***КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР***

***Жмурки***

*Цели.* Учить детей задавать вопросы и отвечать на них; внимательно выслушивать реплики, чтобы действовать по сигналу.

**Ход игры**

Жмурке завязывают глаза, отводят на середину игровой площадки и предлагают покружиться. Затем остальные играющие спрашивают жмурку:

* Кот, кот, на чем стоишь?
* На квашне.
* Что в квашне?
* Квас.
* Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники разбегаются, а жмурка ловит их. Тот, кого он поймал, становится жмуркой.

***Король***

*Цели.* Учить обмениваться репликами поочередно, развивать умение давать ответ в виде выразительного жеста.

**Ход игры**

Один из играющих по желанию становится Королем. Остальные считаются работниками. Король садится на определенное место, а работники отходят в сторону и сговариваются, на какую работу они будут наниматься у него. Сговорившись, подходят и говорят:

* Здравствуй, Король!
* Здравствуйте! — отвечает Король.
* Нужны вам работники?
* Нужны.
* Какие?

Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий. Король должен отгадать, кто чем занимается, и если сразу назовет верно, то работники убегают к назначенному месту. Король ловит их и кого поймает, тот становится Королем, остальные же идут снова сговариваться насчет работы. Но если Король угадает изображаемую профессию неверно, то называет ее второй, третий раз и т.д., пока не угадает. Ловить работников Король может, пока они не добежали до назначенного места. Если никого не поймает, то остается Королем на следующую игру. Игра интересна и тем, что нужно выбрать такую профессию, которую трудно было бы угадать, и заставить Короля подольше исполнять свою роль.

***Коршун***

*Цели.* Учить детей поочередно обмениваться репликами, развивать тему разговора, закреплять навыки бега с увертыванием.

**Ход игры**

Ведущий — Коршун (избирается по жребию). Дети окружают его стайкой, и начинается диалог:

* Вокруг Коршуна хожу, я на Коршуна гляжу.  
  Коршун, что делаешь?
* Ямочку рою.
* Зачем ямочка? — Денежку ищу.
* Зачем тебе денежка? — Иголку купить.
* Зачем тебе иголка? — Мешочек сшить.
* Зачем мешочек? — Камешки класть.
* Зачем камешки? — В твоих детей шуркать-буркать.
* За что? — Они ко мне в огород лазят.
* Ты бы делал забор повыше, а не умеешь, лови их!

Дети разбегаются кто куда. Коршун догоняет. Игра кончается, когда он переловит всех.

***Заяц-месяц***

*Цели.* Учить детей задавать вопросы и отвечать на них коммуникативно, целесообразно, действовать по сигналу.

**Ход игры**

Игроки становятся по кругу. Водящий и дети начинают перекличку:

* Заяц-месяц, где ты был? — В лесу.
* Что делал? — Сено косил.
* Куда клал? — Под колоду.
* Кто украл? — Чур!

На кого попадает слово «чур», догоняет детей, которые разбегаются врассыпную. Пойманным считается тот, кого догоняющий коснулся рукой. Он становится водящим.

***Лиски***

*Цели.* Учить детей задавать вопросы и отвечать на них; закреплять умение развивать тему разговора, упражнять в быстром беге.

**Ход игры**

Играющие выбирают ведущего — лиса. Игроки становятся в круг и кладут возле себя лисят (ими может быть любой предмет: кубик, мячик, палочка). Лис подходит к одному из играющих и заводит разговор:

* Где был? - В лесу.
* Кого поймал? — Лиску.
* Верни лиску мою. — За так не отдаю.
* За что отдашь — скажи сам. — Если обгонишь, тогда отдам.  
  После этого они бегут в противоположные стороны по кругу.

Хозяином лисенка становится тот, кто занимает свободное место в круге. Проигравший ребенок водит. Бегать разрешается по внешней стороне круга.

