МАДОУ ДС № 37 «Дружная семейка»

Картотека
подвижных игр
для детей 5 – 6 лет

Подготовила: Маскова А.Ф.

г. Нижневартовск, 2020

Оглавление
Картотека подвижных игр для детей 5-6 лет

Подвижная игра «Пятнашки»
Подвижная игра «Гуси – Лебеди»
Подвижная игра «Кошка и мышка»
Подвижная игра «Мы веселые ребята»
Подвижная игра «Карусель»
Подвижная игра «Мышеловка»
Подвижная игра «Караси и щука»
Подвижная игра «Успей пробежать»
Подвижная игра «Чье звено скорее соберется»
Подвижная игра «Хитрая лиса»
Подвижная игра «Передай – встань»
Подвижная игра «Кто скорее»
Подвижная игра «Удочка»
Подвижная игра «Школа мяча»
Подвижная игра «Кегли»
Подвижная игра «Накинь кольцо»
Подвижная игра «Перебежки»
Подвижная игра «Медведи и пчелы»
Подвижная игра «Кто скорее до флажка»
Подвижная игра «Затейники (Ровным кругом)»
Подвижная игра «Колпачок и палочка»
Подвижная игра «Сделай фигуру»
Подвижная игра «Быстрей по местам»
Подвижная игра «Тетери»
Подвижная игра «Трактористы»
Подвижная игра «Космонавты»
Подвижная игра «Иван, Иван…»
Подвижная игра «Кто больше соберет»
Подвижная игра «У кого мяч?»
Подвижная игра «Кольцо на палочке»
Подвижная игра «Ловлю птиц на лету»
Подвижная игра «Городок»
Подвижная игра «Горячее место»
Подвижная игра «Передай – встань»

Подвижная игра «Найди мяч»
Подвижная игра «Два мороза»
Подвижная игра «Угадай, кого поймали»
Подвижная игра «Стадо и волк»
Подвижная игра «Кто скорей снимет ленту»
Подвижная игра «Ловишка, бери ленту»
Подвижная игра «Охотники и зайцы»
Подвижная игра «Свободное место»
Подвижная игра «Волк во рву»
Подвижная игра «Лягушки и цапли»
Подвижная игра «Водяной»
Подвижная игра «Космонавты»
Подвижная игра «Сокол и голуби»
Подвижная игра «Птички и клетка»
Подвижная игра «Самолеты»
Подвижная игра «У кого мяч»
Подвижная игра «Ловлю птиц на лету»
Подвижная игра «Горячее место»
Подвижная игра «Дорожки»
Подвижная игра «Дятел»
Подвижная игра «Змейка»
Подвижная игра «Пустое место»
Подвижная игра «Филин и пташки»
Подвижная игра «Палочка выручалочка»
Подвижная игра «Кошка и мышка»
Подвижная игра «Зевака»
Подвижные игры мячом

Подвижная игра «Пятнашки»

Цель: Упражнять в беге врассыпную, развивать быстроту реакции, умение действовать согласно правилам.
Ход игры:
Дети находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены флажками). Назначенный воспитателем или выбранный детьми пятнашка, получив цветную повязку (ленточку), становится на середине площадки.
После сигнала воспитателя: «Лови!» - все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-нибудь из играющих и коснуться его рукой. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пятнашка поймает 3-4 играющих.
При повторении игры выбирается новый пятнашка.
Если пятнашка в течении 30-40 секунд не может поймать никого из играющих, воспитатель должен назначить другого водящего.

Подвижная игра «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.

Подвижная игра «Кошка и мышка»

Цель. Развивать ловкость, быстроту реакции, находчивость. Упражнять в беге.
Ход игры. Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка – в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы перед ней. Она старается подлезть под ворота, играющие приседают и не пускают ее в круг.
Когда наконец кошка проберется в круг, дети сразу же открывают ворота и мышка выбегает из круга. А кошку они стараются из круга не выпускать. Если же кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.
Правила.
1. Кошка может поймать мышку, как в круге, так и за кругом.
2. Играющие открывают ворота только для мышки.
Указания к проведению: если кошка долго не может поймать мышку, выбирается новая пара.

Подвижная игра «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.

Подвижная игра «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.

Подвижная игра «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.

Подвижная игра «Караси и щука»

Цель: Упражнять детей в беге. Закрепить умение быстро менять направление движения, действовать по сигналу.
Ход игры. Один ребенок выбирается щукой. Остальные играющие делятся на две группки: одна их них – камешки – образует круг, другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за кругом.
По сигналу воспитателя: «Щука!» - она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат поскорее занять место за кем-нибудь из играющих и присесть (караси прячутся от щуки за камешки). Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманные уходят за круг.

Игра проводится 3-4 раза, после чего подсчитывается число пойманных. Затем выбирают новую щуку. Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра продолжается.

Подвижная игра «Успей пробежать»

Цель: Упражнять в беге, развивать координацию движений.
Ход игры:
Воспитатель с кем-нибудь из детей держит за концы шнур (длина его 3-4 м) и медленно вращает его по направлению к бегущим детям. Дети, один за другим, должны успеть пробежать под шнуром в тот момент, когда он находится наверху.
Воспитатель регулирует движение детей; для каждого пробегающего он дат сигнал: «Беги!».
В дальнейшем дети должны сами следить за движением шнура и пробегать, когда он находиться наверху.

Подвижная игра «Чье звено скорее соберется»

Цель. Упражнять детей в беге в различных направлениях. Развивать внимание, умение внимательно слушать сигнал воспитателя. Закрепить умение быстро ориентироваться в пространстве, строиться в колонну.
Ход игры: Дети делятся на 3-4 группы с одинаковым числом играющих: каждой группе даются флажки какого-либо одного цвета.
В разных концах площадки или одной стороне ставятся на подставках 3-4 флага тех же цветов. Каждая группа строиться перед флагом своего цвета.
Когда играющие построятся, воспитатель ударяет в бубен, и дети начинают ходить, бегать, прыгать по площадке в разных направлениях. Движения меняются в зависимости от того ритма и темпа, который дается воспитателем.
По сигналу «На места!» - дети бегут к своему флагу и строятся в колонну (лицом к флагу). Воспитатель отмечает, какая группа построилась первой.

