отбил мяч, садится в центр круга – это «картошка», остальные игроки располагаются вокруг него и перебрасываются мячом, так же, как при игре в волейбол. Уронивший мяч присоединяется к первому игроку – число игроков растет. Игроки могут не только перебрасываться мячом, но и глушить картошку, то есть с силой ударять ладонью по мячу, стараясь попасть в сидящих. Если игрок промахивается, то присоединяется к «картошке». Сидящие игроки имеют право выпрыгивать с корточек, пытаясь поймать пролетающий мяч. Если это удается, вся «Картошка» встает вместо игроков, а игрок, чью передачу он перехватил, садится в круг.



«Ловишки» (с ленточками)

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

Описание: 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.

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





«Бездомный заяц»

Цели: упражнение кратковременного быстрого бега и бега с увертыванием, развитие реакции на быстрое принятие решения.

Описание: из числа играющих выбираются «охотник» и «бездомный заяц». Остальные дети – зайцы располагаются в домиках (начерченных на земле кругах). Бездомный заяц убегает от охотника. Спасти заяц может, забежав в чей-то домик, но тогда заяц, стоявший в кружке становится бездомным зайцем и должен сейчас же бежать. Через мин воспитатель меняет охотника.



«Море волнуется раз»

Цель игры: развитие творческих и коммуникативных способностей, фантазии, находчивости, эрудиции, внимания, памяти.

Описание: в игре может принимать участие неограниченное количество человек, например даже от 20 до 25 и более. Игроки встают таким образом, чтобы занять всю территорию помещения, а ведущий!, выбранный из их числа, поворачивается к ним лицом. Участники, раскачиваясь из стороны в сторону, имитируют движения морских волн и повторяют хором вслед за ведущим такие слова:

«Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура, на месте замри!»

Дети должны после этого замереть на месте в той фигуре, которую они придумали. Затем ведущий по очереди обходит всех игроков и выбирает самую интересную фигуру. Тот участник, чья фигура будет признана всеми самой лучшей, становится теперь ведущим, временно меняясь с ним местами. Игра продолжается дальше по тем же правилам.



«Хитрая лиса»

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

Описание: Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга очерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а 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.



Лошадки

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

Описание: дети делятся на 2 равные группы. Одна группа изображает конюхов, другая - лошадей. На одной стороне очерчена конюшня, на другой - помещение для конюхов, между ними луг. Воспитатель говорит: «Конюхи, вставайте скорее, запрягите 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. Лошади пасутся, щиплют травку. По сигналу воспитателя: «Конюхи, запрягите лошадей», конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом, конюхи отводят своих лошадей в конюшню.

Правила: 1. Играющие меняют движения по сигналу воспитателя

Варианты: включать ходьбу по мостику - доске, положенной горизонтально или наклонно, предложить разные цели поездки.





Принеси мяч



Задачи: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу (по слову воспитателя), наблюдательность, сообразительность; упражнять детей в беге по определенному направлению.

Описание: дети сидят на стуле вдоль стены. На расстоянии 3-4 шагов от играющих проводится черта, за которой по назначению воспитателя становятся 5-6 детей спиной к сидящим. Рядом с ними стоит воспитатель. В руках у него ящик с небольшими мячами по количеству стоящих детей. «Раз, два, три - беги» говорит воспитатель и выбрасывает все мячи из ящика. Стоящие дети бегут за мячами, каждый догоняет какой-нибудь из мячей, бежит с ним к воспитателю и кладет мяч в ящик. Затем дети садятся на свои места, а за чертой становится другая группа. Игра заканчивается, когда все дети пробегут за мячом.

Правила: 1. Бежать за мячом можно только после слова «беги».
2. Поднимать и класть в ящик нужно только один мяч.

Варианты: кто быстрее принесет мяч; преодоление преграды через набивное бревно.

Солнышко и дождик



Задачи: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу воспитателя, находить свое место на площадке; упражнять в ходьбе и беге.

Описание: дети сидят на стульях - это их «домики». Воспитатель смотрит в окно и говорит «Какая хорошая погода, идите гулять!» Дети встают и идут в любом направлении. «Дождь пошел, бегите домой!» - говорит воспитатель. Дети бегут к стульям и занимают свои места. Воспитатель приговаривает: «Кап-кап-кап!» Постепенно дождь утихает и воспитатель говорит: «Идите гулять, дождь перестал!»

Правила: 1. Дети уходят из дома по сигналу «Идите гулять!»
2. Бегут домой на сигнал «Дождь пошел!»

Варианты: дети сначала занимают любой стул, потом только свой; вместо домика устроить переносной навес - прятаться от дождя.



Кот и мыши



Задачи: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге по разным направлениям.

Описание: дети- «мыши» сидят в норках (на стульях вдоль стены). В одном из углов сидит «кошка» - воспитатель. Кошка засыпает, и мыши разбегаются по залу. Кошка просыпается, мяукает, начинает ловить мышей, которые бегут в норки и занимают свои места. Когда все мыши вернуться в норки, кошка еще раз проходит по залу, затем возвращается на свое место и засыпает.

Правила: 1. Воспитатель следит за тем, чтобы все дети выбежали из норок.
2. Воспитатель может использовать в игре кошку-игрушку.

Варианты: мышки перепрыгивают через ручеек, преодолевают препятствия, идут по мостику.

