

СРЕДНЯЯ ГРУППА «РОДНИЧОК»



Воспитатель: Крымшамхалова Зухра Идрисовна

«Подвижные игры, для средней группы»

РУССКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «МЫШКА».

Задачи: Развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по звуковому сигналу. Упражнять в беге.

Содержание: «МЫШКА» - это маленький предмет, используемый в игре.

Дети стоят в кругу, соединив перед собой ладони лодочкой. Два водящих находятся в кругу. Первый водящий (по выбору воспитателя) закрывает глаза, а второй, которому досталась «мышка», зажимает ее между своими ладонями и обходит играющих. Он вставляет свои ладони в ладони детей по кругу. Незаметно для остальных игроков перекладывает «мышку» и встает в центр круга рядом с первым водящим, открывшим глаза. Звучит команда «Беги!». Первый водящий и игрок, у которого оказалась «мышка», бегут до заранее определенного места и возвращаются, стараясь занять свободное место игрока в кругу. Не успевший прибежать первым ребенок становится вторым водящим, передающим мышку. Игра повторяется несколько раз.

Правила: Подглядывать нельзя! Бежать нужно только после звукового сигнала строго до определенного места, задев его рукой.

ЗАЙЦЫ И ВОЛК.

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.

Описание: Один из играющих - волк, остальные - зайцы. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе норки, где и находятся вначале игры. Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге. Воспитатель: «Зайки скачут, скок – скок – скок,

На зеленый, на лужок.

Травку щиплют, слушают,

Не идет ли волк!» Зайцы выпрыгивают из норок и разбегаются по площадке. Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка.

Воспитатель: «Волк!».

Волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Зайцы возвращаются в норки, где волк их уже не может настигнуть. Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг. После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирают другого волка.

Правила: Зайцы выбегают при словах «Зайки скачут...»

Возвращаться на места можно лишь после слова «Волк!».

Варианты: Нельзя ловить тех зайцев, которым подала лапу зайчиха - мать. Можно на пути поставить кубы – пенечки, зайцы оббегают их. Можно выбрать 2 волков. Волки могут перепрыгивать через преграду – ручей.

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ.

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге в определенном направлении.

Описание: На одной стороне площадки определяется опушка леса. За чертой – берлога медведя. На противоположной стороне дом детей. Воспитатель выбирает водящего - медведя, остальные дети – в доме. Воспитатель: «Идите гулять!». Дети направляются к опушке леса, имитируя сбор ягод, грибов, со словами: «У медведя во бору грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

Все на нас глядит,

А потом как зарычит и за нами побежит!».

После этих слов медведь грозно рычит и бежит за детьми. Дети стараются вернуться домой. Медведь их старается поймать. Пойманных отводит к себе в берлогу. После 2-3 пойманных выбирается новый медведь.

Правила: Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убегать домой только после слова «зарычит!».

Медведь не может ловить детей за линией дома.

Варианты: Можно ввести 2 медведей. Можно поставить на пути преграды.

ЧЕРЕЗ РУЧЕЕК.

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

Описание: Все играющие сидят на стульях, в 6 шагах от них кладутся 2 шнура, расстояние между ними 2 метра – это ручеек. Дети должны по камушкам – дощечкам перебраться на другой берег, не замочив ног. Камушки должны находиться в ручейке с таким расчетом, чтобы дети могли прыгнуть обеими ногами с одного камушка на другой. По сигналу «Пошли!» 5 детей перебирается через ручеек. Тот, кто оступился, отходит в сторону – «сушить обувь». Все дети должны перейти через ручей.

Правила: Проигравшим считается тот, кто ступил ногой в ручеек - «замочил обувь». Начинать переправу можно только по сигналу «Пошли!»

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

БЕРЕГИ ПРЕДМЕТ.

Задачи: Учить детей действовать по сигналу. Развивать ловкость, выдержку, глазомер.

Содержание: Дети становятся в круг. У ног каждого ребенка лежит кубик (или другой предмет). Воспитатель, или водящий – ребенок, находится в кругу и старается взять кубик то у одного, то у другого ребенка. Играющий, к которому приближается водящий, приседает и закрывает кубик руками и не дает до него дотронуться. Вначале водящий не забирает кубики у детей, а только делает вид. Затем при повторении он может взять кубик у игрока, не

успевшего закрыть его руками. Этот ребенок временно не участвует в игре.

Правила: Приседать к своему предмету можно только, когда водящий приближается.

Варианты: Впоследствии роль водящего может быть предложена наиболее активным и ловким детям. Предмет можно не закрывать руками, а вставать, держа предмет в руке. После того, как водящий отвернется, положить предмет на место.

КОТ И МЫШКА.