***Птицы***

***Цели.*** Учить Детей задавать вопросы и отвечать на них; закреплять названия птиц.

**Ход игры**

Играющие по считалочке выбирают хозяйку и ястреба. Остальные — птицы. Хозяйка по секрету от ястреба дает название каждой птице. Прилетает ястреб, хозяйка спрашивает его:

— За чем прилетел?

* За птицей.
* За какой?
* За кукушкой (называется любая птица).

Названная птица выбегает, ястреб ловит ее. Если названной птицы нет, хозяйка прогоняет ястреба словами: «Улетай, такой птицы у нас нет!». Игра продолжается до тех пор, пока ястреб не поймает всех птиц.

***Кошка и мышка***

***Цель.*** Учить детей задавать вопросы и отвечать на них, развивать ловкость.

**Ход игры**

Игру ведут двое детей. Один игрок - кошка, другой — мышка. Дети стоят кругом, внутри круга кошка и мышка ведут диалог:

* Мышка, мышка, где была? — В кладовой.
* Что там делала? — Сыр ела.
* А мне оставила? - Не оставила.
* А где ложечки положила? — Под бочку сунула.
* А куда кувшин поставила?
* Шла по камешкам, напала злая собака, я уронила и разбила.
* Тогда я буду тебя ловить. — Я убегу.

Дети, стоящие в круге, берутся за руки и поднимают их вверх воротцами. Кошка гонится за мышкой. Если удается поймать, кошка назначает следующую пару игроков. Если мышка оказалась проворнее, то распределение ролей достается ей.

***Ловля рыбы***

***Цели.*** Учить детей задавать вопросы и отвечать на них; закреплять названия рыб.

**Ход игры**

Игроки делятся на две группы: одни — рыбаки, другие — рыбы. Рыбаков меньше. Рыбаки и рыбы становятся друг против друга. Рыбы спрашивают:

* Что вы вяжете? — Невод.
* Что вы будете ловить? — Рыбу.
* Какую? - Щуку!
* Ловите!

Рыбы поворачиваются и бегут до установленной черты. Каждый рыболов старается поймать хоть одну рыбу, пятная ее. Ловить рыб можно только до установленной черты.

Игра повторяется, но называется другая рыба.

***Серый волк***

**Цель.**Закрепить умение детей выражать обращение и отвечать на него.

**Ход игры**

Одного из играющих выбирают волком, другого — ведущим. Волк приседает на корточки на одном конце площадки, остальные на другом конце площадки по сигналу водящего идут в лес, имитируя собирание ягод, грибов. Водящий начинает разговор:

* Вы, друзья, куда спешите?
* В лес дремучий мы идем.
* Что вы делать там хотите?
* Там малины наберем.
* А зачем малина, дети?
* Мы варенье приготовим.
* Если волк в лесу вас встретит?
* Серый волк нас не догонит.

После этой переклички дети подходят к тому месту, где прячется волк, и хором говорят:

— Соберу я ягоды и сварю варенье, Милой моей бабушке будет угощенье. Здесь малины много, всю и не собрать, А волков, медведей что-то не видать.

После слов «не видать» волк поднимается, а дети убегают за черту. Волк гонится за ними и старается запятнать как можно больше играющих, их он уводит в свое логово.

***Вот так***

**Цель.**Закрепить умение детей отвечать на вопросы, согласовывать движения со словами.

**Ход игры**

Дети стоят в кругу. Воспитатель задает детям вопросы, на которые они отвечают «вот так», сопровождая слова движениями.

- Как живешь?

- Вот так *(вытягивают вперед руку с поднятым вверх большим пальцем).*

* А глядишь?
* Вот так *(смотрят в бинокль).*

И так на все последующие вопросы дети отвечают: «Вот так» и соответствующим жестом показывают, как именно. Вопросы могут быть самыми разными : Как плывешь? А бежишь? Ждешь обед? Машешь вслед? Утром спишь? Как шалишь?

Затем роль водящего принимает на себя кто-нибудь из детей.

