

Карточка подвижных игр для детей раннего возраста

«Мишка косолапый»

Цель: учить действовать согласно словам текста; имитировать движения медведя.

Мишка косолапый (идем, переваливаясь с ноги на ногу)

По лесу идет.

Шишки собирает, (собираем с пола воображаемые шишки)

Песенки поет

Вдруг упала шишка -

Прямо мишке в лоб! (хлопаем себя рукой по лбу)

Мишка рассердился

И ногою - топ! (топаем ножкой)

«По ровненькой дорожке»

Цель: формируем умение выполнять движения в соответствии с текстом (ходьба, прыжки, приседания).

Дети, свободно группируясь, идут вместе с воспитателем. Воспитатель в определенном темпе произносит следующий текст, дети выполняют движения согласно тексту:

По ровненькой дорожке,

По ровненькой дорожке

Шагают наши ножки:

Раз – два, раз – два.

По камешкам, по камешкам,

По камешкам, по камешкам...

В ямку – бух! (дети садятся на пол)

Стихотворение повторяется снова. После нескольких повторений воспитатель произносит другой текст:

По ровненькой дорожке, по ровненькой дорожке

Устали наши ножки, устали наши ножки,

Вот наш дом – здесь мы живём.

По окончании текста дети бегут в «дом» - заранее обусловленное место за кустом, под деревом и т.п.

«Мы топаем ногами»

Цель: Развивать координацию движений. Формировать умение действовать в соответствии с текстом игры.

Мы топаем ногами.

Мы хлопаем руками,

Киваем головой.

Мы руки поднимаем,

Мы руки опускаем.

Мы руки подаем. (Берут друг друга за руки.)

И бегаем кругом,

И бегаем кругом.

По сигналу взрослого «Стой!» малыш должен остановиться. Игру можно повторить с выполнением бега в другую сторону.

«Где же наши ручки?»

Цель: Стимулировать двигательную активность детей. Закреплять названия частей тела.

У меня пропали руки.

Где вы, рученьки мои? (руки за спиной)

Раз, два, три, четыре, пять —

Покажитесь мне опять. (показывают руки)

У меня пропали уши.

Где вы, ушеньки мои? (уши закрывают ладошками)

Раз, два, три, четыре, пять —

Покажитесь мне опять. (показывают уши)

У меня пропали глазки.

Где вы, глазоньки мои? (глаза закрывают ладошками)

Раз, два, три, четыре, пять —

Покажитесь мне опять. (убирают ладошки от глаз)

«Вот как мы умеем»

Цель: Формируем умение выполнять движения под музыку, подпевать. Развивать у детей чувство ритма, интерес к музыкально – художественной деятельности. Поддерживать у детей хорошее настроение.

Зашагали ножки — топ, топ, топ!

Прямо по дорожке — топ, топ, топ.

Ну-ка, веселей — топ, топ, топ.

Вот как мы умеем — топ, топ, топ.

Зашагали ножки — топ, топ, топ!

Прямо по дорожке — топ, топ, топ.

Топают сапожки — топ, топ, топ.

Это наши ножки — топ, топ, топ

«Снежки»

Цель: Упражнять детей в метании мешочков в горизонтальную цель правой и левой рукой.

Формировать умение энергично выполнять бросок. Развивать координацию движений.

Педагог предлагает детям поиграть в снежки:

«Смять большой лист бумаги получился снежок,
а теперь попади в цель (на ковре лежит обруч)».

«Снег идёт»

Цель: Формируем умение соотносить собственные действия с действиями участников игры.

Упражнять детей в беге, делать повороты вокруг себя.

Белый снег пушистый в воздухе кружится,

И на землю тихо, падает, ложится.

Дети бегают по кругу, кружатся.

«Волшебник Дед Мороз»

Цель: Формируем умение выполнять движения по образцу, реагировать на сигнал. Удерживать определенное положение тела в соответствии с заданием водящего, изображая что – либо или кого – либо.

Спит у ёлки дед Мороз (руки под щёчку),

В рукавицу спрятал нос (прикрыть ладошкой нос).

Надо деда разбудить,

Всем в ладошки звонко бить (хлопки ладошками громко),

И ногами постучать (топать ногами),

Дед Мороз, пора вставать.

Дед Мороз просыпается и вместе с детьми тацует (приседания), бегают.

«Мороз Красный нос»

Цель: Развивать умения выполнять характерные движения. Упражнять детей в беге.

Воспитатель стоит напротив детей на расстоянии 5 метров и произносит слова:

Я – Мороз Красный Нос. Бородою весь зарос.

Я ищу в лесу зверей. Выходите поскорей!

Выходите, зайчики! Девочки и мальчики! (Дети идут навстречу воспитателю.)

- Заморожу! Заморожу! (Воспитатель пытается поймать ребят – «зайчат».)

Дети разбегаются.

«Снежинки и ветер»

Цель: Развивать воображения детей, внимательность. Формируем умение играть в коллективе.

Воспитатель произносит слова:

А сейчас я посмотрю:

Кто умеет веселиться,

Кто мороза не боится.

Воспитатель – «ветер» имитирует дуновение ветра, а дети – «снежинки» передвигаются по площадке, изображая полёт снежинок. Дети прячутся (присаживаются), когда воспитатель прекращает дуть.

«Зайцы и волк»

Цель: Приучать детей внимательно слушать воспитателя. Выполнять прыжки и другие действия в соответствии с текстом. Учить ориентироваться в пространстве, находить своё место.

Зайки скачут: скок, скок, скок,
На зеленый на лужок.
Травку щиплют, кушают,
Осторожно слушают,
Не идет ли волк?

Дети выполняют действия, о которых говорится в стихотворении. С окончанием текста появляется волк и начинает ловить зайцев.

«Карусели»

Цель: Развивать у детей равновесие в движении, навык бега. Повышать эмоциональный тонус.

Выполнять движения в соответствии с текстом.

Воспитатель предлагает детям покататься на карусели. Держит в руках обруч (находясь в середине обруча) с привязанными к нему разноцветными ленточками. Дети берутся за ленточки, воспитатель двигается с обручем. Дети идут, а затем бегут по кругу. Воспитатель говорит:

Еле-еле, еле-еле завертелись карусели,
А потом, а потом всё бегом, бегом, бегом!
Тише, тише, не бегите, карусель остановите,
Раз и два, раз и два, вот и кончилась игра!
Дети останавливаются.

«Попади в цель»

Цель: Упражнять детей в метании мешочков в горизонтальную цель правой и левой рукой.

Формировать умение энергично выполнять бросок.

Развивать координацию движений.

Дети стоят по кругу на расстоянии 2—3 шагов от лежащего в центре большого обруча или круга (из веревки или начерченного на полу, диаметр 1—1,5 м). В руках у детей мешочки с песком. По сигналу воспитателя «Бросай!» все дети бросают мешочки в круг. Затем воспитатель говорит: «Поднимите мешочки». Дети поднимают мешочки и становятся на место.

Указания. Мешочек надо бросать обеими руками.

«Вороны и собачка»

Цель: Формируем умение подражать движениям и звукам птиц. Бегать, не мешая друг другу.

Совершенствовать основные виды движений.

Возле елочки зеленой

Скачут, каркают вороны:

Кар! Кар, Кар!- дети прыгают, издают звукоподражание.

«Тут собачка прибежала

И ворон всех разогнала:

Ав! Ав! Ав!- дети разбегаются в разные стороны.

Хоровод»

Цель: Формируем умение водить хоровод. Упражняем в приседании.

Дети за воспитателем проговаривают слова. Взявшись за руки, ходят по кругу.

Вокруг розовых кустов, среди травок и цветов

Кружим, кружим хоровод, ох, весёлый мы народ!

До того мы закружились, что на землю повалились.

Бух!

При произнесении последней фразы выполняют приседания.

«Птички летают»

Цель: Развивать координацию движений, ориентацию в пространстве. Упражнять в беге.