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, сохранять форму круга. Упражнять в беге.

Описание: Все играющие, кроме 2 выбранных воспитателем по считалке, становятся в круг, на расстоянии вытянутых рук, держась за руки. В одном месте круг не замыкается - это ворота. Двое выбранных, находясь за кругом, изображают мышку и кота. Мышка бежит вне круга и в круг, кот – за ней, стараясь поймать ее. Мышка вбегает в круг через ворота и подползает под руками стоящих в кругу. Кот – только в ворота. Дети идут по кругу и говорят:

«Ходит Васька серенький, хвост пушистый – беленький.
Ходит Васька – кот.

Сядет, умывается, лапкой вытирается, песенки поет.

Дом неслышно обойдет, притаится Васька – кот.

Серых мышек ждет».

После слов кот начинает ловить мышку.

Правила: Стоящие в кругу не должны пропускать кошку под руками. Кот может ловить мышку за кругом и в кругу.

Кот может ловить, а мышка убежать только после слова «ждет».

Варианты: Можно устроить дополнительные ворота, ввести 2 мышек, увеличить количество котов.

МЫШЕЛОВКА.

Задачи: Развивать быстроту, ловкость, внимание. Учить согласовывать слова с игровыми действиями.

Содержание: Игроки делятся на две неравные подгруппы. Большая образует круг – мышеловку. Остальные – мыши. Игроки в кругу двигаются и приговаривают: «Ах, как мыши надоели,

Развелось их просто страсть.

Все погрызли, все поели,

Всюду лезут – вот напасть».

Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. После слов:

«Вот построим мышеловку

Переловим всех тот час»,

дети опускают руки и приседают. Мыши, не успевшие выбежать, считаются пойманными. Они тоже встают в круг. Игра продолжается. Когда большая часть детей поймана, подгруппы меняются местами.

Правила: Дети, изображающие мышеловку, стоят с поднятыми руками, мыши должны не останавливаясь вбегать в круг и выбегать из него.

САМОЛЕТЫ.

Задачи: Развивать ориентировку в пространстве, закреплять навык построения в колонну. Упражнять в беге.

Содержание: Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, отмеченных флажками. Дети изображают летчиков на самолетах. Они готовятся к полету. По сигналу «К полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками – заводят мотор. По сигналу «Летите!» дети поднимают руки в стороны и «летят» врассыпную, в разных направлениях. По сигналу «На посадку!» - летчики находят свои места и приземляют самолеты, строясь в колонны, и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

Правила: Летчики должны взлетать только после сигнала «Летите!». По сигналу «На посадку!» - летчики должны возвратиться в свои колонны, на те места, где выложен их знак (поставлен флажок).

Варианты: Пока самолеты летают, можно поменять местами флажки, унести на противоположную сторону. Менять ведущих в колоннах.

ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ.

Задачи: Развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по зрительному сигналу. Упражнять в беге, ходьбе.

Содержание: Дети - автомобили сидят вдоль стены. Каждому дается цветной флажок. Воспитатель стоит лицом к играющим. В руке – флажки по цветам светофора. Он поднимает флажок любого цвета. Дети, имеющие такой же флажок, бегут по площадке в любом направлении, на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель

опустит флажок, дети останавливаются, и по сигналу «Автомобили возвращаются!» - направляются шагом в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, но может поднять и 2, и все 3 флажка вместе, тогда все машины выезжают из гаража.

Правила: Выезжать из гаражей можно только по сигналу воспитателя, возвращаться в гараж так же по сигналу. Если флажок опущен, автомобили не двигаются.

Варианты: Можно разложить по углам ориентиры разного цвета. После сигнала «Автомобили выезжают», можно поменять местами ориентиры. Можно предложить детям вспомнить разные виды автомобилей, автотранспорта.

ЛОХМАТЫЙ ПЕС.

Задачи: Учить детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал. Упражнять в беге.

Содержание: Выбранный ребенок изображает собаку, он сидит на стуле в одном конце площадки, и «спит». Остальные дети находятся на другом конце площадки за чертой – в дом. Они тихо подходят к собаке и шепотом говорят: «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 же будет?».

Собака просыпается, встает и начинает лаять. Дети убегают в дом, за черту. Собака пытается их догнать. Роль передается другому ребенку. Игра повторяется.

Правила: Дети могут убежать, а собака вставать с места и догонять детей только после слов «Что же будет?»

Варианты: Можно поставить преграду – скамеечки - на пути детей, на пути собаки.

ДВА МОРОЗА.

Задачи: Развивать быстроту реакции, ловкость. Закреплять умение согласовывать игровые действия со словами.

Содержание: На противоположных сторонах площадки обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из них. Водящие - Мороз Красный нос и Мороз Синий нос встают посередине, лицом к играющим и произносят текст: «Я – Мороз Красный нос.