После двух-трех повторений игры, в тот момент, когда дети бегают, прыгают, воспитатель говорит: «Стой!». По этому сигналу все играющие останавливаются и закрывают глаза. Тем временем воспитатель меняет места флагов и говорит: «На места!». Дети открывают глаза и спешат построиться в колонну против своего флага. Отмечается, какая колонна построилась первой.

Подвижная игра «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 отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затеем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.
Правила: Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет «Я здесь!»
Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису.
Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.
Варианты: Выбираются 2 лисы.

Подвижная игра «Передай – встань»

Цель: Воспитывать у детей чувство товарищества, развивать ловкость, внимание. Укреплять мышцы плеч и спины.
Описание: Играющие строятся в две колонны, на расстоянии двух шагов одна от другой. В каждой стоят друг от друга на расстоянии

вытянутых рук. Перед колоннами проводится черта. На нее кладутся два мяча. По сигналу «сесть» все садятся, скрестив ноги. По сигналу «передай» первые в колоннах берут мячи и передают их через голову позади сидящим, затем они встают и поворачиваются лицом к колонне. Получивший мяч передает его назад через голову, затем встает и тоже поворачивается лицом к колонне и т.д. Выигрывает колонна, которая правильно передала и не роняла мяч.
Правила: Передавать мяч только через голову и сидя. Вставать только после передачи мяча позади сидящему. Не сумевший принять мяч бежит за ним, садится и продолжает игру.
Варианты: Передавать мяч вправо или влево, поворачивая корпус.

Подвижная игра «Кто скорее»

Цель: Упражнять детей в умении прыгать через скакалку, выполнять задание быстро, не мешая другим детям.
Ход игры:

Дети со скакалками в руках становятся в шеренгу на одной стороне площадки так, чтобы не мешать друг другу. В пятнадцати-двадцати шагах от них проводится черта или протягивается шнур с флажками. По условному сигналу все дети одновременно прыгают по направлению к черте. Воспитатель отмечает детей, которые раньше оказались у черты.

Подвижная игра «Удочка»

Цель. Продолжать формировать умение подпрыгивать на двух ногах, развивать внимание, ловкость, умение быстро ориентироваться.
Ход игры:
Дети стоят по кругу. В центре круга – воспитатель. Он держит в руках веревку, на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает веревку с мешочком по кругу над самой землей, а дети подпрыгивают вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног.
Предварительно воспитатель показывает т объясняет детям, как надо подпрыгивать: сильно оттолкнуться и подобрать ноги.
Время от времени следует делать паузы, чтобы дать детям отдохнуть.

Подвижная игра «Школа мяча»

Цель: Закрепить навыки работы с мячом, учить координировать свои движения, развивать выносливость, умение играть в коллективе.
Ход игры: Для игры дается небольшой мяч. Играют дети по одному, по двое и небольшими группками.
В ходе игры ребенок, допустивший ошибку, передает мяч другому. При продолжении игры он начинает с того движения, на котором ошибся.
Виды движений:
1. Подбросить мяч вверх и поймать его двумя руками. Подбросить мяч вверх, и пока он совершает полет, хлопнуть в ладоши перед собой.
2. Ударить мяч о землю и поймать двумя руками. Ударить мяч о землю, одновременно хлопнуть в ладоши перед собой и поймать его двумя руками.
3. стоять лицом к стене на расстоянии двух-трех от нее шагов, ударить об нее мяч и поймать его двумя руками.
4. Бросить мяч о стену, дать ему стукнуться о землю, отскочить от нее, а затем уже ловить его.
5. Отбивать мяч о землю до пяти раз правой и левой рукой.

Подвижная игра «Кегли»

Цель. Развивать глазомер, мышечную силу рук, умение действовать согласно правилам игры.
Ход игры:
Кегли ставятся в ряд на расстоянии 3-5 см одна от другой. На расстоянии 1,5-5 м от них проводится линия – «кон». Играющие дети (3-4 человека) в порядке очередности (она устанавливаются самими детьми) выходят на черту кона и с силой катят шар,

старяясь сбить кеглю. Выбивший высокую кеглю имеет право пробить еще раз. Сбитые кегли убираются. Выигравшими считается тот, кто собьет больше кеглей обусловленным количеством шаров.
Расстояние между кеглями, а также от кеглей до линии копа увеличивается постепенно.
В кегли можно играть и в помещении, и на участке.

Подвижная игра «Накинь кольцо»

Цель. Развивать глазомер, мышечную силу рук, умение действовать согласно правилам игры.
Ход игры. В старших группах используются как сюжетные, так и бессюжетные кольцебросы: по 2-6 колышков на подставках разной формы.
Вариант № 1: Дети набрасывают кольца с расстояния 1,5-2,5 м. Игра может проводиться с подгруппой детей (4-6 человек). Дети получают по три кольца и по очереди бросают их, стараясь попасть на любой колышек. Воспитатель отмечает, кто из детей набросит большее количество колец.

Вариант № 2: Дети поочередно бросают по два-три кольца до тех пор, пока кто-либо не наберет обусловленное количество очков (6-10) попадания можно считать вслух или фиксировать с помощью камушков, шишек и других предметов.

Подвижная игра «Перебежки»

Цель. Продолжать формировать навыки метания в подвижную цель, умение действовать совместно с товарищами.
Ход 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 группки – два отряда (не долее 6-8 человек в каждом). Дети одного отряда встают вдоль линии любого дома. Другой отряд размещается вдоль линии любого дома. Другой отряд 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

Подвижная игра «Медведи и пчелы»

Цель. Закрепить навыки лазанья, умение быстро действовать по сигналу. Развивать ловкость.
Ход игры.
Играющие делятся на две неравные группы. Одни (приблизительно треть детей) – медведи, остальные - пчелы. На расстоянии 3-5 м от вышки очерчивается лес, а на расстоянии 8-10 м на противоположной стороне – луг. Пчелы помещаются на вышке или на гимнастической стенке (улей). По сигналу воспитателя пчелы летят на луг за медом и жужжат. Как только все пчелы улетят, медведи влезают на вышку – в улей и лакомятся медом. По сигналу воспитателя: «Медведи!» - пчелы летят и жалят медведей, не успевших убежать в лес (дотрагиваясь до них рукой). Затем пчелы возвращаются на вышку, и игра возобновляется. Ужаленный медведь один раз не выходит за медом. После того как игра проведена 2-3 раза, дети меняются ролями.
Воспитатель должен находиться у вышки (гимнастической стенки), чтобы в случае надобности оказать помощь играющим.