Дети становятся на небольшое возвышение – доску, кубики, бруски (высота 5-10 см) – по одной стороне площадки. Воспитатель говорит: «На улице солнышко светит, все птички вылетают из гнездышек, ищут зёрнышки, крошки». Дети спрыгивают с возвышений, «летают» (бегают, размахивая руками – «крыльями»), приседают, «клюют» зёрнышки (стучат пальчиками по земле). Со словами воспитателя: «Дождик пошёл! Все птички спрятались в гнездышки!» - дети бегут на свои места. Перед игрой воспитатель должен приготовить невысокие скамеечки или такое количество кубиков, брусков, чтобы хватило всем желающим играть. Расположить их надо в одной стороне площадки на достаточном расстоянии друг от друга, чтобы дети не толкались и могли свободно занять свои места. Нужно показать детям, как мягко спрыгивать, помочь им подняться на возвышение после бега. При повторении игры сигнал можно давать одним словом: «Солнышко!» или «Дождик!» Дети должны знать, по какому сигналу что нужно делать.

«Найди флажок»

Цель: Формируем умение ориентироваться в пространстве, выполнять просьбу взрослого.

Дети (6—8 человек) сидят на стульях или на траве. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а воспитатель тем временем прячет флажки (по числу детей) в разных местах.

«Пора искать флажки!» — говорит воспитатель. Дети открывают глаза и идут искать. Тот, кто находит, возвращается на свое место. Когда все дети найдут флажки, они встают друг за другом и идут вдоль площадки. Впереди колонны идет тот, кто первым нашел флажок. По сигналу «на места!» дети садятся на стулья, и игра начинается снова.

Указание к игре. Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети брали один флажок. Хорошо проводить эту игру в лесу, на полянке: можно прятать флажки в траве, в кустах, за деревьями.

«Кошки и котята»

Цель: Формируем умение по-разному выполнять движения (легкий бег, прыжки на двух ногах), имитировать кошку и котят.

«Кошка Мурка крепко спит,

На котятков не глядит.

Кошку Мурку не будите,

За ней внимательно следите». (Дети бегают по залу в разных направлениях.)

«Кошка глазки открывает

И котятков догоняет». (По сигналу воспитателя, дети бегут от кошки в свои домики.)

«Пузырь»

Цель: Формируем умение становиться в круг, делать его то шире, то уже. Приучаем согласовывать свои движения с произносимыми словами.

Дети вместе с воспитателем берутся за руки и образуют небольшой круг, стоя близко друг к другу.

Воспитатель произносит:

Раздувайся, пузырь, раздувайся, большой,

Оставайся такой да не лопайся.

Играющие отходят назад и держатся за руки до тех пор, пока воспитатель не скажет: «Лопнул пузырь!», тогда они опускают руки и приседают на корточки, говоря при этом: «Хлоп!»

Можно также предложить детям после слов: «Лопнул пузырь» двигаться к центру круга, по-прежнему держась за руки и произнося при этом звук: «Ш-ш-ш» (воздух выходит).

Затем дети снова «надувают» пузырь — отходят назад, образуя большой круг.

«Догони меня»

Цель: Формируем умение быстро действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве.

Развиваем ловкость.

Дети сидят на стульях на одной стороне площадки.

«Догоните меня!» - предлагает воспитатель и бежит к противоположной стороне площадки.

Дети бегут за воспитателем, стараясь его поймать.

Затем воспитатель говорит «догоните меня!», и бежит в противоположную сторону.

Дети снова его догоняют.

После двух раз дети садятся на стулья и отдыхают, затем продолжают игру.

«Птички в гнездышках»

Цель: Формируем умение правильно выполнять игровые действия. Совершенствовать выполнение основных видов движений.

С одной стороны площадки свободно раскладывают обручи («гнездышки») по количеству детей.

Каждый ребёнок («птичка») стоит в своём «гнездышке». По сигналу воспитателя дети — «птички»

выбегают из обручей — «гнезд» - и разбегаются по всей площадке. Воспитатель имитирует кормление

«птиц» то в одном, то в другом конце площадки: дети присаживаются на корточки, ударяя кончиками пальцев по коленям — «клюют» корм. «Полетели птички в гнезда!» - говорит воспитатель, дети бегут к

обручам и становятся в любой свободный обруч.

Игра повторяется.

«Лиса и зайцы»

Цель: Способствовать совершенствованию беговых движений. Имитировать движения лисы и зайца.

Примерять на себя определённую роль.

На лесной лужайке разбегались зайки. Вот какие зайки, зайки-побегайки. (Прыгают.) Сели зайки на лужок, роют лапкой корешок. Вот какие лапки, лапки-царапки. (Сидят, делают движения руками, прячутся.) Вдруг бежит лисичка — рыжая сестричка.

Ребёнок ищет зайцев и поет: «Где же, где же зайки? Зайки-побегайки? Ах, вот вы где!» (Догоняет.)

«Воробушки и кот»

Цель: Формируем умение мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях. Бегать, не задевая друг друга, увертываться от ловящего, быстро убегать. Находить свое место. Приучать детей быть осторожными, занимая место, не толкаясь.

Дети – «воробушки» сидят в своих «гнездышках» (в кругах, обозначенных на земле, или нарисованных на асфальте) на одной стороне площадки. На другой стороне площадки – «кот». Как только «кот» задремлет, «воробушки» «вылетают» на дорожку, «перелетают» с места на место, ищут крошки, зёрнышки (дети приседают, стучат пальцами по коленям, как будто клюют). Но вот «просыпается» «кот», «мяукает» и бежит за «воробушками», которые «улетают» в свои «гнезда». Сначала роль «кота» выполняет воспитатель, а затем кто-нибудь из детей.

«Мыши и кот»

Цель: Приучать детей бегать легко, на носках, не наталкиваясь друг на друга. Ориентироваться в пространстве, менять движения по сигналу воспитателя.

Дети – мышки сидят в норках, которые определены геометрической формой (круг, квадрат, треугольник).

Кот Васька (взрослый) прогуливается перед ними, нюхает, мяукает.

Воспитатель:

Ходит Васька беленький,
Хвост у Васьки серенький,
А бежит стрелой,
А бежит стрелой!

Кот Васька бежит и садится на стул в конце групповой комнаты.

Воспитатель:

Глазки закрываются,
Спит иль, притворяется?
Зубы у кота
Острая игла.

Воспитатель подходит к коту смотрит спит ли он, приглашает мышек погулять. Дети подбегают к стулу, на котором сидит кот, и гладят его.

Воспитатель:

Только мыши заскребут,
Серый Васька тут как тут.
Всех поймают он!
Мыши убегают в свою норку, а кот догоняет их.

«Гуси-гуси»

Цель: Развивать у детей координацию движений, быстроту реакции. Формировать умение играть в команде.

Гуси, гуси!

— Га-га-га!

— Есть хотите?

— Да, да, да!

— Ну летите же домой!

— Серый волк под горой, не пускает нас домой.

— Что он делает?

— Зубы точит, нас съесть хочет.

— Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

Гуси растопыривают руки-крылья и летят домой в гусятник, а волк рычит и пытается их поймать. Пойманные гуси из игры выбывают, и игра продолжается. Побеждают те, кто ни разу не попался в лапы волку.

«Мой весёлый звонкий мяч»

Цель: Формировать умение подпрыгивать на двух ногах. Внимательно слушать текст и убегать только тогда, когда будут произнесены последние слова.

Дети стоят с одной стороны площадки, около них воспитатель с мячом в руках. Он показывает, как легко и высоко подпрыгивает мяч, если его отбивать рукой, сопровождая действия словами:

Мой весёлый звонкий мяч,
Ты куда пустился вскачь?
Красный, жёлтый, голубой,

Не угнаться за тобой.