Я – Мороз Синий нос.

Кто из вас решится

В путь дороженьку пуститься?»

Играющие хором отвечают:

"Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз!"

После этих слов дети перебегают на другую сторону площадки, а Морозы стараются их поймать и заморозить. «Замороженные» останавливаются на том месте, где до них дотронулись и до окончания пробежки стоят не двигаясь.

Правила: Дети бегать, а Морозы замораживать могут только полного ответа. За определенную площадку выходить нельзя.

Вариант: «Замороженные» могут остановиться в причудливой позе. Морозы сначала угадывают изображение, а затем размораживают игроков.

ПУЗЫРЬ.

Задачи: Учить детей образовывать круг, меняя его размер в зависимости от игровых действий. Формировать умение согласовывать действия с произносимыми словами.

Содержание: Дети вместе с воспитателем, взявшись за руки, образуют круг и проговаривают слова:

«Раздувайся пузырь, раздувайся большой.

Оставайся такой да не лопайся!»

Играющие в соответствии с текстом отходят назад, держась за руки на ширину вытянутых рук. Затем, со словами: «Он летел, летел, летел

И за веточку задел...»

начинают движение по кругу, постепенно ускоряясь, до тех пор, пока воспитатель не скажет «Лопнул пузырь!». Тогда играющие говорят «Хлоп!», собираясь в центре круга. И со звуком «ш-ш-ш» приседают, изображают лопнувший шарик. Спустя некоторое время снова становятся в круг, и игра повторяется.

МЫ ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА.

Задачи: Развивать ловкость, быстроту, смекалку. Совершенствовать умение соблюдать правила игры.

Содержание: Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне также проводится черта – это дома. В центре площадки находится ловишка. Играющие идут по кругу и хором произносят:

«Мы веселые ребята,
Любим бегать и скакать
Ну, попробуй нас догнать.
Один, два, три – лови!»

После слова «Лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка старается поймать их. Тот, кого ловишка успеет задеть до черты, считается пойманным и отходит в сторону, пропуская одну перебежку. После двух перебежек выбирается новый ловишка.

Правила: Бежать в свой дом дети могут только после слова «Лови!». Ловишка только дотрагивается до пойманного. Пойманный ребенок сразу отходит в сторону.

Вариант: Ловишками могут быть одновременно 2-3 ребенка.

НЕ ОСТАВАЙСЯ НА ПОЛУ! **(ВЫШЕ НОГИ ОТ ЗЕМЛИ)**

Задачи: Развивать ловкость, быстроту, смекалку. Учить детей играть, соблюдая правила.

Содержание: Выбирается ловишка, который вместе со всеми детьми бежит по залу. Как только воспитатель произносит слово «Лови!», все убегают от ловишки и взбираются на предметы. Ловишка старается осалить убегающих. Дети, до которых он дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры подсчитывается количество пойманных и выбирается новый ловишка.

Правила: До сигнала все играющие бегают строго в центре площадки. Взбираться на предметы дети могут только

после сигнала «Лови». Ловишка только осаливает (задевает) игрока.

ЛОВИШКИ С ЛЕНТОЧКАМИ.

(ОБЕЗЬЯНКИ)

Задачи: Развивать быстроту, ловкость, глазомер. Совершенствовать ориентировку в пространстве, бег врассыпную.

Содержание: Дети стоят в кругу, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит ловишка. По сигналу «Один, два, три, беги!» дети разбегаются в разные стороны, а ловишка старается вытянуть у них ленточки. На сигнал «Один, два, три, в круг скорей иди!» дети собираются в круг, водящий подсчитывает ленточки.

Правила: Бег нужно начинать только после сигнала водящего «...беги!». Ленточки руками удерживать нельзя! После второго сигнала «...иди!» остановиться и вернуться в круг.

Вариант: В кругу могут стоять двое ловишек. Ленточки могут быть двух цветов, каждый ловишка старается вытянуть ленточки выбранного им цвета (об этом договариваются до игры). Ловишки может не быть совсем, мальчики собирают ленточки у девочек, а девочки у мальчиков.

ПТИЦЫ В КЛЕТКЕ.

Задачи: Развивать ловкость, быстроту, смекалку. Учить детей играть, соблюдая правила.

Содержание: Все дети встают в круг, в центре круга находится водящий. Ребята разбиваются на тройки и

берутся за руки. Крайние дети в тройке – клетка, а ребенок, оказавшийся в центре тройки – птица. Водящий: «Летите птицы, воробьи, синицы,

Зернышки клевать, песни распевать!»