Подвижная игра «Кто скорее до флажка»

Цель. Продолжать учить быстро передвигать по площадке, выполнять задание. Закрепить умение подлезать под веревку, поднятую над полом на 60 см, не касаясь земли (пола).
Ход игры.
Все играющие сидят на стульях. На расстоянии 5-6 шагов от края площадки проводится черта, за которую становятся 4-5 детей.
На противоположной стороне площадки на расстоянии 18-20 шагов от черты против каждого ставят стул, на который кладут флажок. Стулья стоят на одной линии.
По сигналу воспитателя (удар в бубен или хлопок или при словах «раз, два, три – беги!») дети бегут к флажкам, берут их поднимают вверх, потом кладут обратно.

Воспитатель отмечает, какие дети раньше других подняли флажок. Затем все бежавшие садятся на стулья, а на их место становятся за черту следующие 4-5 человек.
Игра заканчивается, когда все дети пробегут по одному разу за флажками.
Примечание: Когда дети хорошо освоят этот вариант игры, рекомендуется внести усложнение: на пути к флажку ставятся стойки с веревкой, натянутой на высоте 60 см. Дети подлезают под нее, не касаясь земли (пола) руками, выпрямляются и бегут дальше к флажку.

Подвижная игра «Затейники (Ровным кругом)»

Цель. Учить детей согласовывать свои действия с действиями своих товарищей, развивать находчивость, фантазию.
Ход игры.
Дети становятся в круг. Одного из играющих воспитатель назначает затейником. Он находится в середине круга. Дети идут по указанию воспитателя вправо или влево под следующий текст:

Ровным кругом, друг за другом
Мы идем за шагом шаг.
Стой на месте, дружно вместе
Сделаем… вот так.
По окончании текста дети становятся на расстоянии вытянутых рук. Затейник показывает какое-нибудь движение, и все стоящие по кругу повторяют его. Затем воспитатель сменяет затейника или затейник выбирает кого-нибудь вместо себя, и игра продолжается. Каждый затейник сам должен придумывать движения и не повторять тех, которые уже показывали до него.

Подвижная игра «Колпачок и палочка»

Цель. Учить детей согласовывать свои действия с действиями своих товарищей, умение строится в круг, развивать внимание, слуховое восприятие.
Ход игры.
Играющие образуют круг. Выбирается водящий, он получает палочку и становиться в середине круга. Воспитатель надевает ему на голову красивый колпак с яркой кисточкой.
Колпак надвигается ребенку до носа, прикрывает ему глаза, не касаясь их. Дети, держась за руки, бегут по кругу и говорят: «Раз, два, три, четыре, пять – будет палочка стучать». Водящий в это время, присев на корточки, стучит палочкой об пол.
С последним словом дети останавливаются, а водящий протягивает палку в сторону детей. Тот, на кого указала палочка, берется за ее конец и называет водящего по имени, а водящий отгадывает, кто его назвал. Игра продолжается с новым водящим.

Подвижная игра «Сделай фигуру»

Цель. Упражнять детей в умении быстро действовать по сигналу, двигаться подскоками, сохранять равновесие. Развивать воображение.
Ход игры.

Из числа играющих выбирается ведущий, он стоит в стороне. Остальные дети бегают, прыгают с ножки на ножку по всей комнате или площадке.
На сигнал воспитателя (удар в бубен или слово «стоп») все останавливаются в какой-либо позе и не двигаются.
Ведущий обходит все «фигуры» и выбирает ту, которая ему больше всех нравится. Этот ребенок становиться водящим – оценщиком, а предыдущий водящий присоединяется к остальным детям, и игра повторяется.

Подвижная игра «Быстрей по местам»

Цель: Развивать ориентировку в пространстве, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в быстром беге, ходьбе, подпрыгивании.
Описание: Дети стоят в кругу на расстоянии вытянутых рук, место каждого отмечается предметом. По слову «бегите», дети выходят из круга, ходят, бегают или прыгают по всей площадке. Воспитатель убирает один предмет. После слов «по местам», все дети бегут в круг и занимают свободные места. Оставшемуся дети хором говорят « Ваня, Ваня, не зевай, быстро место занимай!»
Правила: Место в кругу можно занимать только после слов «По местам». Нельзя оставаться на месте после слова «бегите».
Варианты: В начале игры не прятать кубик, чтобы никто не оставался без места. Убрать 2 или 3 кубика. Зимой втыкают в снег флажки.

Подвижная игра «Тетери»

Цель. Закрепить умение ходить по кругу, прыгать на двух ногах. Развивать ритмичность движений.
Ход игры:
Двое играющих изображают тетерь. Они находятся в одном из углов комнаты. Остальные дети (6-8 человек) стоят в кругу посредине комнаты, держась за руки. Это чаша творогу. Текст читают хором слегка приседая пружинно в ритм потешки.
Как на нашем на лугу
Стоит чашка творогу,
Прилетели две тетери, поклевали, улетели.
На последнею строку тетери выпрыгивают из угла и подскоками приближаются к чашке творогу, прыгают на двух ногах возле чашки, слегка наклоняя голову внутрь круга (клюют).
С окончанием потешки дети, изображающие чашку, поднимают руки вверх, вскрикивая: «Шу-у!» - как бы вспугивая тетерь, и тетери улетают в свой угол. Дети их ловят. Тетеря меняется местами с тем, кто ее поймал. Игра повторяется.

Подвижная игра «Трактористы»

Цель. Закрепить умение согласовывать свои движения с движениями своих товарищей, вырабатывать ритмичность движений.
Ход игры. В игре каждый раз принимает участие 5 человек. Четверо, становятся парами одна за другой. Первая пара держится за руки, а свободные руки протягивает сзади стоящей паре; вторая пара также держится за руки, а свободные руки смыкает с протянутыми к ней руками первой пары.
Пятый участник – тракторист. Он стоит в промежутке между парами с картонным рулем в руках. Все пятерки перемещаются по площадке мелким топочущим шагом. На каждую строку приходится 8 шагов.
Тар-тара-тара-ра,
С деревенского двора
Выезжают трактора.
«Будем землю пахать,
Будем хлеб засевать!
Будем рожь молотить!
Малых детушек кормить».
Когда дети научаться ритмично топать, можно добиваться выделения более сильным ударом слов «землю», «хлеб», «рожь», «детушек».