Затем воспитатель предлагает детям выполнить прыжки, при этом отбивая мяч о землю. Прочитав снова стихотворение, он говорит: «Сейчас догоню!» Дети перестают прыгать и убегают. Воспитатель делает вид, что ловит их. Воспитатель, не пользуясь мячом, предлагает детям выполнить прыжки, сам же при этом поднимает и опускает руку над головами детей, как будто отбивает мячи.

«Лягушки»

Цель: Стимулировать двигательную активность детей. Упражнять в прыжках на двух ногах, имитировать движения лягушат.

На середине площадки или зала воспитатель раскладывает толстый шнур в форме круга. Дети стоят за кругом. Воспитатель говорит:

«Вот лягушка по дорожке

Скачет, вытянувши ножки.

Ква-ква, ква-ква-ква!

Скачет, вытянувши ножки».

Дети, повернувшись друг за другом, подпрыгивают на двух ногах, продвигаясь вперед по кругу. По окончании четверостишья воспитатель хлопает в ладоши — пугает лягушек; малыши перепрыгивают через черту и присаживаются на корточки лягушки прыгают в болото. Игра повторяется 2—3 раза.

Подвижные игры для детей 3-4 лет (Вторая младшая группа)

"ПУЗЫРЬ"

Цель: научить детей становиться в круг, делать его то шире, то уже, приучать их согласовывать свои движения с произносимыми словами.

Дети стоят вплотную по кругу, взявшись за руки. Вместе с воспитателем они говорят:

Раздувайся, пузырь,
Раздувайся большой,
Оставайся такой,
Да не лопайся.

Произнося стихи, дети постепенно расширяют круг.

Он летел, летел, летел

И на ветку налетел.

Пш-ш-ш, и лопнул!

После последних слов все дети опускают руки и присаживаются на корточки.

Педагог предлагает надуть новый пузырь: дети встают, снова образуют маленький круг, игра возобновляется. Вариант игры:

После слов «Да не лопайся» педагог говорит: «Полетели пузыри». Дети разбегаются, врассыпную (в пределах площадки), а педагог говорит: «Полетели, полетели, полетели!..»

В этом варианте игру можно повторить 3—4 раза.

"ВОРОБУШКИ И КОТ"

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

Дети стоят вдоль стен комнаты на скамеечках, на больших кубиках или в обручах, положенных на пол. Это — «воробышки на крыше» или в «гнездышках». Поодаль сидит «кошка», роль которой исполняет один из детей. Педагог говорит: «Воробышки полетели». Воробышки спрыгивают с крыши или выпрыгивают из гнездышка и, расправив крылья, бегают врассыпную по всей комнате. Кошка тем временем спит. Но вот она просыпается, произносит «мяу-мяу» и бежит догонять воробышков, которые должны спрятаться от нее на крыше или в гнездышках, заняв свои места. Пойманных воробышков кошка отводит к себе «в дом».

"НАСЕДКА И ЦЫПЛЯТА"

Цель: учить детей подлезать под верёвку, не задевая её, увёртываться от водящего, быть осторожным и внимательным; приучать их действовать по сигналу, не толкать других детей, помогать им.

Дети изображают «цыплят», педагог — «наседку».

На одной стороне площадки огорожено веревкой место — «дом», где помещаются цыплята с наседкой (веревка натягивается между деревьями или двумя стойками на высоте 40—50 см).

Наседка переступает через веревку и отправляется на поиски корма. Через некоторое время она зовет цыплят: «Ко-ко-ко-ко». По этому сигналу все цыплята перелезают через веревку, бегут к наседке и вместе с ней гуляют по площадке.

Когда педагог говорит «большая птица», все цыплята бегут домой.

Педагог говорит «большая птица» только после того, как все дети перешагнули через веревку и немного побегали по площадке.

"ЛЯГУШКИ"

Цель: приучать детей слушать текст и выполнять движения с текстом; учить их подпрыгивать, хлопать в ладоши, убежать, услышав последние слова текста; доставить детям радость.

Посередине площадки чертят большой круг или кладут толстый шнур в форме круга. Группка детей располагается по краю круга, остальные садятся на стулья, расставленные по одной стороне площадки.

Вместе с детьми, сидящими на стульях, педагог говорит следующие стихи:

Вот лягушки по дорожке
Скачут, вытянувши ножки,
Ква-ква-ква, ква-ква-ква,
Скачут, вытянувши ножки.

Дети, стоящие по кругу, подпрыгивают, изображая «лягушек». По окончании стихотворения дети, сидящие на стульях, хлопают в ладоши (пугают лягушек); лягушки прыгают в «болотце» — перепрыгивают через черту — и тихонько присаживаются на корточки. При повторении игры роли меняются .

"ШИРЕ ШАГАЙ"

Цель: упражнять в ходьбе по ограниченной площади, прыжке, приучать действовать по сигналу. На площадке в 2—3 ряда раскладываются обручи (пластмассовые или плоские из фанеры диаметром 60 см), в каждом ряду 5—6 обручей. 2—3 детей по сигналу шагают из обруча в обруч до конца, подпрыгивают, хлопают в ладоши и возвращаются.

Правила: идти с промежуточным шагом в обруче, но, не выходя за его края, не задевать за обручи.

"СОЛНЫШКО И ДОЖДИК"

Цель: учить детей ходить и бегать в рассыпную, не наталкиваясь друг на друга, приучать их действовать по сигналу воспитателя.

Дети встают по кругу.

Смотрит солнышко в окошко,

Светит в нашу комнатку.

Мы захлопаем в ладоши,

Очень рады солнышку.

Топ-топ-топ-топ!

Топ-топ-топ-топ!

Хлоп-хлоп-хлоп-хлоп!

Хлоп-хлоп-хлоп

На сигнал «Дождь идет, скорей домой!» дети убегают. Затем педагог говорит: «Солнышко светит!», - игра повторяется.

Идут по кругу.

Хлопают стоя на месте.

Ритмично притопывают на месте.

Ритмично хлопают в ладоши,

«МЫШИ И КОТ»

Цель: приучать детей бегать легко, на носках, не наталкиваясь друг на друга; ориентироваться в пространстве, менять движения по сигналу воспитателя.

Дети-«мышки» сидят в «норках» - на стульчиках или скамейке, поставленной вдоль одной стены комнаты, или по сторонам площадки; в одном из углов площадки сидит «кошка», роль которой исполняет педагог. Кошка засыпает, и только тогда мышки разбегаются по комнате. Но вот кошка просыпается, мяукает и начинает ловить мышат, которые бегут в свои норки и занимают свои места на стульчиках. После того как все мышки вернулись на свои места, кошка еще раз проходит по комнате, а затем возвращается на свое место, засыпает и игра повторяется.

«ПОЕЗД»

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

Дети стоят в колонне по одному по одной стороне площадки или вдоль стены комнаты. Первый стоящий в колонне - «паровоз», остальные «вагоны». Педагог дает гудок, и дети начинают двигаться вперед; вначале медленно, затем быстрее и наконец переходят на бег (при медленном движении могут произносить звук «чу-чу-чу»). «Поезд подъезжает к станции», - говорит педагог. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются.

Педагог регулирует темп, направление и продолжительность движения детей.

Первое время педагог сам ведет колонну, а затем ставит впереди более активного ребенка.

«ПТИЧКИ В ГНЕЗДЫШКАХ»

Цель: учить детей ходить и бегать в рассыпную, не наталкиваясь друг на друга; приучать их быстро действовать по сигналу воспитателя, помогать друг другу.

В разных концах площадки или сторон комнаты устанавливаются 3-4 «гнезда» (можно поставить стульчики, положить обручи или начертить большие круги). Дети-«птицы» размещаются в гнездах. По сигналу педагога птицы вылетают из своих гнезд и разлетаются по всей площадке. Педагог «кормит» птиц то на одной, то на другой стороне площадки. Дети присаживаются на корточки, ударяя кончиками пальцев по коленям (клюют корм). После слов педагога «Птицы в гнезда!» дети бегут на свои места.