После этого все птицы выбегают из круга и «летают» по всей площадке (бегают и машут руками - «крыльями»). После сигнала водящего: «Все птицы в клетки!», птицы должны занять любое место в свободной клетке. Но вместе с ними попасть в клетку желает и водящий. Так что, одной птице места не хватит – ей придется водить. После этого роли меняются. Птицей становится другой ребенок из тройки и игру повторяют.

Правила: Количество детей в игре должно быть кратно трем + ребенок-водящий. Вылетать из клетки и возвращаться на место птицы могут только по сигналу водящего. Занимать можно любую свободную клетку.

ВОЗЬМИ ПЛАТОЧЕК.

Задачи: Развивать быстроту реакции, ловкость. Закреплять умение согласовывать игровые действия со словами. Упражнять в беге.

Содержание: Дети стоят в колонне парами, взявшись за руки. Перед ними в небольшом отдалении стоит водящий с платочком в руке. Он говорит:

«Кто успеет добежать
и платочек мой забрать?

Один, два, три – беги!»

Пара, стоящая в колонне последней, отпускает руки и бежит, чтоб взять платочек. Тот, кто первым взял платочек,

становится водящим. Бывший водящий занимает его место в паре. Новая пара встает впереди колонны.

Правила: Количество детей должно быть кратно двум + один ребенок-водящий. К водящему бегут только дети из последней пары и только после слова «...беги!». Водящим становится тот игрок из пары, кто взял платочек в свою руку.

ПУСТОЕ МЕСТО.

Задачи: Учить детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал. Упражнять в беге.

Правила игры (содержание): Дети стоят в кругу. Водящий – вне круга. Под музыку он обходит круг, дотрагивается до плеча одного из играющих и говорит: «Беги!», вызывая его бежать наперегонки. Они бегут в разные стороны, огибая круг, стараясь занять пустое место. Ребенок, оставшийся без места, становится водящим. Игра начинается сначала.

ХИТРАЯ ЛИСА.

Задачи: Развивать быстроту реакции, ловкость. Закреплять умение согласовывать игровые действия со словами. Упражнять в беге враспынную.

[b]**Правила игры (содержание):** [/b] Дети стоят в кругу с закрытыми глазами. Воспитатель, обходя круг извне, выбирает прикосновением водящего – хитрую лису. По сигналу дети открывают глаза и зовут лису трижды:

«Хитрая лиса, где ты?»

После третьего раза хитрая лиса выпрыгивает в круг, а дети разбегаются враспынную по площадке. Хитрая лиса старается их поймать.

Через некоторое время воспитатель произносит:

«Один, два, три, в круг скорей беги!»

Дети возвращаются в круг. Игра продолжается.

ЛЕТО.

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге в определенном направлении

Содержание: Дети стоят в кругу. Водящий - Солнышко - в центре. Дети идут по кругу, держась за руки и проговаривая хором стихотворение:

«По лужайке босиком

Солнышком согрето

За цветастым мотыльком

Побежало лето.

Искупалось реке,

Полежало на песке,

Загорело, пролетело

И исчезло вдалеке».

В это время Солнышко поскаками движется в противоположном направлении. На последней строчке дети останавливаются и закрывают глаза. Солнышко выбегает из круга и встает между детьми. Дети открывают глаза. Два ребенка, стоящие рядом с Солнышком, бегут в противоположные стороны, оббегая круг, стараются успеть на свое место. Кто не успел добежать первым, становится водящим – Солнышком.

Правила: Подглядывать нельзя! Оббегать круг нужно в противоположных направлениях.

ЗМЕЯ.

Задачи: Развивать навыки подползания. Учить детей соотносить свои действия со словами.

Правила игры (содержание): Дети стоят в кругу, не держась за руки. Водящий – в кругу. Он подходит к любому ребенка по своему выбору и говорит:

«Я - Змея, Змея, Змея!

Я ползу, ползу, ползу!

Хочешь быть моим хвостом!»

Согласившийся ребенок подползает под Змеей, как под воротиками, и встает за водящим, положив руки на плечи. И так далее, пока все желающие не переползут в хвост к Змее. Игра начинается с новым водящим.

Вариант: Дети могут разделиться на две равные по количеству играющих команды. Чья команда быстрее превратится в хвост Змеи!

УЛИТКА.

Задачи:

Правила игры (содержание): Дети стоят в кругу, держась за руки. Выбранный водящий – Улитка, стоящий рядом с ним – хвостик Улитки. Они размыкают руки между собой. Улитка заводит детей в центр круга по спирали со словами:

«Улитка, Улитка, высунь рога!

Дам тебе хлеба, дам пирога!»

После того, как все дети образовали «улитку», водящий «выставляет» рожки, как антеннки. Хвостик Улитки поворачивает в другую сторону и выводит детей обратно в круг со словами:

«Улитка, Улитка спрячь свои рога!

