

Картотека подвижных игр

Рыбак

Задачи: развивать координацию движений, ловкость, выносливость, тренировка мышечной системы ног, вызвать удовольствие от игры.

Оборудование: удочка (веревка длиной 3-4 метра, с укрепленным на конце мешочком с песком (горохом))

Играющие становятся в круг, ведущий выходит на середину круга с удочкой. Кружась на одном месте или вращая удочку (перекладывая ее быстро из руки в руку), ведущий водит удочку так, чтобы она, скользя по полу, проносилась под ногами играющих.

Стоящие по кругу внимательно следят за мешочком и подпрыгивают так, чтобы он их не задел, говоря слова:

Рыбак, рыбачок,

Поймай рыбку на крючок!

Если это случится, то игрок, «попавшийся на удочку», выходит из игры. К концу игры в кругу останется лишь несколько наиболее ловких ребят, которые и считаются победителями. Можно условиться, что тот, кого мешочек задел по ногам, не выходит из игры, а сменяет ведущего.

Эту игру можно проводить и как небольшое соревнование между двумя командами.

Игроки, стоящие по кругу, рассчитываются на «первый-второй». Первые номера составляют одну команду, а вторые — другую.

Ведущий крутит веревочку. Игрок, которого мешочек задел, поднимает руку и громко называет свой номер. Его команда получает 1 штрафное очко. Если это случится с игроком другой команды, она тоже получает штрафное очко.

Игра продолжается 5—8 минут. Выигрывает команда, получившая за это время наименьшее количество штрафных очков.

Во время игры важно следить за тем, чтобы веревочка не поднималась от пола (земли) больше чем на ладонь и чтобы ребята прыгали легко на носках.

Мышеловка

Задачи: упражнять детей в действии по сигналу педагога, развивать ловкость и быстроту реакции, воспитывать дружелюбие.

Оборудование: нет

Двое становятся друг против друга соединяют руки и поднимают их повыше. Оба хором говорят:

- Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели.

Мышеловку мы поставим и мышей тогда поймает!

Задача играющих пока ведущие говорят стишок, пробежать под их сцепленными руками. Но на последних словах ведущие резко опускают руки и кого-то из игроков обязательно ловят. Тот кто попал в мышеловку

присоединяется к ловцам. Мышеловка вырастает. Игра продолжается до тех пор пока не останется одна мышь - победительница.

Кот и мыши

Задачи: обучать детей **основным видам движений(бег, ходьба), развивать умение играть в коллективе, воспитывать уважение друг к другу.**

Оборудование: повязка на глаза, возможна маска кота.

Коту (водящему) завязывают глаза и несколько раз вращают вокруг собственной оси, чтобы он потерял ориентировку. Остальные участники игры - мыши, находясь на безопасном расстоянии от кота, начинают его поддразнивать:

— Кот, кот, на чем спишь?

— На мосту.

— Чего пьешь?

— Квас.

— Лови мышек — нас!

И все разбегаются. Задача кота — поймать хотя бы одну мышку. Когда мышка попалась, кота освобождают от повязки, и он становится мышкой, а пойманная мышка — котом. И все начинается сначала.

У медведя во бору

Задачи: упражнять детей в действии по сигналу педагога, развивать ловкость и быстроту реакции, воспитывать дружелюбие.

Оборудование: возможна маска медведя или мягкая игрушка медведь.

Выбирается «медведь», который садится в стороне. Остальные, делая вид, что собирают грибы-ягоды и кладут их в лукошко, подходят к «медведю», напевая (приговаривая):

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

Медведь сидит,

На нас глядит.

(Варианты: Медведь не спит

И на нас рычит!

или: Медведь простыл,

На печи застыл!)

Лукошко опрокинулось (дети жестом показывают, как опрокинулось лукошко),

Медведь за нами кинулся!

Дети разбегаются, «медведь» их ловит. Первый пойманный становится «медведем».

Правила игры: действовать по сигналу, нельзя поддаваться.

Гуси лебеди

Задачи: упражнять детей в действии по сигналу педагога, развивать ловкость и быстроту реакции, воспитывать дружелюбие.

Оборудование: возможна маска волка.

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки дощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

- Гуси-гуси!
- Га-га-га.
- Есть хотите?
- Да, да, да.
- Гуси-лебеди! Домой!
- Серый волк под горой!
- Что он там делает?
- Рябчиков щиплет.
- Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры. Гуси должны «летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

Водяной

Задачи: развивать слуховое внимание, умение действовать по сигналу педагога, вызвать удовольствие от игры.

Оборудование: повязка на глаза,

Дети встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами:

Водяной, водяной!

Что сидишь ты под водой!

Выгляни на чуточку, на минуточку!

И скажи нам поскорей,

Кто позвал тебя из детей!

После чего ведущий показывает на ребенка он зовет водяного, водяной встает и называет имя ребенка, который его позвал. Если угадал, то угаданный становится «Водяным».

Воробушки

Задачи: учить детей бегать в разных направлениях не наталкиваясь друг на друга, развивать ловкость, выносливость, воспитывать у детей чувства взаимопомощи.

Оборудование: возможны маски воробушков и кошки.

Перед началом игры начертить на земле площадку, а на ней – дерево с домиками-гнездышками, окошко, дорожку, скамейку, аллею. Гнездышек на дереве должно быть столько, сколько будет в игре детей. Кто-нибудь из них будет кошкой. Кошка стоит за площадкой в любом месте.

Ребята поют песенку про воробушков и перелетают с дорожки на скамейку, со скамейки на аллею и т. д., до тех пор пока не произнесут: «И на дерево от кошки -Шур! – скрылась!»

Кошка вбегает на площадку и старается схватить воробушка, пока он летит в гнездышко. Пойманный становится кошкой, а игра продолжается.

Воробушки, бойтесь кошки –

Не скачите по дорожке,

Не сидите на скамейке,

Не летайте по аллее,

Под окном не клюйте крошки:

Попадёте рыжей кошке –

Мур-мур-р-р! – в лапы.

Стайка дружных воробьишек –

Чик-чирик! Слетела с крыши,

Посидела на скамейке,

Полетала по аллее,

Поклевала быстро крошки

И на дерево от кошки –

Шмур-р-р! – скрылась.

Правила игры: Кошка вбегает на площадку после слов: «И на дерево от кошки -Шур! – скрылась!», воробушки летают в разных направлениях.