«ЛОХМАТЫЙ ПЕС»

Цель: учить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться ловящему и не толкаясь.

Один из детей изображает «пса». Остальные дети тихонько подходят к нему, шепотом проговаривая слова:

Вот лежит лохматый пес,

В лапы свой уткнувши нос.

Тихо, смирно он лежит,

Не то дремлет, не то спит.

Подойдем к нему, разбудим

И посмотрим, что-то будет.

Пес вскакивает, начинает лаять - дети разбегаются. Пес пытается их догнать. Когда все дети разбегаются и прячутся, пес опять ложиться на коврик. Игра повторяется с новым водящим.

«ВОРОБУШКИ И КОТ»

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

Дети стоят вдоль стен на скамеечках, на больших кубах или в обручах, положенных на пол. Это - «воробушки на крыше» или «в гнездышках». Поодаль сидит «кошка», роль которой исполняет один из детей. «Воробушки полетели», - говорит педагог. Воробушки спрыгивают с крыши или выпрыгивают из гнезда и, расправив крылья, т. е. вытянув руки в стороны, бегают в рассыпную по комнате. Кошка тем временем спит. Но вот она просыпается, произносит: «Мяу-мяу!» и бежит догонять воробушков, которые должны спрятаться от неё на крыше или гнездышках, заняв свои места. Поймав воробушков, кошка отводит их к себе в дом.

«ОГУРЕЧИК»

Цель: учить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться ловящему и не толкаясь.

В одном конце площадке – педагог-«ловишка», в другом дети. Дети приближаются к ловишке прыжками на двух ногах проговаривая слова:

Огуречик, огуречик,

Не ходи на тот кончик:

Там мышка живет,

Тебе хвостик отгрызет.

По окончанию слов дети убегают на свои места, ловишка их ловит.

«НАЙДИ СВОЙ ЦВЕТ»

Цель: учить детей быстро действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве; развивать ловкость

Дети получают флажки 3-4 цветов: одни - красного, другие – синего, третьи – желтого, и группируются по 4-6 человек в разных углах комнаты. В каждом углу педагог ставит на подставке цветной флажок (красный, синий, желтый).

По сигналу педагога «Идем гулять!» дети расходятся по площадке группками или в одиночку. По сигналу педагога «Найди свой цвет!» дети бегут к флажку соответствующего цвета.

«НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ»

Цель: учить детей быстро действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве; развивать ловкость

Для игры нужно приготовить флажки по количеству детей. Половина флажков одного цвета – остальные другого. Дети получают по одному флажку. По сигналу педагога дети разбегаются по площадке. По другому сигналу дети, имеющие одинаковые флажки, находят себе пару.

В игре должно принимать нечетное количество детей, чтобы один из играющих оставался без пары.

Обращаясь к оставшемуся без пары, все играющие хором говорят:

Ваня, Ваня, не зевай себе пару выбирай.

Затем по удару бубна дети опять разбегаются, игра повторяется.

«ТРАМВАЙ»

Цель: учить детей двигаться парами, согласовывая свои движения с движениями других играющих; учить их распознавать цвета и в соответствии с ними менять движение

Дети стоят вдоль стены комнаты или стороны площадке в колонне парами, держа друг друга за руку. Свободной рукой они держат шнур, концы которого связаны (один держит правой рукой другой левой). Педагог находится в одном из углов комнаты и держит в руке три цветных флага (круга, карточки) – желтый, красный, зеленый. Воспитатель поднимает флаг зеленого цвета, и дети бегут, трамвай двигается. Добежав до педагога, дети смотрят, не сменился ли цвет флага: если поднят зеленый, движение продолжается, если появился желтый или красный флаг, дети останавливаются и ждут, когда появится зеленый цвет, чтобы можно было снова двигаться.

«ЛОШАДКИ»

Цель: приучать детей двигаться вдвоём один за другим, согласовывать движения, не подталкивать бегущего впереди, даже если он двигается не очень быстро.

Дети становятся парами. В паре один – «лошадка». Другой – «возчик». Используются вожжи, или дети держат друг друга за пояс. Воспитатель говорит:

Поехали, поехали, с орехами, с орехами

К дедке по репку, по пареньку,
по сладеньки, по горбатеньки.

С окончанием текста дети продолжают бежать в том же ритме под проговаривание педагога: «Гоп, гоп», бегут до тех пор, пока воспитатель не скажет: «Тпру-у».

«У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»

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

На одном конце площадки проводится черта. Это опушка леса. За чертой, на расстоянии 3-2 шагов от нее, очерчивается место для медведя. На противоположной стороне обозначается линией «дом детей».

Педагог считалкой выбирает медведя. Педагог говорит: «Идем гулять». Дети идут и говорят слова:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

А медведь не спит,

Все на нас рычит.

Медведь должен сидеть на своем месте. Когда играющие произносят последнее «рычит», медведь с рычанием встает и догоняет детей, которые бегут к себе «домой». Пойманного, медведь ведет к себе.

После того как медведь поймает 3-2, выбирается новый медведь.

«КОННИКИ»

Цель: приучать детей бегать, не наталкиваясь друг на друга, ускорять или замедлять движения, ориентироваться в пространстве.

Группа детей становится у одного края площадки. Педагог дает каждому палку длиной 50-60 см.

Дети садятся на палку верхом и скачут на противоположную сторону площадки, изображая конников, стараясь не наталкиваться друг на друга, и не задевать предметы, оборудование находящиеся на площадке.

Во время игры педагог может предложить детям двигаться быстрее или медленнее в разных направлениях. Когда дети научатся быстро бегать, можно устроить соревнования.

«ТАКСИ»

Цель: приучать детей двигаться вдвоём, соразмерять движения друг с другом, менять направление движений, быть внимательным к партнёрам по игре.

Дети становятся внутри большого обруча (диаметром 1м), держат его в опущенных руках: один – у одной стороны обруча, другой – у противоположной, друг за другом. Первый ребенок – водитель такси, второй – пассажир. Дети бегают по площадке или по дорожке. Через некоторое время меняются ролями.

Одновременно могут играть 2-3 пары детей, а если позволяет площадь, то больше. Когда дети научатся бегать в одном направлении, педагог может дать задание бегать в разных направлениях, делать остановки. Можно место остановки обозначить флажком. На остановке пассажиры меняются, один выходит из такси, другой садится.

«ЗАЙЦЫ И ВОЛК»

Цель: приучать детей внимательно слушать воспитателя, выполнять прыжки и другие действия в соответствии с текстом; учить ориентироваться в пространстве, находить своё место.

Дети - зайцы прячутся за кустами и деревьями. В стороне за кустом находится волк. Зайцы выбегают на полянку, прыгают, щиплют травку, резвятся. По сигналу педагога: «Волк идет!» - зайцы убегают и прячутся за кусты, под деревья. Волк пытается догнать их. В игре можно использовать небольшой тест:

Зайки скачут, скок-поскок,

на зеленый на лужок.

Травку щиплют кушают .

Осторожно слушают,

Не идет ли волк.

Дети выполняют действия, о которых говорится в стихотворении. С окончанием слов появляется волк и начинает ловить зайцев.

«КРОЛИКИ»

Цель: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу; упражнять детей в подлезании, в беге и приседанию.

В одной стороне комнаты полукругом расставлены стулья, сидениями внутри полукруга. Это клетки кроликов. На противоположной стороне дом сторожа. Посередине находится лужайка, на которую кроликов выпускают гулять. Дети становятся за спинками стульев, по указанию педагога они присаживаются на корточки - кролики сидят в клетках. Педагог – «сторож» подходит к клетке и выпускает кроликов на лужок: дети один за другим выползают из-под стульев, а затем прыгают, продвигаясь вперед по всей лужайке. По сигналу педагога «Бегите в клетки!» кролики возвращаются на свои места, снова проползая под стульями.