Не дам тебе хлеба, не дам пирога!»

«Кто скорее соберет?»

Цель: учить группировать овощи и фрукты; воспитывать быстроту реакции на слова, выдержку и дисциплинированность.

Ход: дети делятся на две бригады: «Садоводы» и «Огородники». На земле лежат муляжи овощей и фруктов и две корзины. По команде воспитателя бригады начинают собирать овощи и фрукты каждый в свою корзину. Кто собрал первым, поднимает корзину вверх и считается победителем.

«Огуречик - огуречик...»

Цель: укрепить мышцы ног, формировать чувство ритма.

Ход: на одной стороне зала – воспитатель (ловишка), на другой стороне – дети. Они приближаются к ловишке прыжками на двух ногах. Воспитатель говорит: *Огуречик, огуречик,*

Не ходи на тот конечик,

Там мышка живет,

Тебе хвостик отгрызет.

Дети убегают за условную черту, а педагог их догоняет. Воспитатель произносит текст в таком ритме, чтобы дети смогли на каждое слово подпрыгнуть два раза.

«Мышеловка»

Цель: совершенствовать координацию движения и ловкость, умение действовать после сигнала.

Ход: играющие делятся на две неравные группы. Меньшая группа детей, взявшись за руки, образует круг. Они изображают мышеловку. Остальные дети (мышы) находятся вне круга. Изображающие мышеловку начинают ходить по кругу, приговаривая:

Ах, как мышы надоели,

Всё погрызли, всё поели,

Берегитесь же, плутовки,

Доберёмся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

Переловим всех сейчас!

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из неё. По сигналу воспитателя «Хлоп» стоящие по кругу дети опускают руки, приседают – мышеловка захлопывается. Мыши, не успевшие выбежать из круга (мышеловки), считаются пойманными. Пойманные становятся в круг, мышеловка увеличивается. Когда большая часть детей поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется. Игра повторяется 4-5 раз.

«Охотники и зайцы»

Цель: развитие у детей умения бегать, не наталкиваясь друг на друга, развитие ловкости и координации движений.

Ход: из числа играющих выбирается охотник, остальные дети – зайцы. На одной стороне зала (площадки) отводится место для охотника, на другой – дом зайцев. Охотник ходит по залу(площадке), делая вид, что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе в дом. Зайцы выпрыгивают из-за кустов и прыгают (на 2-х ногах, на правой или левой – кто как хочет) в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» - зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мячи (в руках у него 2-3 мягких мяча). Зайцы, в которых он попал, считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом. После каждой охоты на зайцев охотник меняется, но выбирается не из числа пойманных.

«Бездомный заяц»

Цель: улучшать быстроту реакции на звуковой сигнал, учить детей играть по правилам

Ход: из числа играющих выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы чертят себе кружочки (дома), и каждый встает в него.

«Бездомный заяц» убегает, а «охотники» его догоняют. «Заяц» может спастись от «охотника», забежав в любой кружок; тогда «заяц», стоявший в кружке, должен сейчас же убежать, потому что теперь он становится бездомным и «охотник» будет ловить его. Как только «охотник» поймал (осалил) зайца, он сам становится «зайцем», а бывший «заяц» - «охотником».

«Лохматый пес»

Цель: развивать внимание, быстрый бег; учить по-разному обозначать предметы в игре.

Ход: дети стоят на одной стороне площадки. Водящий – пес – на другой стороне. Дети тихо подходят к нему со словами:

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!

После этих слов пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются, а пес старается их поймать

«Хитрая лиса»

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

Ход: играющие стоят в кругу на расстоянии одного шага друг от друга. В стороне, вне круга обозначается дом лисы. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а педагог обходит их с внешней стороны круга и дотрагивается до одного из играющих, который и становится водящим – хитрой лисой. Затем дети открывают глаза, хором 3 раза (с небольшим интервалом) спрашивают (сначала тихо, потом громче): «Хитрая лиса, где ты?» После третьего вопроса хитрая лиса быстро выбегает на середину круга, поднимает вверх руку и говорит: «Я здесь!». Все играющие

разбегаются по площадке, а лиса их ловит (дотрагиваясь рукой). После того как лиса поймает 2-3 ребят и отведет их в свой дом, воспитатель произносит: «В круг!». Игра повторяется.

«Лисичка и курочки»

Цель: развивать быстрый бег, ловкость.

Ход: на одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном – стоит лисичка. Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют зерна. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается дотронуться до любого из игроков.

Если водящему не удастся дотронуться до кого-либо из игроков, то он снова водит.

