

Картотека «Подвижные игры»

1. «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: «Как мыши надоели, все погрызли, все поели. Мышеловку мы поставим и мышей тогда поймаем». 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.

2. «Водяной»

Цель: Воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

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

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

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

3. «Мороз – красный нос»

Цель: учить детей перебегать в рассыпную с одной стороны площадки на другую, увёртываясь от ловишки, действовать по сигналу, сохранять неподвижную позу. Развивать выдержку, внимание.

Описание: На противоположных сторонах площадки обозначается два дома, в одном из них находятся игроки. Посередине площадки лицом к ним становится водящий – Мороз- красный нос, он говорит:

«Я мороз – красный нос.

Кто из вас решится

В путь дороженьку пуститься?»

Дети отвечают хором:

«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»

После этого они перебегают через площадку в другой дом, мороз их догоняет и старается заморозить. Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят так до окончания пробежки. Мороз подсчитывает, сколько играющих удалось при этом заморозить, учитывается, что играющие выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся после сигнала, тоже считаются замороженными.

4. «Хитрая лиса»

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

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

5. «Затейники»

Цель: учить детей ходить по кругу, взявшись за руки вправо, влево. Повторять движения за водящим. Развивать внимание, память, творчество.

Описание игры: Выбирается водящий – затейник, который встает в центр круга, образованный детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу и произносят:

«Ровным кругом друг за другом

Мы идём за шагом шаг.

Стой на месте дружно вместе

Сделаем вот так...»

Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение и все должны его повторить. Игра повторяется с другим затейником.

6. «Кто сделает меньше прыжков»

Цель: учить детей прыгать в длину, делая сильный взмах руками, отталкиваясь и приземляясь на обе ноги. Развивать силу толчка, укреплять мышцы ног.

Описание игры: На площадке обозначают две линии на расстоянии 5-6 метров. Несколько детей встают к первой линии и по сигналу прыгают до второй линии, стараясь достичь её за меньшее число прыжков. Ноги слегка расставить и приземляться мягко на обе ноги.

7. «Краски»

Цель: учить детей бегать, стараясь, чтобы не догнали, прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутую ногу. Развивать ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

Описание игры: участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе

цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:

-Тук! Тук!

-Кто там?

-Покупатель.

-Зачем пришёл?

- За краской.

-За какой?

-За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» если покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель который набрал больше краски. Хозяин может придумать задание сложнее заданию, например: скачи на одной ножке по красной дорожке.

8. «Мяч водящему»

Цель: учить детей ловить мяч, брошенный водящим руками не прижимая к груди. Бросать мяч двумя руками от груди. Развивать глазомер, моторику рук, быстроту, точность броска.

Описание игры: дети делятся на 2-3 группы и выстраиваются в круг, в центре каждого круга стоит водящий с мячом в руках. По сигналу воспитателя водящие перебрасывают поочередно детям мяч двумя руками от груди и получают его обратно. Когда мяч обойдёт всех игроков, то он поднимает его над головой и говорит: «Готово!»

9. «Съедобное – несъедобное»

Цель: упражнять детей в перебрасывании мячей друг другу и ловле его двумя руками, не прижимая к груди.

Описание: На земле короткой чертой обозначается кон, где стоит водящий с мячом средней величины в руках. Длинной чертой обозначается

стартовая линия для играющих. Играющие строятся в шеренгу за линию старта. Каждому играющему водящий по очереди бросает в руки мяч, называя предметы и явления живой и неживой природы (облако, берёза, торт, крокодил, компот и т.д.) Играющий, сообразив пока летит мяч, съедобное это или нет, должен поймать или не поймать (отбить от себя) мяч. Если верно – игрок делает шаг вперёд, в сторону кона. Если неверно – остаётся на месте. Водящий бросает мяч следующему. Побеждает и становится ведущим тот, кто первым доберётся до кона.

10. «Колпачок и палочка»

Цель: совершенствовать навыки ходьбы по кругу; развивать внимание.