Педагог должен следить за тем, чтобы дети, проползая под стульями, старались не задевать их спинами. Вместо стульев можно использовать дуги для подлезания или, положенные на сиденья стульев палки, рейки.

«НЕ ОПАЗДЫВАЙ»

Цель: учить детей быстро действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве; развивать ловкость, внимание.

Педагог раскладывает на полу кубики. Дети становятся у кубиков. По сигналу воспитателя они разбегаются по всей комнате, по сигналу «Не опаздывай!» бегут к кубикам. Первоначально дети могут подбегать к любому свободному предмету, постепенно они привыкают занимать свое место. При повторении игры можно предложить детям бегать как лошадки.

Во время игры педагог следит, чтобы дети дальше убегали от кубиков, не наталкивались друг на друга, помогали друг другу найти свой кубик, когда прозвучит сигнал.

«КУРЫ В ОГОРОДЕ»

Цель: развивать координацию движений, быстроту реакции; упражнять в беге, приседании и подлезании.

Посередине площадки ограничивается большое пространство – огород. С одной стороны сторожа, с другой – курятник, в нем «куры» - дети. Роль сторожа выполняет педагог или один из детей. По сигналу «Куры гуляют» дети подлезают под шнуры, ходят в огороде, ищут корм, бегают. Сторож замечает кур в огороде и гонит их – хлопает в ладоши, приговаривая «кыш-кыш». Куры убегают, подлезают под шнур, прячутся в дом. Сторож обходит огород и тоже возвращается домой.

«НАЙДИ СВОЙ ДОМИК»

Цель: учить детей быстро действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве; развивать быстроту, ловкость

Каждый ребенок выбирает себе домик. Это может быть плоский обруч По сигналу дети выбегают на площадку и бегают в разных направлениях. По сигналу «Найди свой домик!» занимают домики.

«СКОРЕЕ В КРУГ»

Цель: учить детей быстро действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве; упражнять в беге, развивать быстроту, ловкость

Дети должны бегать легко, в разных направлениях, не наталкиваться; не подбегать к домику до сигнала «Скорее в круг!»

На площадке чертят круг диаметром 4 метра в середине – круг поменьше диаметром 2 метра. Дети ходят друг за другом за большим кругом. Между большим и малым кругом ходит педагог. На сигнал «Скорее в круг!» дети стараются вбежать в маленький круг, педагог ловит их, пойманные останавливаются на месте. Затем они снова становятся в круг.

«У РЕБЯТ ПОРЯДОК СТРОГИЙ»

Цель: учить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга; по сигналу находить свое место в шеренге.

По первому сигналу играющие разбегаются из шеренги в рассыпную и произносят речевку: «У ребят порядок строгий, знают все свои места, ну, трубите веселее: тра-та та, тра-та- та». По второму сигналу все быстро строятся в шеренгу.

Сначала можно вставать на свободные места, но к концу года на свое место.

«МОЙ ВЕСЕЛЫЙ ЗВОНКИЙ МЯЧ»

Цель: учить детей подпрыгивать на двух ногах, внимательно слушать текст и убегать только тогда, когда будут произнесены последние слова.

Дети становятся в круг, педагог с корзиной маленьких мячей в центре. Все вместе произносят слова:

Мой веселый звонкий мяч

Ты куда помчался вскачь

Красный, жёлтый, голубой,

Не угнаться за тобой.

По окончании слов педагог подбрасывает мячи вверх так, что бы они разлетелись в разные стороны. Дети должны быстро собрать их назад в корзину.

«РОВНЫМ КРУГОМ»

Цель: развивать у детей согласованность движения рук и ног; приучать ходить свободно в колонне по одному; развивать чувство равновесия, внимание.

Дети, взявшись за руки, ритмично идут по кругу, говорят:

«Ровным кругом друг за другом

Мы идем за шагом шаг, стой на месте!

Дружно вместе сделай вот так!»

По окончании слов останавливаются и повторяют движения, которые показывает педагог, например, повернуться, наклониться. Нужно ритмично идти по кругу, сохраняя интервал; не заходить в круг.

«САМОЛЁТЫ»

Цель: учить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга; приучать их внимательно слушать сигнал и начинать движение по словесному сигналу.

Воспитатель предлагает детям подготовиться к «полёту», показав предварительно, как «заводить» мотор и как «летать». Воспитатель говорит: «К полёту подготовиться. Завести моторы!» - дети делают вращательные движения руками перед грудью и произносят звук: «Р-р-р». После сигнала воспитателя: «Полетели!» - дети разводят руки в стороны (как крылья у самолёта) и «летят» - разбегаются в разные стороны. По сигналу воспитателя: «На посадку!» - дети садятся на скамейку.

«АКУЛА И РЫБКИ»

Цель: развитие умения у детей бегать в определённом направлении; ориентироваться в пространстве. Дети – «рыбки» «плавают». По сигналу воспитателя: «Акула» - дети прячутся, «уплывают» в укрытие (домик из каната).

Картотека подвижных игр для средней группы

«Мы ребята смелые»

Цель: Воспитывать выдержку и дисциплинированность; совершенствовать навыки ползания на четвереньках между предметами – в прямом направлении, по доске, по наклонной доске; развивать умение согласовывать движения со словами, ползти друг за другом не толкаясь; формирование навыка безопасного поведения в подвижной игре; развивать ориентировку в пространстве, зрительное восприятие ориентиров.

Игровой материал: кубики, кирпичики, доски, шнуры.

Ход игры: воспитатель читает стихотворение, а дети ползают и ходят, изображая разведчиков.

Мы ребята смелые,

Ловкие, умелые.

Проползем здесь и там – по дорогам (в прямом направлении)

По мостам (по доске)

Влезем на гору высоко (по наклонной доске)

Видно нам с нее далёко.

А потом найдем дорожку

И пройдем по ней немножко (ходьба по извилистой «дорожке», обозначенной шнурами).

«Щенок»

Цель: воспитывать желание оказывать помощь; упражнять в лазании по гимнастической стенке, перелезая с одного пролета на другой, быть внимательным, не топиться, действовать по сигналу; формирование навыка безопасного поведения на гимнастической стенке; формировать зрительное восприятие предметов окружающей действительности.

Игровой материал: гимнастическая стенка, игрушка – собачка.

Ход игры:

На забор залез щенок,

А спуститься сам не смог.

Высоты мы не боимся

И помочь ему стремимся.

Воспитатель предлагает детям помочь Щенку спуститься, но для этого надо залезть на гимнастическую стенку. Дети по очереди влезают и дотрагиваются до Щенка, таким образом, спасая его.

«Зайчата»

Цель: воспитывать умение подчиняться правилам игры; развивать быстроту реакции, ловкость, скорость, внимание; развивать ритмичной, выразительной речи и координации движений; развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры: Воспитатель считалкой выбирает одного ребенка, который будет выполнять роль Волка.

Остальные дети – Зайчата. Дети идут к логову Волка, произнося:

Мы, Зайчата смелые,

Не боимся волка.

Спит зубастый серый волк

Под высокой елкой. (волк просыпается и старается поймать зайчат)

Мы, зайчата, не просты:

Разбежались под кусты. (дети бегут за стулья)

«Ручеек»

Цель: воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры; развивать умение ползать между предметами, пролезать под препятствиями (высота – 50см.), не задевая предметы; развивать ориентировку в пространстве, зрительное восприятие предметов окружающей действительности.

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

Ручеек течет, журча,

Камни огибает

Так водичка ключа

В речку попадает.

«Пастух и кровы»

Цель: воспитывать выдержку и дисциплинированность; совершенствовать навыки ползания на четвереньках; развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры: Воспитатель – Пастух, дети – коровы. Дети на четвереньках ползут к Пастуху, который в это время произносит:

Милые коровушки,
Белые головушки!
Злой колдун здесь побывал
И коров заколдовал.
На зеленом на лугу
Я буренкам помогу.
Будут все коровы
Веселы, здоровы.