***Как у тетушки Ирины***

**Цель.**Закрепить умение детей обмениваться сообщениями, соблюдая очередность.

**Ход игры**

Играющие по считалке выбирают «тетушку Ирину», которая выходит в центр круга. Хоровод берется за руки, ходит по кругу и поет:

— Как у тетушки Ирины  
 Было семеро детей,  
 Они не пили, не ели.

Тетушка Ирина говорит:

— Все на тетушку глядели,  
 Разом делали вот так.

Тетушка Ирина изображает гримасы, позы. Все играющие должны повторить движение. Кто ошибется, неточно повторит позу тетушки Ирины, тот заменит ее в центре круга и сам будет показывать товарищам, что делать.

***Пчелки и ласточка***

**Цель.**Закрепить умение детей обмениваться сообщениями и реагировать на них.

**Ход игры**

Играющие — пчелы — летают по поляне и напевают:

— Пчелки летают,

Медок собирают!

Зум-зум-зум!

Зум-зум-зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песенки ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелку поймает».

С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел.

Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

***Змея***

**Цель.**Учить детей с вежливой интонацией выражать побуждение и реагировать на побуждения.

**Ход игры**

Водящий (змея) подходит к одному из детей и говорит:

* Я змея, змея, змея.  
  Я ползу, ползу, ползу.  
  Будь моим хвостом!
* Хорошо.
* Ну, тогда пролезай.

После этих слов игрок пролезает между ног водящего и становится его хвостом. Затем змея вместе со своим хвостом приближается к другому ребенку и снова произносит эти же слова. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не станут хвостом змеи.

***Волк***

**Цель.**Закрепить умение детей выражать просьбу и отвечать на нее.

**Ход** **игры**

Все играющие становятся овцами, а один — волком. Овцы просят волка:

— Разреши нам, волк, погулять в твоем лесу!  
Волк отвечает:

— Гуляйте, да только траву не щипайте, а то мне спать будет  
не на чем.

Овцы сначала гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:

- Щиплем, щиплем травку,  
Зеленую муравку,  
Бабушке на рукавички,  
Дедушке на кафтанчик.

Когда овцы, «пощипывая травку», доходят до волка, он поднимает голову и возмущенно произносит:

- Пощипали травку?! Ну же!  
Попадете мне на ужин!

Волк бежит по поляне и ловит овец, пойманный становится волком, игра возобновляется.

***Яша***

**Цель***.* Закрепить умение детей выражать побуждения и отвечать на них.

**Ход игры**

Дети, взявшись за руки, ходят вокруг ребенка, сидящего в центре, и говорят:

— Сиди, сиди, Яша,  
Ты забава наша.  
Погрызи орехи  
Для своей потехи.

Яша делает вид, что грызет орехи. При слове «потехи» дети останавливаются и хлопают в ладоши, а Яша встает и кружится с закрытыми глазами.

— Свои руки положи,  
Имя правильно скажи!

Яша подходит с закрытыми глазами к одному из игроков, дотрагивается и отгадывает, кто это. Если отгадает, тот становится водящим, игра продолжается.

***Хлоп - хлоп, убегай!***

**Цель.**Учить детей выражать побуждения и отвечать на них.

**Ход игры**

Одни игроки ходят по площадке, имитируя собирание цветов, несколько детей изображают лошадок, которые в сторонке «щиплют травку». Водящий произносит слова:

* Хлоп-хлоп, убегай!  
   Тебя кони стопчут!
* А я коней не боюсь,  
   По дороге прокачусь.

После этих слов игроки, изображающие коней, начинают скакать, подражая лошадкам, и стараются поймать детей, гуляющих на лугу. Пойманные дети на время выбывают из игры.

***Просо***

**Цель***.* Учить детей выражать побуждения и отвечать на них.

**Ход игры**

Играющие становятся в шеренгу. Водящий подходит к одному из них и говорит:

* Приходи к нам просо полоть. — Не хочу.
* А кашу есть? - Хоть сейчас!
* Догоняй нас!