Художественное слово:

Котик мышек не нашел и поспать к себе пошел,
Только котик засыпает, все мышата выбегают!



Зайка

Задачи: развивать у детей умение согласовывать движение со словами; упражнять в беге, в подпрыгивании на двух ногах, нахождении своего места.

Описание: на одной стороне площадки отмечаются места зайцев. Каждый становится на свое место. По сигналу воспитателя «Бегите в круг!» все дети собираются в круг, а один из зайцев, которого назначает воспитатель, становится в середину. Дети с воспитателем произносят слова и выполняют движения:

Зайка беленький сидит и ушами шевелит, - дети стоят в кругу.

Вот так, вот так, он ушами шевелит, - шевелят кистями рук, подняв их к голове.

Зайке холодно сидеть, надо лапоники погреть,

Хлоп-хлоп, хлоп-хлоп, надо лапоники погреть - хлопают в ладоши.

Зайке холодно стоять, надо зайке поскакать,

Скок-скок, сок-скок, надо зайке поскакать- прыгают на 2 ногах на месте.

Кто-то зайку испугал, зайка прыг и ускакал! - воспитатель хлопает в ладоши.

дети убегают к своим домам..

Правила: 1. Дети убегают только после слов «И ускакал!»

Варианты: на полу выложить шнур со связанными концами; по сигналу перепрыгивают шнур, в середину можно поставить несколько зайцев.



Попади мешочком в круг



Задачи: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в метании правой и левой рукой.

Описание: 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.

Правила:

1. Бросать мешочек нужно по слову воспитателя «Бросай!»
2. Поднимать по сигналу «Поднимите!»

Варианты: вместо мешочков бросать шишки; разделить детей на подгруппы, каждая бросает в свой круг; увеличить расстояние.



Птички и кошка

Задачи: развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

Описание: на земле чертится круг (диаметр - 7м.) или кладется шнур, концы которого связаны. Воспитатель выбирает одного играющего, который становится в центре круга. Это - кошка. Остальные дети - птички, находятся за кругом. Кошка спит. Птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит пичек и ловит их. Все птички спешат вылететь из круга, тот, кого коснулась кошка в кругу - считается пойманным, идет на середину круга. Когда кошка поймает 2-3 птички, воспитатель выбирает новую кошку.

Правила:

1. Кошка ловит птичек только в кругу.
2. Кошка может только касаться птичек, но не хватать их.

Варианты: птички влетают на гимнастическую стенку, вводится вторая кошка; кошка подлезает под воротики, дугу.





«Перемени предмет»

Образовательные задачи: Закрепить умение детей в беге не натыкаясь друг на друга

Развивающие задачи: Развивать ловкость, быстроту

Воспитательные задачи: Воспитывать желание играть в игру

Описание: На одной стороне площадки чертят 4—5 кружков на расстоянии одного шага один от другого, в каждом по мешочку с песком. На противоположной стороне выстраиваются играющие в 4—5 колони против каждого кружка. Каждый первый в колонне получает кубик (шишку, камешек). По сигналу дети бегут к кружкам, кладут в них кубики, берут мешочки с песком и возвращаются на места.

Правила: Предмет нужно класть в кружок, не бросать; если предмет не точно положен и кружок, играющий должен вернуться и поправить предмет.

Варианты: 1. Увеличение площади

2. Введение больше играющих

3. Введение нового движения



Через ручеек

Задачи: развивать у детей ловкость, упражнять в прыжках на обеих ногах, в равновесии.

Описание: все играющие сидят на стульях, в 6 шагах от них кладут 2 шнура, расстояние между ними 2 метра - это ручеек. Дети должны по камушкам - дощечкам перебраться на другой берег, не замочив ноги. Дощечки положены с таким расчетом, чтобы дети могли прыгнуть обеими ногами с одного камушка на другой. По слову «Пошли!» 5 детей перебираются через ручеек. Тот, кто оступился, отходит в сторону - «сушить обувь». Все дети должны перейти через ручеек.

Правила: 1. Проигравшими считается тот, кто вступил ногой в ручеек.

2. Перебираться можно только по сигналу.

Варианты: увеличить расстояние между шнурами, обходить предметы, перебираясь на другой берег; прыгать на одной ноге.



«Найди мяч»

Цель: Развивать у детей наблюдательность, ловкость.

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

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

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



«Коршун и наседка»

Цель: учить детей двигаться в колонне, держась друг за друга крепко, не разрывая сцепления. Развивать умение действовать согласованно, ловкость.

Описание: в игре участвуют 8-10 детей, одного из игроков выбирают коршуном, другого наседкой. Остальные дети – цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыплёнка, стоящего в колонне последним. Наседка, вытягивая руки в стороны, не даёт коршуну схватить цыплёнка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой. Пойманный цыплёнок идёт в гнездо коршуна.

Вариант: если детей много можно играть двумя группами.



«Чай-чай-выручай»

Цель игры: развитие ловкости, быстроты реакции

Описание игры: Число игроков не ограничено. Водящих может быть 1-3. Водящие догоняют остальных. Кого коснулся водящий рукой, тот останавливается, машет руками и кричит: «Чай-чай-выручай». Остальные игроки должны подбежать к нему и коснуться рукой, тогда все убегают, а в это время водящий не должен подпускать других к «осаленному» игроку. Игра продолжается пока водящие всех не «осалят».