Подвижная игра «Космонавты»

Цель. Закрепить умение быстро ориентироваться в пространстве, действовать по сигналу воспитателя, быть внимательным.
Ход игры. По краям площадки чертятся контуры ракет (двух-, четырехместные). Общее количество мест в ракетах должно быть меньше количества играющих детей.
Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:
Ждут нас быстрые ракеты
Для прогулок по планетам.
На какую захотим,
На такую полетим!
Но в игре один секрет:
Опоздавшим места нет.
С последним словом дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те. Кому не хватило места в ракете, остаются на космодроме, а те кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, где пролетают и часто видят.

После этого все снова встают в круг, и игра повторяется.
Во время полета, вместо рассказа о виденном, детям предлагается выполнять различные упражнения, задания, связанные с выходом в космос, и др.

Подвижная игра «Иван, Иван…»

Цель. Закрепить умение действовать по тексту игры, согласовывать свои движения с движениями товарищей. Развивать внимание.
Ход игры:
Иван, Иван, вырывай бурьян,
Чтоб росла морковка
Большая как мутовка,
Сладкая и крепкая,
Чтоб росла репка
Сладкая и крепкая, чтоб вырос бобок
С большой горшок.

На первые две строки, наклонившись, обеими руками вырывают воображаемый сорняк и отбрасывают его в правую сторону от себя.
На третью строку воспроизводят посадку семян. На первое ударение на каждой строке правой рукой берут из горсти левой руки семечко, а на второе ударение втыкают его в воображаемую грядку.
На последнею строку берутся за руки и поднимают их вверх. Расходятся спиной в стороны большими шагами, сильно растягивая круг.
При повторении игры дети возвращаются на свои места – ближе к центру.

Подвижная игра «Кто больше соберет»

Цель. Продолжать формировать умение быстро ориентироваться в пространстве, развивать ловкость рук. Учить соблюдать правила игры.
Ход игры.
На полу или на ровной площадке высыпаются однородные предметы небольшого размера: шишки, кубики, шарики и пр.
Из числа играющих выбирается двое-трое детей, им дается корзиночка или ведерко. По сигналу: «Раз, два, три» - они начинают собирать шишки (шарики, кубики), при этом разрешаться брать в руку только по одному предмету.
По сигналу: «Стоп!» - сбор предметов прекращается, подсчитывается, кто набрал больше. Затем соревнуется другая пара детей. Игра может повторяться столько раз, сколько есть желающих участвовать в ней.

Подвижная игра «У кого мяч?»

Цель. Развивать ловкость, внимательность, умение быстро ориентироваться в пространстве.
Ход игры.

Играющие образуют круг. Выбирается водящий. Он становится в центре круга, остальные придвигаются плотно друг к другу, руки у всех за спиной.
Воспитатель дает кому-либо мяч (диаметром не более 15 см), и дети за спиной передают его по кругу. Водящий старается угадать у кого мяч. Он говорит: «Руки», - и тот, кому он обращается, должен выставить вперед обе руки ладонями вверх, как бы показывая, что мяча у него нет. Если водящий угадал, он берет мяч и становится в круг, а тот, у кого найден мяч, начинает водить. Игра повторяется до тех пор, пока у детей не иссякнет к ней интерес.

Подвижная игра «Кольцо на палочке»

Цель. Развивать глазомер, координацию, общую моторику рук.
Ход игры.
Из картона или фанеры вырезают кольцо (диаметр – 15 см, ширина ободка – 3-4 см). К кольцу привязывают шнурок, второй конец которого прикрепляют к палочке длиной примерно 30 см.
Играющие, поочередно подбрасывая кольцо, ловят его на палочку. Каждый играющий имеет право сделать подряд три попытки и считает, сколько раз удалось ему поймать кольцо. Затем он передает палочку с кольцо следующему. Игра заканчивается, когда кто-нибудь из детей наберет условное количество попаданий. Играть могут 3-5 детей.

Подвижная игра «Ловлю птиц на лету»

Цель. Развивать ловкость, умение быстро ориентироваться в пространстве, действовать согласно правилам игры.
Ход игры.
Один из играющих – птицелов, он стоит лицом к стене. Играющие делятся на группы по несколько человек и договариваются, каких птиц они будут изображать. Затем подходят к птицелову и спрашивают: «Мы сороки, где наш дом?»; «Мы галки, где наш дом?». Птицелов называет место, где должны жить птицы, и дети занимают свои дома.

На слова птицелова: «Ловлю птиц на лету!» - птицы летают в разных направлениях по площадке, весело кричат. Птицелов их ловит. Пойманный игрок становиться птицеловом, разлетаются по своим домам. Игра повторяется.
Правила:
1. Птицы должны вылетать из своего дома только после слов птицелова и летать по всей площадке.
2. Каждая группа занимает только свой дом.
3. Тот, кто ошибается, выходит из игры.
Указания к проведению: Играющие могут подражать крику тех птиц, кого они изображают. Игру можно усложнить, если каждый новый птицелов поменяет места домов для птиц.

Подвижная игра «Городок»

Цель. Продолжать развивать ловкость, умение быстро двигаться, глазомер. Учить действовать согласно правилам игры.
Ход игры.
На земле чертят квадрат – городок, каждая сторона которого 6-10 шагов.
Играющие делятся на две равные группы, игроки одной группы идут в городок. Другая группа остается в поле, встает вокруг городка. Игроки поля, перебрасывая друг другу мяч, стараются в удобный момент осалить кого-либо внутри города. Тот, кого осалили, выходит из игры. Если игрок поля промахнулся, он тоже выходит из игры.
Игра заканчивается, когда одна из групп потеряет всех игроков. Затем они меняются местами, игра продолжается.
Правила:
1. Игрокам городка не разрешается выходить за его границы.
2. Игрокам поля не разрешается долго задерживать мяч и переходить с места на место.
Указание к проведению:
В игре принимают участие не более 16 человек. Количество игроков можно увеличить, если игра будет проходить на большой площадке. Дети могут передавать мяч друг другу или перебрасывать. По договоренности можно играть в 2-3 мяча.