Дети изображают коров, мычат. Они приближаются к Пастуху. Он касается их рукой, расколдовывая, после чего дети пляшут.

«Лошадки»

Цель: воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры; развивать навыки бега в среднем темпе; отрабатывать произношение звука – ц ; развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры: Дети бегают по площадке, изображая лошадей.

Цок, цок, цок –
Цокают копытца.
Бегают лошадки,
Им воды б напиться.
Топ, топ, топ –
Перешли они в галоп.
К речке быстро прибежали,
Весело заржали!
Тпру!

«Меткие стрелки»

Цель: воспитывать выдержку и дисциплинированность; совершенствовать навыки в бросании мяча в вертикальную цель; развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию зора.

Игровой материал: мячи по количеству детей.

Ход игры: Детям раздают мячи. Воспитатель вместе с детьми произносит:

Крепки руки, меток глаз.
Трудно армии без нас.
В цель мячи кидаем –
Точно попадаем.

«Салют»

Цель: воспитывать самостоятельность; упражнять детей в подбрасывании мяча снизу вверх и умении ловить его двумя руками; развивать глазодвигательные функции, фиксацию зора.

Игровой материал: мячи по количеству детей.

Ход игры: Детям раздают мячи разных цветов. Воспитатель вместе с детьми произносит:

Это не хлопушки:
Выстрелили пушки.
Люди пляшут и поют.
В небе – праздничный салют!

«Крокодилы»

Цель: воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры; развивать умение пролезать в обруч, лазать по наклонной лесенке, действовать в соответствии со словами текста.

Игровой материал: веревка, обруч, лесенка.

Ход игры: Дети выполняют упражнения.

Жили в долине Нила
Три больших крокодила.
Звали их так:
Мик, Мок, мак.
Мик ползать любил, как любой крокодил
Любопытный Мок
Пролезал куда мог

А ловкий Мак
По горам бродил
Такой смельчак
Этот был крокодил.

«Хитрый лис»

Цель: воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры; упражнять в лазании по гимнастической стенке; закреплять умение согласовывать движения со словами; формирование осторожности и осмотрительности на гимнастической стенке.

Игровой материал: гимнастическая стенка, шапочки кур и лисицы.

Ход игры: Дети выполняют движения проговаривая слова:

В огороде, во дворе

Курицы гуляли.

Зёрнышки клевали,

Червячка искали. (дети ходят, имитируя движения кур)

Вдруг откуда ни возьмись

Появился хитрый лис.

Куры быстро и насест!

А не то всех вас он съест! (дети бегают и забираются на гимнастическую стенку).

«Собираем урожай»

Цель: воспитывать выдержку и дисциплинированность; упражнять в метании мяча в горизонтальную цель левой и правой руками; развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Игровой материал: корзинки, маленькие мячи двух цветов.

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

Соберут зайчата ловко

С грядок сочную морковку

И хрустящую капусту.

В огороде будет пусто.

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

«Охотники и утки»

Цель: воспитывать организованность, внимание, умение управлять своими движениями; упражнять детей в метании мяча в движущуюся цель; развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Ход игры: Игроки одной команды «охотники» становятся за линией круга (вокруг озера), а игроки другой команды «утки», располагаются в круге (на озере). Охотники стреляют в «уток» (кидают маленькие мячики). Утки перемещаются в пределах круга. Подбитая «утка» покидает озеро. Игра продолжается до тех пор, пока все «утки» не будут подбиты. После этого команды меняются ролями.

«Найди свой цвет»

Цель:

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

Дается сигнал «идите гулять», после которого дети расходятся по комнате и гуляют. Как только они услышат команду «найди свой цвет» сразу же подбегают каждый к своему флажку, по цвету совпадающему с флажком в их руке. В это время воспитатель внимательно наблюдает какая группа быстрее всех собралась возле соответствующего флажка. Самые первые – это и есть победители.

Продолжительность игры должна быть не больше 5 минут.

«Птички и птенчики»

Цель:

Ход игры: Перед самым началом игры воспитатель рисует на полу круги. Это будут «гнезда» для птенчиков. Одно «гнездо» для одной только группы. Дети делятся на 3-4 группы и расходятся по своим «гнездам». В каждой группе выбирается «птичка — мать». Воспитатель дает команду

«полетели». «Птенчики» выходят из своих домиков и «летают» (машут руками, имитируя крылья, и ходят). «Птички – матери» тоже «вылетают» из своих гнезд, но держаться подальше от остальных детей. Они изображают поиск корма, т. е. червячков. Звучит сигнал «домой». Птички-матери возвращаются в гнезда и зовут своих птенцов. Те вновь усаживаются в «гнезда» и птичка-мать начинает кормить своих детей. Игра повторяется заново и так 3-4 раза.

«Цветные автомобили»

Цель: закреплять знание цвета, совершенствовать ориентировку в пространстве, развивать реакцию
Ход игры: Дети рассаживаются вдоль стены на стульчики. Их назначают «автомобилями». Каждому раздаются флажки разных цветов. Воспитатель встает перед детьми и держит в руке по одному флажку тех же цветов, что и у детей. Воспитатель поднимает вверх любой флажок, например, красный. Это сигнал для «автомобилей», что пора выезжать из своих «гаражей». Дети, у кого красный флажок встают и ходят по комнате, при этом гудят, изображая автомобиль. Воспитатель опускает флажок. «Автомобили» сразу же останавливаются и не двигаются с места. Звучит команда «пора домой». «Автомобили» разъезжаются каждый на свое место. Воспитатель опять поднимает флажок, но уже другого цвета и игра продолжается – выезжают другие «автомобили». В эту игру можно играть не более 6 минут!

«Трамвай»

Цель:

Ход игры: Дети встают вдоль стены парами в одну колонну и держатся за руки. Свободными руками (один ребенок левой рукой, другой ребенок правой) держаться за веревку, концы которой связаны. Получился «трамвай». Воспитатель отходит от детей и берет в руки три флажка красного, зеленого и желтого цветов. Воспитатель поднимает зеленый флажок и «трамвай» едет. Дети бегут и наблюдают за флажками у воспитателя. Как только зеленый флажок опускается, а вместо него поднимается желтый или красный «трамвай» останавливается и ждет сигнал к новому движению, т. е. пока не подыметесь зеленый флажок.

«Воробышки и кот»

Цель:

Ход игры: Дети – «воробышки», воспитатель – «кот». «Воробышки» сидят на «крыше» (на стульчиках или на скамейке). Дается команда «воробышки полетели». «Воробышки» спрыгивают с «крыши» и начинают «летать», т. е. бегать и махать руками, точно крыльями. Пока дети бегают «кот» спит. Затем она внезапно просыпается и мяукает «Мяу, мяу». Это сигнал, что кошка вышла на охоту. «Воробышки» сразу разбегаются по своим местам на «крышу», а «кот» их ловит и отводит в свой «домик».

«Поймай комара»

Цель:

Ход игры: Воспитатель стоит в центре круга, который образовали дети, и в руках держит прутик со шнуром на конце. К шнуру привязан игрушечный комар. Воспитатель кружит комара над детскими головками, а те подпрыгивают на обеих ногах и пытаются его поймать. Кому удастся поймать комара, кричит «я поймал». Затем игра продолжается заново пока не пройдет 5 минут.

Рекомендации. Перед началом игры, желательно, чтобы дети потренировались в прыжках на двух ногах.

«Мыши в кладовой»

Цель:

Ход игры: Дети – это «мышки». Воспитатель рассаживает детей на скамейке, которая стоит вдоль стенки помещения. Скамейка играет роль «норки». На противоположной стороне от детей протягивается веревка так, чтобы детки смогли под нее пролезть. Пространство за веревкой – это «кладовая» для мышек. Недалеко от мышек спит «кошка», т. е. воспитатель. Пока кошка спит, мышки выбегают из своих норок и бегут в кладовую. Там они изображают, как будто что-то грызут, к примеру, сухарик. Вдруг, кошка просыпается и начинает ловить мышек. Мышки же, испугавшись, разбегаются по своим норкам. Никого не поймав, кошка возвращается на место и опять засыпает. Мышки вновь бегут в «кладовку». В эту подвижную игру можно играть не более 5 раз!