«Такой листок - лети ко мне»

Цель: развивать внимание, наблюдательность; упражнять в нахождении листьев по сходству; активизировать словарь.

Ход: воспитатель с детьми рассматривает листья, упавшие с деревьев. Описывает их, говорит, с какого они дерева. Через некоторое время, раздает детям листья от разных деревьев, находящихся на участке, и просит внимательно его послушать. Показывает лист от дерева и говорит: «У кого такой же листок, бегите ко мне!»

«Зайцы и медведи»

Цель: развивать ловкость, умение перевоплощаться.

Ход игры: ребенок- «медведь» сидит на корточках и дремлет. Дети- «зайцы» прыгают вокруг и дразнят его:

Мишка бурый, мишка бурый,

Отчего такой ты хмурый?

«Медведь» встает, отвечает:

Я медком не угостился

Вот на всех и рассердился.

1,2,3,4,5 – начинаю всех гонять!

После этого «медведь» ловит «зайцев».

«Снежная баба» (русская народная)

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры: выбирается «Снежная баба». Она садится на корточки в конце площадки. Дети идут к ней, притоптывая,

Баба Снежная стоит,

Утром дремлет, днями спит.

Вечерами тихо ждет,

Ночью всех пугать идет.

На эти слова «Снежная баба» просыпается и ловит детей. Кого поймает, тот становится «Снежной бабой».

«Два Мороза»

Цель: учить детей играть по правилам, развивать быстроту, ловкость, выносливость.

Ход: на противоположной стороне площадки обозначены два дома, играющие располагаются

В одном из домов. Водящие – Мороз Красный нос и Мороз синий нос встают посередине площадки лицом к играющим и произносят:

Мы морозы молодые

Мы два брата удалые

Я Мороз Красный нос!

Я Мороз Синий нос!

Кто из вас решится

В путь – дороженьку пуститься?

Играющие отвечают хором:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» дети перебегают через площадку в другой дом, а водящие догоняют их и старается коснуться рукой, «заморозить». «Замороженные» останавливаются на том месте, где до них дотронулись, и до окончания перебежки стоят не двигаясь. Воспитатель вместе с «Морозами» подсчитывают количество «замороженных».

«Смелые воробушки»

Цель: развивать быстроту и ловкость

Ход: дети строятся в круг, перед каждым играющим два снежка. В центре круга водящий – кошка. Дети изображают воробушка и по сигналу воспитателя прыгают в круг через снежки и прыгают обратно из круга по мере приближения кошки. Воробей, которого коснулась кошка. Получает штрафное очко, но из игры не выбывает. Через некоторое

время воспитатель останавливает игру и, подсчитывает количество «осаленных»; выбирается новый водящий.

«Зимующие и перелетные птицы» (русская народная)

Цель: развивать двигательные навыки; закреплять представление о поведении птиц зимой.

Ход: дети надевают шапочки птиц (перелетных и зимующих). В середине площадки на расстоянии друг от друга стоят два ребенка в шапочках Солнышка и Снежинки. «Птицы» бегают врассыпную со словами:

Птички летают, зерна собирают.

Маленькие птички, птички-невелички».

После этих слов «перелетные птицы» бегут к Солнцу, а «зимующие» - к снежинке. Чей круг быстрее соберется, тот и выиграл.

«ВЕТЕРОК»

Цель: развивать двигательные навыки, упражнять в умении менять движения в соответствии с текстом.

Ход: выбирается водящий. Ему надевают шапочку «Ветерка». И он отходит в сторону. Воспитатель говорит:

«Из – за елки на опушке

Чьи-то выглянули ушки. (Дети присели и показывают ушки)

Лапки заек замерзают,

Зайки лапки согревают (встали, согревают лапки)

*Стали прыгать и
скакать,*

Стали весело играть». (Дети прыгают).

Воспитатель говорит:

«Ну-ка, ветер, не зевай

И зайчишек догоняй!»

Водящий догоняет детей.

«Охота на зайцев»

Цель: развивать внимание, ловкость, быстрый бег.

Ход: Все ребята -«зайцы» и 2-3 «охотника». «Охотники» находятся на противоположной стороне, где для них нарисован дом.

Воспитатель:

Никого нет на лужайке.

Выходите, братцы-зайки,

Прыгать, кувыркаться!..

По снегу кататься!..

«Охотники» выбегают из домика и охотятся на зайцев. Пойманных «зайцев» «охотники» забирают себе в дом, и игра повторяется.

«Гори, гори ясно!»

Цель: развивать быстроту и ловкость

Ход: игроки стоят в колонну по два, держась за руки, впереди колонны – водящий. Дети хором говорят:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло.

Глянь на небо: птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три – беги!