Подвижная игра «Горячее место»

Цель. Упражнять в беге в определенном направлении, быстроте реакции. Продолжать учить действовать согласно правилам, быть внимательными.
Ход игры.
На площадке проводят линию, за которой находится горячее место. В 3-4 шагах от него встает водящий. Дети расходятся по игровому полю. Играющим нужно перебежать в горячее место и вернуться обратно, но водящий их не пускает. Тот, кого он осалил, остается за чертой в горячем месте. Как только водящий осалит шестого игрока, игра заканчивается. Все идут в поле, а шестой игрок становится водящим.
Побеждают те игроки, кому удалось несколько раз пробежать в горячее место.
Указания к проведению: там, где горячее место, лежат ленточки. Играющие кому удалось пробежать в горячее место, берут по ленточке. В конце игры по количеству ленточек можно узнать, кто из игроков самый смелый и ловкий. Если игрока с ленточками все-таки осалят, он одну ленточку кладет на место и остается за чертой.

Подвижная игра «Передай – встань»

Цель: Воспитывать у детей чувство товарищества, развивать ловкость, внимание. Укреплять мышцы плеч и спины.
Описание: Играющие строятся в две колонны, на расстоянии двух шагов одна от другой. В каждой стоят друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Перед колоннами проводится черта. На нее кладутся два мяча. По сигналу «сесть» все садятся, скрестив ноги. По сигналу «передай» первые в колоннах берут мячи и передают их через голову позади сидящим, затем они встают и поворачиваются лицом к колонне. Получивший мяч передает его назад через голову, затем встает и тоже поворачивается лицом к колонне и т.д. Выигрывает колонна, которая правильно передала и не роняла мяч.
Правила: Передавать мяч только через голову и сидя. Вставать только после передачи мяча позади сидящему. Не сумевший принять мяч бежит за ним, садится и продолжает игру.
Варианты: Передавать мяч вправо или влево, поворачивая корпус.

Подвижная игра «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 к верху. Тот у кого оказался мяч или кто уронил его, становится в середину, а водящий на его место.
Правила: Мяч передают в любом направлении. Мяч передают только соседу. Нельзя передавать мяч соседу после требования водящего показать руки.
Варианты: Ввести в игру два мяча. Увеличить число водящих. Тому у кого оказался мяч дать задание: попрыгать, станцевать и т.п.

Подвижная игра «Два мороза»

Цель: Развивать у детей торможение, умение действовать по сигналу (по слову). Упражнять в беге с увертыванием в ловле. Способствовать развитию речи.
Описание: На противоположных сторонах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются на одной стороне площадки. Воспитатель выделяет двух водящих, которые становятся посередине площадки между домами, лицом к детям. Это Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. По сигналу воспитателя «Начинайте», оба Мороза говорят: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я - Мороз Красный Нос. Я - Мороз Синий Нос. Кто из вас решиться, в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т.е. коснуться рукой.

Замороженные останавливаются там, где их захватил мороз и так стоят до окончания перебежки всех остальных. Замороженных подсчитывают, после они присоединяются к играющим.
Правила: Играющие могут выбегать из дома только после слова «мороз». Кто выбежит раньше и кто останется в доме, считаются замороженными. Тот, кого коснулся Мороз, тотчас же останавливается. Бежать можно только вперед, но не назад и не за пределы площадки.
Варианты: За одной чертой находятся дети Синего Мороза, за другой дети Красного. На сигнал «синие», бегут синие, а Красный Мороз ловит и наоборот. Кто больше поймает.

Подвижная игра «Угадай, кого поймали»

Цель: Развивать наблюдательность, активность, инициативу. Упражнять в беге, в прыжках.
Описание: Дети сидят на стульчиках, воспитатель предлагает пойти погулять в лес или на полянку. Там можно увидеть птичек, жучков, пчел, лягушек, кузнечиков, зайчика, ежика. Их можно поймать и принести в живой уголок. Играющие идут за воспитателем, а затем разбегаются в разные стороны и делают вид, что ловят в воздухе или присев на землю. «Пора домой»- говорит воспитатель и все дети, держа живность в ладошах, бегут домой и занимают каждый свой стульчик. Воспитатель называет кого-нибудь из детей и предлагает показать, кого он поймал в лесу. Ребенок имитирует движения пойманного зверька. Дети отгадывают, кого поймали. После они снова идут гулять в лес.
Правила: Возвращаться по сигналу «Пора домой».
Варианты: Поездка на поезде (сидят на стульчиках, имитируют руками и ногами движения и стук колес).

Подвижная игра «Стадо и волк»

Цель: Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в ходьбе и быстром беге.
Описание: На одной стороне площадки очерчиваются кружки, квадраты. Это постройки: телятник, конюшня. Остальная часть занята «лугом». В одном из углов на противоположной стороне находится «логово волка» (в кружке). Воспитатель назначает одного из играющих «пастухом», другого- «волком», который находится в логове. Остальные дети изображают лошадей, телят, которые находятся на скотном дворе, в соответствующих помещениях. По знаку воспитателя «пастух» по очереди подходит к «дверям» телятника, конюшни и как бы открывает их. Наигрывая на дудочке, он выводит все стадо на луг. Сам он идет позади. Играющие, подражая домашним животным щиплют траву, бегают, переходят с одного места на другое, приближаясь к логову волка. «Волк»- говорит воспитатель, все бегут к пастуху и становятся позади него. Тех, кто не успел добежать до пастуха, волк ловит и отводит в логово. Пастух отводит стадо на скотный двор, где все размещаются по своим местам.
Правила: Волк выбегает из логова только после слова «волк». Одновременно с выбегающим волком все играющие должны бежать к пастуху. Не успевших встать позади пастуха, волк уводит к себе.
Варианты: В игру включить «водопой», нагибаются и как бы пьют воду.