«Кролики»

Цель:

Ход игры: На одной стороне комнаты рисуются мелом кружки. Они будут «клетками для кроликов». Перед кружками ставятся стульчики с привязанными в вертикальном положении обручами. Вместо обручей можно просто протянуть веревку. У противоположной стены устанавливается стул – «дом для

сторожа». На стул садится воспитатель, играющий роль «сторожа». Промежуток между «клетками» и «домом сторожа» обозначается «лугом».

После всех приготовлений воспитатель делит детей на небольшие группы по 3-4 человека и рассаживает каждую группу-кроликов по своим «клеткам». По команде «кролики в клетке» дети садятся на корточки. Затем «сторож» выпускает «кроликов» из клетки (дети, пролезая через обруч, выходят из очерченного круга и начинают бегать и прыгать по комнате). Дается команда « кролики домой» и дети бегут назад к своим «клеткам», опять пролезая через обручи. Через некоторое время игра начинается заново.

Картотека подвижных игр в старшей подготовительной группе детского сада

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 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.

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 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.

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 решится, 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 «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!»

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.

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 «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 ладошках, 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 «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 «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 «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 «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 «Кто скорей снимет ленту»

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». Сдерживать 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 «Быстрее 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 «Медведь и пчелы»

Цель: Учить детей слезать и влезать на гимнастическую стенку, развивать ловкость, быстроту.

Улей (гимнастическая стенка или вышка) находится на одной стороне площадки. На противоположной стороне — луг. В стороне — медвежья берлога. Одновременно в игре участвует не более 12—15 человек. Играющие делятся на 2 неравные группы. Большинство из них пчелы, которые живут в улье. Медведи — в берлоге. По условному сигналу пчелы вылетают из улья (слезают с гимнастической стенки), летят на луг за медом и жужжат. Как улетят, медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку) и лакомятся медом. Как только воспитатель подаст сигнал «медведи», пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Потом игра возобновляется. Ужаленные медведи не участвуют в очередной игре.

Указания. После двух повторений дети меняются ролями. Воспитатель следит, чтобы дети не спрыгивали, а слезали с лестницы; если нужно, оказывают помощь.

Подвижная игра «Охотники и зайцы»

Цель: Совершенствовать навыки прыжков и метания в цель на обеих ногах. Развивать ловкость, скорость и ориентирования в пространстве.

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 «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

бегают 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 ногами. 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 «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, и др.

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. Спасти 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.

Картотека русских народных подвижных игр в старшей подготовительной группе детского сада.

Шатёр.

Участники игры делятся на 3-4 подгруппы. Каждая подгруппа образует круг по углам площадки. В центре каждого круга ставится стул, на котором вешают платок с узорами. Дети берутся за руки, идут по кругу шагом вокруг стульев, поют и приговаривают:

Мы весёлые ребята.

Соберемся все в кружок,

Поиграем и попляшем,

И помчимся на лужок.

С окончанием пения дети перестраиваются в один общий круг. Взявшись за руки, подскоками двигаются по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу «Строим шатер») дети быстро бегут к своим стульям, берут платки и натягивают их над головами в виде шатра (крыши). Выигрывает группа, которая первой построит «Шатер».

Огородник.

В центре большого круга ставят «пенёк» (стульчик), в круге складывают колышки (либо игрушки, обозначающие овощи). Все играющие стоят за кругом. «Огородник» сидит на пенечке и «тешет колышки», при этом приговаривает:

На пенечке я сижу,

Мелки колышки тешу,

Огород горожу.

С окончанием слов играющие стараются быстро вбежать в огород и унести колышки («овощи»).

Ребенок, до которого дотронулся «огородник», выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех наберет колышков.

Катай каравай.

Одному из детей завязывают глаза, потом поворачивают его несколько раз вокруг оси и, продолжая поворачивать поют:

Катай каравай,

Поворачивай, давай,

К лесу – куролесу,

В огород залезу,

Плетень изломаю,

Гряды ископаю.

Говори, слепой,-
Куда головой?

«Слепой» должен отгадать и назвать место, куда он повернут головой. Например, к стене, к окну и т.д. Если он отгадывает правильно, тот его место занимает другой участник.

Аисты и лягушки.

Дети делятся на две группы: «аисты» и «лягушки» - и располагаются на противоположных сторонах площадки. Аисты стоят на одной ноге, а Лягушки прыгают к ним со словами:

На одной ноге стоишь,
На болото ты глядишь,
А мы весело, прыг – скок,
Догони – ка нас, дружок!

Аисты догоняют Лягушек. На следующий раз дети меняются ролями.

Селезень.

Играющие строятся в круг, выбирают «селезня» и «уточку». Дети идут по кругу, держась за руки, и поют:

Селезень утку догонял
Молодой утку загонял:
«Ходи, утица, домой,
Ходи, серая, домой!»

Селезень идет внутри круга по часовой стрелке, а Уточка за кругом против часовой стрелки. С окончанием пения селезень ловит уточку по типу игры «кошки- мышки». Поймав «Уточку» , Селезень приводит ее в круг и целует в щеку.

Гори ясно.

Дети стоят в кругу и держатся за руки. В середине – ребенок с платочком в руке (водящий). Сначала дети идут по кругу вправо, а водящий машет платочком. Затем дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий двигается поскоками внутри круга. С окончанием музыки останавливаются и поворачиваются лицом к двум стоящим в кругу детям. Затем играющие хором поют считалку:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Раз, два, три!

На слова «Раз, два, три» дети три раза хлопают в ладоши, а водящий три раза взмахивает платочком. После этого двое ребят, напротив которых остановился водящий, поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Каждый стремится прибежать первым, чтобы взять у водящего платок и поднять его вверх.

Игра повторяется.

Гори, гори ясно. (2)

Дети выстраиваются пара за парой. Водящий становится впереди. Ему не разрешается оглядываться. Все поют:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.

Глянь на небо –
Птички летят, колокольчики звенят!

Когда песня заканчивается, дети, стоявшие в последней паре, разъединяются и оббегают стоящих в парах (один слева, другой справа). Они стараются впереди схватиться за руки. Водящий, в свою очередь, старается поймать кого –нибудь из бегущих. Пойманный становится с водящим в первой паре, а оставшийся без пары становится новым водящим. Если же пара бегущих успевает соединиться раньше, чем водящий успеет кого – либо поймать, то эта пара становится впереди, игра продолжается с прежним водящим

Ворон.

Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребенок - ворон. (он стоит в кругу вместе со всеми).

Ой, ребята, та-ра-ра!
На горе стоит гора,

(дети идут к центру круга дробным шагом)

А на той горе дубок,

А на дубе воронок.

(тем же шагом дети идут назад, расширяя круг, и оставляют в центре «ворона»)

Ворон в красных сапогах,

В позолоченных серьгах.

(ворон пляшет, дети повторяют его движения)

Черный ворон на дубу,

Он играет во трубу.

Труба точеная,

Позолоченная,

Труба ладная,

Песня складная.

С окончанием песни «ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза. Ворон обегает круг, дотрагивается до чьей –нибудь спины, а сам становится в круг. С началом песни ребенок, до которого дотронулись, становится вороном.

Краски.

Играющие выбирают хозяина и покупателя – черта. Все остальные – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и так, чтобы не услышали покупатели, называет его хозяину. Потом хозяин приглашает покупателя. Подходит черт, стучит палочкой о землю и говорит с хозяином:

- Тук, тук!

- Кто пришел?

- Я черт с рогами, с горячими порогами,

С неба свалился, в горшок провалился!

- Зачем пришел?

- За краской.

- За какой?