По окончанию слов игроки последней пары опускают руки и бегут в начало колонны – один справа, другой слева от нее. Водящий пытается запятнать одного из игроков, прежде чем тот успеет взяться за руки со своей парой. Если водящий запятнал игрока, то он становится с ним в пару впереди колонны.

«Птички и птенчики»

Цель: развивать у детей выполнение движений по сигналу.

Упражнять в беге в разных направлениях не задевая друг друга.

Ход: дети делятся на 3 – 4 группы; каждая группа имеет свой домик-гнездо. У каждой группы «птенчиков» есть птичка-мама. По слову воспитателя «полетели» птенчики вылетают из гнезда. По слову воспитателя «домой» птички-мамы возвращаются и зовут птенчиков домой. В гнезде птенчики усаживаются в кружок. Игра проводится 3 – 4 раза.

«Найди свой цвет»

Цель:развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по сигналу. Упражнять ходьбе и в беге.

Ход:дети получают флажки трех-четырёх цветов: красного, синего и желтого цвета и группируются по 4-6 человек в разных углах площадки. В каждом углу воспитатель ставит на подставке цветной флаг (красный, синий, желтый). По сигналу воспитателя «идите гулять» дети расходятся по площадке. По слову воспитателя «найди свой цвет» дети

собираются возле флага соответствующего цвета. Продолжительность игры 4 – 5 минут.

«Найди себе пару»

Цель: развивать у детей ориентировку в пространстве.
Упражнять детей в беге.

Ход: каждый ребенок получает один флажок. Флажки двух цветов поровну. По сигналу воспитателя дети разбегаются по площадке. По сигналу «найди пару» дети, имеющие одинаковые флажки, становятся рядом. В игре должно принимать участие нечетное число детей, чтобы один остался без пары. Обращаясь к нему, все играющие говорят:

Ваня, Ваня не зевай (Таня, Оля и другие.)

Быстро пару выбирай!

Затем по удару в бубен дети опять разбегаются по площадке, и игра повторяется. Продолжительность игры 5-7 минут.

«Перепрыгнем через ручеек»

Цель: упражнять в прыжках в длину с места.

Ход: на площадке рисуется ручеек, с одного конца узкий, а дальше все шире и шире (от 10 до 40 см.) Группе детей предлагается перепрыгнуть через ручеек вначале там, где узкий, а затем там, где шире, и, наконец, где самый широкий. Продолжительность игры 5 – 6 минут.

«Мы веселые ребята»

Цель: воспитывать быстроту и ловкость.

Ход: дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне площадки проводится вторая черта. В центре площадки находится ловишка. Водящий

назначается воспитателем или выбирается детьми. 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, ловит их. Тот, до кого ловишка сумеет дотронуться, прежде чем убегающий пересечет черту, считается пойманным. Он отходит в сторону. После 2 -3 перебежек выбирается другойловишка. Игра повторяется 3-4 раз.

Указания. Если после 2 – 3 перебежек ловишка никого не поймает, все равно выбирается новыйловишка.

«Беги к тому, что назову»

Цель: тренировать в быстром нахождении названного предмета на площадке или в комнате; развивать быстрый бег стайкой, внимание.

Ход: выбирается водящий, дети стоят рядом с ним и слушают, что он скажет. Водящий объясняет: «Куда я скажу, туда вы побежите, и будете ждать меня», затем произносит: «Раз,два, три к песочнице беги!» Водящий внимательно следит за детьми, кто побежит не к тому предмету, отводит на скамейку штрафников. Игра повторяется. (дети бегут к столику, к любому дереву, к веранде.)

«Космонавты»

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

Ход: 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.

«Совушка»

Цель: учиться неподвижно стоять некоторое время, внимательно слушать.

Ход: играющие свободно располагаются на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «Сова». Воспитатель говорит: *«День наступает – все оживает»*. Все играющие свободно двигаются по площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полет бабочек, стрекоз и других насекомых.

Неожиданно произносит: *«Ночь наступает, все замирает, сова вылетает»*. Все должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеется, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время

игра останавливается, и подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала себе большее число играющих.

«Поймай комара»

Цель: развивать у детей умение согласовывать движения со зрительным сигналом. Упражнять в прыжках на месте.

Ход: играющие становятся в круг, на расстоянии вытянутых в стороны рук. Воспитатель в центре. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан «комар». Воспитатель кружит комара немного выше головы играющих. Играющие внимательно следят за комаром и при его приближении подпрыгивают на месте, чтобы поймать его. Тот, кто схватит комара, говорит: «Я поймал». Продолжительность 4 -5 минут.

«У медведя во бору...»

Цель: развивать у детей сообразительность, ориентировку в пространстве и ритмичность движений. Упражнять детей в беге и ловле.