Подвижная игра «Кто скорей снимет ленту»

Цель: Развивать у детей выдержку, умение действовать по сигналу. Дети упражняются в быстром беге, прыжках.
Описание: На площадке проводится черта, за которой дети строятся в несколько колонн по 4-5 человек. На расстоянии 10-15 шагов, напротив колонн натягивается веревка, высота на 15 см. выше поднятых вверх рук детей. Против каждой колонны на эту веревку накидывается лента. По сигналу «беги» все стоящие первыми в колоннах бегут к своей ленте, подпрыгивают и сдергивают ее с веревки. Снявший ленту первым, считается выигравшим. Ленты снова вешаются, те, кто были в колонне первыми, становятся в конец, а остальные подвигаются к черте. По сигналу бегут

следующие дети. И т.д. Подсчитываются выигрыши в каждой колонне.
Правила: Бежать можно только после слова «беги». Сдергивать ленту только напротив своей колонны.
Варианты: Поставить на пути бега препятствия. Протянуть веревку на расстоянии 40 см., под которую нужно подлезть, не задев ее. Провести две линии на расстоянии 30 см., через которые надо перепрыгнуть.

Подвижная игра «Ловишка, бери ленту»

Цель: Развивать у детей ловкость, сообразительность. Упражнять в беге с увертыванием, в ловле и в построении в круг.
Описание: Играющие строятся по кругу, каждый получает ленточку, которую он закладывает сзади за пояс или за ворот. В центре круга-ловишка. По сигналу «беги» дети разбегаются, а ловишка стремится вытянуть у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки отходит в сторону. По сигналу «Раз, два, три, в круг скорей беги», дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество ленточек и возвращает их детям. Игра начинается с новым ловишкой.
Правила: Ловишка должен брать только ленту, не задерживая играющего. Играющий, лишившийся ленты, отходит в сторону.
Варианты: Выбрать двух ловишек. У присевшего играющего нельзя брать ленту. Играющие пробегают по «дорожке», «мостику», перепрыгивая через «кочки».

Подвижная игра «Охотники и зайцы»

Цель: Совершенствовать навыки прыжков и метания в цель на обеих ногах. Развивать ловкость , скорость и ориентирования в пространстве.
Оборудование: мяч.
Разделение ролей: Выбирают одного или двух «охотников», которые становятся с одной стороны площадки, остальные дети — «зайцы».
Ход игры.
Зайцы сидят в своих «норках», расположенных с противоположной стороны площадки. «Охотники» обходят площадку и делают вид, что ищут «зайцев», потом идут на свои места, прячутся за «деревьями» (стульями, скамья).
На слова воспитателя:
Зайчик прыг-скок. прыг-скок
В зеленый лесок
«Зайцы» выходят на площадку и прыгают. На слово «Охотник!» «зайцы» бегут к своим «норкам», один из «охотников» целится мячом им под ноги и в кого попадет, тот забирает с собой. «Зайцы» вновь выходят в лес и «охотник» еще раз охотится на них, но бросает мяч второй рукой. При повторении игры выбирают новых «охотников».
Указания к игре. Следить, чтобы «охотник» бросал мяч как правой, так и левой рукой. «Охотники» бросают мяч только под ноги «зайцам». Мяч поднимает тот, кто его бросил.

Подвижная игра «Свободное место»

Цель: Развивать ловкость, быстроту; умение не сталкиваться.
Играющие сидят на полу по кругу, скрестив ноги. Воспитатель вызывает двух рядом сидящих детей. Они встают, становятся за кругом спинами друг к другу. По сигналу «раз, два, три — беги» бегут в разные стороны, добегают до своего места и садятся. Играющие отмечают, кто первым занял свободное место. Воспитатель вызывает двух других детей. Игра продолжается.
Указания. Можно вызвать для бега и детей, сидящих в разных местах круга.

Подвижная игра «Волк во рву»

Цель: Учить детей перепрыгивать, развивать ловкость.
Поперек площадки (зала) двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нем находится водящий - волк. Остальные дети — козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле. На слова «Козы, в поле, волк во

рву!» дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бегает во рву, стараясь осалить прыгающих коз. Осаленный ходит в сторону. Воспитатель говорит: «Козы, домой!» Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2—3 перебежек выбирается или назначается другой водящий.

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

Подвижная игра «Лягушки и цапли»

Цель: Развивать у детей ловкость, быстроту. Учить прыгать вперед-назад через предмет.

Границы болота (прямоугольник, квадрат или круг), где живут лягушки, отмечаются кубами (сторона 20 см), между которыми протянуты веревки. На концах веревок мешочки с песком. Поодаль гнездо цапли. Лягушки прыгают, резвятся в болоте. Цапля (водящий) стоит в своем гнезде. По сигналу воспитателя она, высоко поднимая ноги, направляется к болоту, перешагивает веревку и ловит лягушек. Лягушки спасаются от цапли — они выскакивают из болота. Пойманных лягушек цапля уводит к себе в дом. (Они остаются там, пока не выберут новую цаплю.) Если все лягушки успеют выскочить из болота и цапля никого не поймает, она возвращается к себе в дом одна. После 2—3 игры выбирается новая цапля.

Указания. Веревки накладывают на кубы так, чтобы они могли легко упасть, если задеть их при прыжке. Упавшую веревку снова кладут на место. Играющие (лягушки) должны равномерно располагаться по всей площади болота. В игре могут быть и 2 цапли.

Подвижная игра «Водяной»

Цель: воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

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

Круг останавливается. Водяной встает и с закрытыми глазами подходит к одному из играющих. Его задача – определить кто перед ним. Водяной может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если Водяной отгадывает имя игрока, то они меняются ролями и игра продолжается.

Подвижная игра «Космонавты»

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость, воображение. Упражнять в быстрой ориентировке в пространстве.

По краям площадки чертятся контуры ракет. Общее количество мест в ракетах должно быть меньше количества играющих детей. Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:

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

С последними словами дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракетах, остаются на космодроме, а те, кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, где пролетают и что видят. После этого все снова встают в круг, и игра повторяется. Во время полета вместо рассказа о виденном детям предлагается выполнять различные упражнения, задания, связанные с выходом в космос.

Подвижная игра «Сокол и голуби»

Цель: упражнять детей в беге с увертыванием.

На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются домики голубей. Между домиками находится сокол (водящий). Все дети – голуби. Они стоят за линией на одной стороне площадки. Сокол кричит: «Голуби, летите!» голуби перелетают (перебегают) из одного домика в другой, стараясь не попасться соколу. Тот, до

кого сокол дотронулся рукой, отходит в сторону. Когда будет поймано 3 голубя, выбирают другого сокола.