Описание: Один из детей выходит в центр круга с палкой в руках, надевает на голову колпачок так, чтобы от спускался до самого носа, прикрывая глаза. Остальные дети держатся за руки, образуя круг. Идут по кругу, говоря:

Раз, два, три, четыре, пять –

Будет палочка стучать.

Ребёнок в колпачке стучит палочкой. С окончанием слов все останавливаются, поворачиваются в середину. Ребёнок в колпачке протягивает палку. Тот, на которого она указывает, берётся за конец палки и называет имя стоящего в кругу. Ребёнок в центре должен угадать, кто его позвал. Если угадал, выбирает, кто пойдёт в середину.

11. «Совушка»

Цель: совершенствовать умение бегать врассыпную, не мешая друг другу, прекращая движение по сигналу воспитателя; развивать выдержку.

Описание: В одном из углов площадки очерчивается кружком гнездо совы. Все дети изображают бабочек, жуков. Одного из играющих воспитатель назначает «совушкой». По сигналу воспитателя «День!» дети разбегаются по площадке, взмахивая руками, подражая движению крыльев. По сигналу «Ночь!» вылетает из гнезда сова. Бабочки и жуки замирают, останавливаясь на месте, где их застал сигнал. А сова, медленно

взмахивая крыльями, смотрит, не шевелится ли кто-то. Того, кто пошевелится, совушка отводит к себе в гнездо. Воспитатель снова говорит «День!». Совушка улетает к себе в гнездо, а бабочки и жуки опять начинают летать (бегать). Вылет совушки повторяется 2-3 раза. После этого подсчитывается число пойманных, воспитатель выбирает новую совушку, и игра возобновляется.

12. «День и ночь»

Цель: совершенствовать навыки бега на скорость; развивать быстроту, внимание.

Описание: Участники игры делятся на две команды: «День» и «Ночь». Их дома находятся на противоположных сторонах площадки, за чертой. Посередине проводится ещё одна черта. На расстоянии одного шага от неё по ту и другую сторону выстраиваются команды спиной друг к другу. Воспитатель говорит: «Приготовиться!», а затем даёт сигнал той команде, которая должна ловить. Если он сказал «День», то дети из команды «Ночь» бегут в свой дом, а дети из команды «День» поворачиваются и ловят их, но только до границы дома убегающих. Подсчитывается количество пойманных, затем дети снова выстраиваются вдоль линии и ждут следующего сигнала.

Игра повторяется 4-6 раз. Воспитатель может назвать одну и ту же команду 2 раза подряд, но нужно, чтобы в общей сложности каждая команда ловила одинаковое число раз. Выигрывает та команда, которая поймала больше детей.

13. «Гонка мячей»

Цель: развивать быстроту в передаче мяча, не роняя его на пол и не прижимая к груди.

Описание: Дети становятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. У игроков, стоящих в кругу напротив друг друга, мячи разного

цвета или размеров. После сигнала игроки начинают передавать мячи друг другу (в указанном направлении), стараясь догнать другой мяч.

14. «Пять шагов»

Цель: Развивать сообразительность и быстроту мышления.

Описание: Участвуют поочередно несколько игроков. Детям нужно сделать 5 шагов в быстром темпе и на каждый шаг без пауз и остановок произносить любое имя (зверей, птиц и другое)

15. «Закончи слово»

Цель: Развивать умение делить слова на слоги.

Описание: Дети стоят в кругу. Педагог с мячом в центре: «Я брошу мяч любому из вас, назову начало слова, а вы должны закончить его»

(кош-ка, гла-за)

16. «Реклама»

Цель: Развивать умение составлять связанный рассказ.

Описание: Один участник описывает предмет не называя его, другой участник, с завязанными глазами, должен догадаться о чем идет речь.

17. «Солнце, воздух, земля»

Цель: развитие внимания, координации слухового и двигательного анализаторов.

Описание: Участники встают рядом с воспитателем.

«Солнце – руки вверх; Воздух – руки вперед; Земля – приседание»

Сначала воспитатель называет слово и правильно показывает движения, когда все дети будут делать правильно, воспитатель начинает путать детей. Дети которые ошиблись выбывают из игры. Побеждает самый внимательный игрок.