Ход: на одном конце площадки проводится черта. Эта опушка леса. За чертой очерчивается место для медведя.

На противоположном конце площадки обозначается линией дом детей. Воспитатель назначает одного из играющих медведем. Дети направляются к опушке леса и проговаривают:

У медведя во бору грибы, ягоды беру.

А медведь не спит и на нас рычит.

Когда играющие произносят слово «рычит», медведь с рычанием встает, а дети бегут «домой». Медведь старается их поймать. Пойманного отводит к себе.

Продолжительность игры 5 – 6 минут.

«Цветные автомобили».

Цель: развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по зрительному сигналу. Упражнять в беге, ходьбе.

Ход: вдоль стены сидят на скамейках дети. Они – «автомобили». Каждому дается флажок какого – либо цвета или цветной круг, кольцо. Воспитатель в центре площадки. Он держит в руке три цветных флажка. Воспитатель поднимает флажок какого – либо цвета. Все дети, имеющие флажок этого цвета, бегут по площадке; на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и по сигналу «в гараж» направляются шагом к своей скамейке. Продолжительность 4 - 6 минут.

«Кот на крыше»

Цель: развивать координацию движений; развивать ритмичную, выразительную речь.

Ход: дети становятся в круг. В центре – «кот». Остальные дети – «мыши». Они тихо подходят к «коту» и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса:

Тише мыши, тише мыши...

Кот сидит на нашей крыше.

Мышка, мышка, берегись.

И коту не попадись!

После этих слов «кот» гонится за мышками, те убегают. Нужно отметить чертой «мышкин дом» – норку, куда «кот» не имеет права забегать.

«Журавль и лягушки»

Цель: развивать внимание, ловкость; учить ориентироваться по сигналу.

Ход: на земле чертится большой прямоугольник – река. На расстоянии 50 см от нее сидят дети - «лягушки» на кочках. Позади детей в своем гнезде сидит «журавль». «Лягушки» усаживаются на кочки и начинают свой концерт:

Вот с насиженной гнилушки

В воду шлепнулись лягушки.

И, надувшись, как пузырь,

Стали квакать из воды:

«Ква, ке,ке,

Ква,ке,ке.

Будет дождик на реке».

Как только лягушки произнесут последние слова, «журавль» вылетает из гнезда и ловит их. «Лягушки» прыгают в воду, где «журавлю» ловить их не разрешается. Пойманная «лягушка» остается на кочке до тех пор, пока «журавль» не улетит и не вылезут «лягушки» из воды.

«Зайцы и медведи»

Цель: развивать ловкость, умение перевоплощаться.

Ход: ребенок- «медведь» сидит на корточках и дремлет. Дети- «зайцы» прыгают вокруг и дразнят его:

Мишка бурый, мишка бурый,

Отчего такой ты хмурый?

«Медведь» встает, отвечает:

Я медком не угостился

Вот на всех и рассердился.

1,2,3,4,5 – начинаю всех гонять!

После этого «медведь» ловит «зайцев».

«Карусель»

Цель: учить одновременно двигаться и говорить, быстро действовать после сигнала.

Ход: играющие стоят в кругу. На земле лежит веревка, концы которой связаны. Они подходят к веревке, поднимают ее с земли и, держась за нее правыми {или левыми} руками, ходят по кругу со словами:

Еле, еле, еле, еле

Завертелись карусели,

А потом кругом, кругом

Все бегом, бегом, бегом.

Играющие двигаются сначала медленно, а после слова «бегом» бегут.

По команде руководителя «Поворот!» они быстро берут веревку другой рукой и бегут в противоположную сторону. На словах:

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите,

Раз и два, раз и два,

Вот и кончилась игра.

Движение карусели постепенно замедляется, а с последними словами останавливается. Играющие кладут веревку на землю и разбегаются по площадке. По сигналу они спешат вновь сесть на карусель, то есть взяться рукой за веревку, и игра возобновляется. Занимать места на карусели можно только до третьего звонка (хлопки). Опоздавший на карусели не катается.

«Ловишка» (с ленточками)

Цель: развивать у детей ловкость, сообразительность. Упражнять в беге с увертыванием, в ловле и в построении в круг.

Ход: играющие строятся по кругу, каждый получает ленточку, которую он закладывает сзади за пояс или за ворот. В центре круга - ловишка. По сигналу «Раз, два, три - лови» 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. Воспитатель предлагает поднять руки тем, кто лишился ленточки, то есть проиграл, и подсчитывает их. Ловишка возвращает ленточки детям. Игра начинается с новым водящим.

Правила: Ловишка должен брать только ленту, не задерживая играющего. Играющий, лишившийся ленты, отходит в сторону.