- За красной.

Если красной краски нет, хозяин говорит:

- Нет такой. Ступай домой. По своей дорожке кривой.

Если краска есть, хозяин говорит:

Скачи на одной ножке по красной дорожке

Найди красные сапожки.

Поноси, поноси и назад принеси.

В это время красная краска убегает. А черт пытается ее догнать.

Родничок.

Ребята обхватывают друг друга за пояс и становятся гуськом вдоль весеннего ручья. Все поют:

Разлился родничок,

Золотой рожок. У -ух!

Разлился ключевой,

Белый, снеговой. У-ух!

По мхам, по болотам,

По гнилым колодам. У-ух!

Затем боком стараются перепрыгнуть ручей, не коснувшись воды. Но при этом каждый мешает своему соседу. Тот, кто коснется воды, из игры выбывает.

Колечко.

Ведущий берет в руки кольцо. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает:

Я по горенке иду, колечко несую! Угадайте – ка, ребята, где золото упало?»

Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова:

Колечко, колечко,

Выйди на крылечко!

Кто с крылечка сойдет,

Тот колечко найдет!

Задача игрока, у которого в руках колечко – вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удастся убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру

Волк и овцы.

Играющие выбирают волка и пастуха, все остальные – овечки. Пастух становится посреди лужка с палкой в руках. Около него пасутся овечки. Волк прячется за деревом. Пастух поет:

Пасу, пасу овечек недалеко от речки

Волк за горою, серый за крутою.

И днем и ночью рыщет, моих овечек ищет.

А я волка не боюсь. батожком оборонюсь,

Кочережкой отобьюсь.

«Пойду, буду спать!» - говорит пастух, ложится и делает вид, что овечек нет, и припевает:

Пасу, пасу до вечера,

А гнать домой нечего!

Пришел серый волк

Моих овечек толк?

А я заснул и духом не чул!

Пастух начинает искать овечек, стучит палкой о землю и приговаривает: «Тут волчий след, тут овечий след..»

Подходит к волку и спрашивает:

-Волк, ты не видел моих овечек?

-А какие они?

- Беленькие.

- Побежали по беленькой дорожке. (овечки, у кого светлые волосы убегают от волка к пастуху) Затем волк говорит «Побежали по черненькой дорожке» и убегают овечки с темными волосами.

Пчелы.

Выбирается участник – изображающий цветок. Остальные ребята делятся на 2 группы – сторожей и пчел. Сторожа, взявшись за руки ходят вокруг цветка и поют:

Пчелки яровые

Крылья золотые

Что вы сидите?

В поле не летите?

Аль вас дождиком сечет,

Аль вас солнышком печет?

Летите за горы высокие,

За леса зеленые.

На кругленький лужок,

На лазоревый цветок.

Пчелы стараются забежать в круг, а сторожа, то поднимая, то опуская руки мешают им. Как только одной из пчел удастся проникнуть в круг и коснуться цветка, сторожа не сумевшие уберечь цветка разбегаются. Пчелы бегут за ними стараясь ужалить и пожужжать в уши.

Дятел.

Играющие выбирают участника, изображающего дятла. Остальные игроки подходят с дятлом к дереву и поют:

Ходит дятел по пашнице,

Ищет зернышко пшеницы,

Не нашел и долбит сук,

Раздается в лесу стук.

Тук-тук-тук!

После этого дятел берет палку и считая про себя, стучит по дереву задуманное количество раз. Кто из игроков первым правильно назовет число и столько раз оббежит вокруг дерева, становится новым дятлом и игра повторяется.

Заря – Заряница.

Один из ребят держит шест с прикрепленными на колесе лентами. Каждый играющий берется за ленту. Один из играющих – водящий. Он стоит вне круга. Дети идут по кругу и запевают песню:
Заря -Заряница, красная девица,
По полю ходила, ключи обронила.
Ключи золотые, ленты голубые.
Раз, два – не воронь
А беги, как огонь!

С последними словами игрового припева водящий дотрагивается до кого –нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и оббегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот победит, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

Дедушка Мазай.

Играющие выбирают дедушку Мазая. Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу, будут ему показывать (молотьбу, жатву и т.д.) они подходят к дедушке Мазая и поют:

Здравствуй, дедушка Мазай,
Из коробки вылезай!
Где мы были – мы не скажем,
А что делали – покажем!

После этих слов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если дедушка Мазай отгадывает, дети разбегаются и он их ловит. Кого первого поймает, тот становится новым дедушкой Мазаем и игра повторяется. Если не отгадывает, ему показывают другую работу.

Вор – воробей.

Выбирается огородник и воробей. Остальные играющие образуют круг и берутся за руки. Огородник выходит на середину хоровода, воробей остается за кругом. Дети водят хоровод и огородник поет:

Эй, вор – воробей,
Не клюй мою конопель,
Ни мою, ни свою, ни соседову.

Я за ту коноплю
Тебе ножку перебью.

Огородник бежит ловить воробья. Дети впускают в круг воробья и выпускают, а огородник может ловить его только за кругом. При этом все поют:

Наш воробьишка
В сером армячишке
В чисто поле не идет,
Коноплю не клюет,
По двору шныряет,
Крохи собирает.

Поймав воробья, огородник меняется с ним местами, или выбираются новые огородник и воробей, и игра повторяется.

Жмурки.

Играющие выбирают участника, изображающего кота, завязывают ему глаза платком, - он и есть жмурка, - подводят к двери и поют:

Иди, кот, на порог, Где сметана и творог!
Повернись пять раз, Лови мышек, а не нас!

После этих слов все разбегаются, а кот их ищет. Дети увертываются, приседают, ходят на четвереньках (однако, прятаться или убежать очень далеко нельзя!). Если кот подойдет близко к какому – либо предмету, о который можно удариться, его предупреждают, говоря: «ОГОНЬ!». Когда кот – жмурка поймает кого – либо из детей, тот занимает его место, и игра повторяется.

Мельница.

Играющие встают в круг, каждый участник, не сходя с места, кружится. При этом все поют:

Мели, мели мельница, Жерновочки вертятся!
Мели, мели засыпай
И в мешочки набивай!

На последнем слове песни все должны остановиться и стоять не шевелясь. Кто упадет или не сумеет вовремя остановиться, тот из игры выходит, остальные повторяют песню, и опять кружатся. Остается в круге самый выносливый он и выигрывает.

Льдинка.

Играют зимой. Дети встают в круг. На середину выходит водящий. Он прыгает на одной ноге, а другой толкает перед собой льдинку. Ему напевают:

Капитан, капитан,
Не бей льдинкой по ногам, по кривым сапогам!
У тебя нос сучком, голова лучком,
Спина ящичком!
На это водящий отвечает:
Скачу по дорожке на одной ножке,
В старом лапоточке,
По пенькам, по кочкам,
По холмам, по горкам.
Бух! По норкам!

С последними словами водящий старается попасть льдинкой в ноги игроков. Дети подпрыгивают, пропуская льдинку. Кого льдинка коснется, тот становится новым водящим и продолжает игру.

Перстень.

Дети садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий вкладывает свои ладони в ладони каждого участника игры. Одному из них он должен незаметно оставить «паерстень» - колечко, камушек, орех, который зажат у него между ладонями. При этом напевают:

Я по лавочке иду, Золот перстень хороню –
В матушкин теремок, под батюшкин замок.
Вам не отгадать, не отгадать!
Мне вам не сказать, не сказать!

Сидящие отвечают:

Мы давно уже гадали,
Мы давно перстень искали-
Все за крепкими замками,
За дубовыми дверями.

Затем один из играющих пытается отгадать, у кого спрятано кольцо. Ему приговаривают: «Покатилось колечко с красного крылечка – по овинам, по клетям, по амбарам, по сениям. Найди золотое колечко!» Если он найдет, с тем у кого было колечко обегают лавку. Бегут в разные стороны. Кто первый прибежит, тот и становится водящим.