Подвижная игра «Птички и клетка»

Цель: повышение мотивации к игровой деятельности, упражнять бег – в положении полусидя с ускорением и замедлением темпа передвижения.
Дети распределяются на две группы. Одна образует круг в центре площадки (дети идут по кругу, держась за руки) – это клетка. Другая подгруппа – птички. Воспитатель говорит: «Открыть клетку!» Дети, образующие клетку, поднимают руки. Птички влетают в клетку (в круг) и тут же вылетают из нее. Воспитатель говорит: «Закрыть клетку!» дети опускают руки. Птички, оставшиеся в клетке, считаются пойманными. Они встают в круг. Клетка увеличивается, и игра продолжается, пока не останется 1-3 птички. Затем дети меняются ролями.

Подвижная игра «Самолеты»

Цели: учить детей медленному бегу, держать спину и голову прямо во время бега, соблюдать расстояние между друг другом, развивать ориентировку в пространстве.
I вариант: дети бегают по площадке, изображая самолеты (расставив руки в стороны). Самолеты не должны сталкиваться и ломать крылья. Потерпевшие аварию подходят к воспитателю. После ремонта они вновь отправляются в полет. Игра продолжается 2-3 мин.
II вариант: дети размещаются вокруг воспитателя в одном углу площадки и приседают на корточки. Это – самолеты на аэродроме. По сигналу воспитателя самолеты друг за другом отправляются в полет и летают (медленно) в любых направлениях, стараясь не задевать друг друга крыльями (вытянутыми в стороны руками). По сигналу самолеты заходят на посадку и занимают место на аэродроме. В конце игры отмечаются лучшие, летавшие без аварий. Игра повторяется 3-4 раза.

Подвижная игра «У кого мяч»

Цели: учить держать спину ровно, укреплять мышцы спины, упражнять передачу мяча.
Дети образуют круг. Выбирают водящего (становится в центр круга), остальные плотно придвигаются друг к другу. Дети передают мяч по кругу за спиной. Водящий старается угадать, у кого мяч, он произносит «Руки!» и тот, к кому обращаются, должен показать обе руки ладонями вверх. Если водящий угадал, он берет мяч и становится в круг.

Подвижная игра «Совушка»

Цели: развитие внимания, реакции на словесную команду и произвольной регуляции поведения.
На площадке обозначается гнездо совы. Остальные – мышки, жучки, бабочки. 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.

Подвижная игра «Бездомный заяц»

Цели: упражнение кратковременного быстрого бега и бега с увертыванием, развитие реакции на быстрое принятие решения.
Из числа играющих выбираются «охотник» и «бездомный заяц». Остальные дети – зайцы располагаются в домиках (начерченных на земле кругах). Бездомный заяц убегает от охотника. Спастись заяц может, забежав в чей-то домик, но тогда заяц, стоявший в кружке, становится бездомным зайцем и должен сейчас же бежать. Через 2-3 мин воспитатель меняет охотника.

Подвижная игра «Ловлю птиц на лету»

Цель. Развивать ловкость, умение быстро ориентироваться в пространстве, действовать согласно правилам игры.
Ход игры.

Один из играющих – птицелов, он стоит лицом к стене. Играющие делятся на группы по несколько человек и договариваются, каких птиц они будут изображать. Затем подходят к птицелову и спрашивают: «Мы сороки, где наш дом?»; «Мы галки, где наш дом?». Птицелов называет место, где должны жить птицы, и дети занимают свои дома.
На слова птицелова: «Ловлю птиц на лету!» - птицы летают в разных направлениях по площадке, весело кричат. Птицелов их ловит. Пойманный игрок становиться птицеловом, разлетаются по своим домам. Игра повторяется.
Правила:
1. Птицы должны вылетать из своего дома только после слов птицелова и летать по всей площадке.
2. Каждая группа занимает только свой дом.
3. Тот, кто ошибается, выходит из игры.
Указания к проведению: Играющие могут подражать крику тех птиц, кого они изображают. Игру можно усложнить, если каждый новый птицелов поменяет места домов для птиц.

Подвижная игра «Горячее место»

Цель. Упражнять в беге в определенном направлении, быстроте реакции. Продолжать учить действовать согласно правилам, быть внимательными.
Ход игры.

На площадке проводят линию, за которой находится горячее место. В 3-4 шагах от него встает водящий. Дети расходятся по игровому полю. Играющим нужно перебежать в горячее место и вернуться обратно, но водящий их не пускает. Тот, кого он осалил, остается за чертой в горячем месте. Как только водящий осалит шестого игрока, игра заканчивается. Все идут в поле, а шестой игрок становится водящим.
Побеждают те игроки, кому удалось несколько раз пробежать в горячее место.
Указания к проведению: там, где горячее место, лежат ленточки. Играющие кому удалось пробежать в горячее место, берут по ленточке. В конце игры по количеству ленточек можно узнать, кто из игроков самый смелый и ловкий. Если игрока с ленточками все-таки осалят, он одну ленточку кладет на место и остается за чертой.

Подвижная игра «Дорожки»

Цель. Продолжать учить двигаться в разных направлениях бегом, по ограниченной площади, с разной скоростью, не наталкиваясь, друг на друга.
Ход игры.
На земле проводятся разные по форме линии – это дорожки. Играющие бегают по ним друг за другом, делают сложные повороты, сохраняя при это равновесие.
Указания к проведению.
Игру можно проводить с любым количеством детей. Длина дорожки может быть произвольной, но не менее 3 м. Эту игру можно провести на соревнование. Нарисовать несколько одинаковых по форме линий, в конце каждой положить цветные флажки. Тот, кто первый из играющих добежит до флажка, быстро должен поднять его над головой.

Подвижная игра «Дятел» Игра малой подвижности

Цель. Продолжать учить положительному взаимодействию друг с другом. Закрепить умение действовать согласно правилам.
Ход игры.
Дети собираются на площадке, выбирают водящего – дятла. Все играющие встают в пары и образуют круг, дятел встает посередине. Играющие ходят по кругу, и все вместе говорят слова:
Ходит дятел по житницы,
Ищет зернышко пшеницы.
Дятел отвечает:
Мне не скучно одному,
Кого хочу, того возьму.

С этими словами он быстро берется за руку одного из играющих и встает в круг. Оставшийся без пары встает в середину круга, он дятел. Игра повторяется.

Подвижная игра «Змейка»

Цель. Закрепить умение двигаться согласованно, выполнять правила игры. Развивать внимание.
Ход игры. Дети берут друг друга, образуя цепь. Одного из крайних в цепи играющих выбирают ведущих. Он бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу, вокруг деревьев, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия; водит цепь змейкой, закручивая ее вокруг крайнего игрока, затем ее развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.
Правила:
1. Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась.
2. Точно повторять движения ведущего.
3. Ведущему не разрешается бегать быстро.
Указания к проведению.
Играть в «Змейку» можно в любое время года на просторной площадке, лужайке, лесной опушке. Чем больше игроков, тем веселее проходит игра. Чтобы она проходила живо, надо учить детей придумывать интересные ситуации. Например, ведущий называет по имени последнего играющего, названный ребенок и стоящий с ним рядом останавливаются, поднимают руки, и ведущий проводит змейку в ворота. Или: по сигналу ведущего дети разбегаются, затем восстанавливают змейку.

Подвижная игра «Пустое место»

Цель. Упражнять детей в беге на скорость. Развивать умение действовать согласно правилам игры, быть внимательным, ловким.
Ход игры.
Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.
Правила.
1. Дети бегают только за кругом.
2.Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих.
3. Если дети прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый ведущий.
Указания к проведению.
Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих.

Подвижная игра «Филин и пташки»

Цель. Закрепить умение спрыгивать с предметов приподнятых над землей, быстро ориентироваться в пространстве. Действовать согласно правилам игры.

Ход игры: Играющие выбирают филина, он уходит в свое гнездо. Подражая крику той птицы, которую выбрали, играющие летают по площадке.
На сигнал «Филин!» все птицы стараются улететь в свои гнезда. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать какая птица, и только тогда пойманный становиться филином.
Указания к проведению.
Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать (например: голубь, ворона, воробей, синица, журавель и т.д.) Гнезда птиц и филина лучше выбирать на высоких предметах (на пнях, скамейках и т.д.). Птицы от филина прячутся каждая в своем гнезде.

Подвижная игра «Палочка выручалочка»

Цель. Продолжать формировать быстроту реакции, внимание, находчивость. Учить выполнять правила игры, действовать по сигналу.
Ход игры.
Дети по считалке выбирают водящего. Он отбегает от них и встает лицом к стене. У стены лежит палочка-выручалочка. Водящий берет палочку, стучит по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первого найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он ставит палочку у стены и идет искать. Заметив одного из играющих, громко называет его по имени, быстро подбегает к стене, берет палочку, стучит ею по стене и кричит: «Палочка-выручалочка нашла…» (называет по имени играющего). Так водящий находит всех детей. При повторении игры должен водить тот, кто был найден первым.
Если игрок, которого нашли, добежит до палочки-выручалочки раньше водящего, он быстро берет палочку и со словами: «Палочка, выручи меня!» - стучит ею по стене, затем бросает ее как можно дальше и пока ее ищет водящий, прячется. Водящий находит палочку, возвращается к условленному месту, стучит ею и громко говорит: «Палочка пришла, никого не нашла, кого первого найдет, тот за палочкой пойдет!»

Правила.
1. Водящий не должен подсматривать, когда дети прячутся.
2. Водящий говорит слова медленно, чтобы все дети смогли спрятаться.
3. Он должен искать по всей площадке, не стоять возле палочки выручалочки.
4. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.
Указания к проведению. Эту игру хорошо проводить на лесной опушке. Обязательно нужно ограничить игровую площадку и показать детям несколько мест, где они смогут спрятаться (за кусты, деревья, пеньки, в канавку, в высокую траву).
Для проведения игры нужно сделать палочку-выручалочку из дерева длинной 50-60 см, покрасить в яркий цвет, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Подвижная игра «Кошка и мышка»

Цель. Развивать ловкость, быстроту реакции, находчивость. Упражнять в беге.
Ход игры. Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка – в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы перед ней. Она старается подлезть под ворота, играющие приседают и не пускают ее в круг.
Когда наконец кошка проберется в круг, дети сразу же открывают ворота и мышка выбегает из круга. А кошку они стараются из круга не выпускать. Если же кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.
Правила.
1. Кошка может поймать мышку, как в круге, так и за кругом.
2. Играющие открывают ворота только для мышки.
Указания к проведению: если кошка долго не может поймать мышку, выбирается новая пара.

Подвижная игра «Зевака»

Цель. Закрепить умение метать и ловить мяч. Развивать координацию движений, глазомер.
Ход игры. Дети встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто-то из игроков его не уронит. Тот, кто уронил мяч, встает в центр круга и по заданию играющих выполняет 1-2 упражнения с мячом.
Правила.
1. Если играющий при выполнении упражнения уронит мяч, ему дается дополнительное задание.
2. Мяч разрешается перебрасывать друг другу только через центр круга.

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

Подвижные игры мячом

Цель. Формировать умения подкидывать и ловить мяч, быть ловким, внимательным, развивать глазомер.
Ход игры.
Вариант № 1. «Не урони мяч». Несколько детей встают около начерченной линии и выполняют следующие упражнения: бросить мяч вверх – поймать, ударить о землю – поймать, подбросить вверх с хлопком – поймать. После каждого упражнения надо продвинуться на один шаг вперед. На финише установлен флажок (расстояние до него 5-8 м). В случае падения мяча ребенок возвращается к линии.
Вариант № 2. «Кто дальше?» Дети встают перед начерченной линией, бросают мяч о стену, ловят его и отходят дальше от стены на другую линию (расстояние 30-40 см). Выигрывает тот, кто не уронит мяч, и будет находиться дальше всех от стены.
Вариант № 3. «Оттолкни и поймай». Дети распределяются по парам, у каждой пары свой мяч. Один ребенок сидит на корточках, второй стоит около него на расстоянии 3м. Сидящий отталкивает мяч партнеру, быстро встает, поворачивается кругом и ловит брошенный ему мяч. После нескольких повторений дети меняются местами.
Вариант № 4. «Поймай мяч». Двое детей стоят напротив друг друга на расстоянии 3-4 м и перебрасывают мяч, третий ребенок, находящийся между ними, старается поймать его. Если ему это удается, то он меняется местами с ребенком, бросившим мяч.