После этих слов водящий и лодырь бегут вокруг шеренги в противоположные стороны. Обежав шеренгу, они стараются занять освободившееся место. Тот, кто остался, становится водящим.

***Барашек***

**Цель.**Учить детей выражать побуждение и реагировать на него.

**Ход игры**

Играющие встают в круг, барашек — внутри круга.

Игроки идут по кругу и произносят слова:

- Ты барашек серенький,

С хвостиком беленьким!

Мы тебя поили,

Мы тебя кормили.

Ты нас не бодай!

С нами поиграй!

Скорее догоняй!

По окончании слов дети бегут врассыпную, а барашек ловит их со словами: «Догоню-догоню».

***Стадо***

**Цели.**Учить детей с вежливой интонацией обращаться с просьбой, реагировать на побуждение.

**Ход игры**

Играющие выбирают пастуха и волка, все остальные — овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

— Пастушок, пастушок,  
Заиграй в рожок!  
Травка мягкая,

Роса сладкая, Гони стадо в поле Погулять на воле!

—Ду-ду-ду, ду-ду-ду!  
Я вас в поле поведу.  
Травку кушайте

Да пастушка слушайте!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!» — все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Все, кого поймал волк (коснулся рукой), выходят из игры.

***Гуси - лебеди***

**Цели.** Учить детей обращаться к собеседнику, задавать вопросы.

**Ход игры**

На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси.

На другой стороне - волк.

Хозяин выпускает гусей погулять, они уходят на другой край площадки. Хозяин зовет гусей:

* Гуси-гуси! — Га-га-га.
* Есть хотите? — Да-да-да.
* Ну, летите!
* Нам нельзя!
* Почему?
* Серый волк под горой, не пускает нас домой!
* Ну, летите, как хотите! Только крылья берегите!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать.

Пойманные дети выходят из игры.

Самый ловкий и быстрый гусь становится вол­ком.

***«Зайцы»***

**Цель.**Учить детей выражать побуждение и реагировать на него.

**Ход игры**

«3айцы» скачут на полянке.

|  |  |
| --- | --- |
| Воспитатель | Зайцы серые играют. |
| Дети | Скок да скок!  Скок да скок! |
| Воспитатель | В лесу ягоды собирают. |
| Дети | В кузовок, в кузовок! |
| Воспитатель | Ой, красивая лужайка. |
| Дети | А за нею лес, лес… (зайцы разбегаются в разные стороны) |
| Воспитатель | Опасайтесь только, зайки, не то волк вас съест!  Наигрались, зайки, спите,  Только лес не уснет…  («Зайцы» отдыхают; садятся на корточки, руки – под щечку.) |
| Воспитатель | Зайцы серые, бегите! |
| Дети | Волк идет!  Волк идет! |

***«Светофор»***

**Цель.**Учить детей выражать побуждение и реагировать на него.

**Ход игры**

У ведущего три кружочка: зеленый, желтый, красный.

Ведущий поднимает красный кружок.

Дети: (хором). Красный – ясно, путь опасный!

Ведущий поднимает желтый кружок

Дети: (хором). Желтый тоже подожди!

Ведущий поднимает зеленый кружок.

Дети проходят мимо и говорят: «А зеленый впереди – проходи!»

Если кто-либо из детей задержался, ведущий спрашивает: «Где ты был до сих пор?»

Опоздавший. Задержал светофор.

Игра повторяется, роль ведущего передается кому-нибудь из детей.

***Кот***

**Цель.**Учить детей задавать вопросы и отвечать на них.

**Ход игры**

Играют трое: продавец, покупатель, кот.

Продавец и кот сидят лицом к покупателю.

Покупатель спрашивает продавца:

— Куда едешь? — (Любой город).

— Кого везешь? — Кота.

* Продай мне! — Что дашь?
* Пять копеек, ложку меда и пестрого щенка.
* Тогда догоняй!

После этих слов кот вскакивает и бежит вокруг скамейки, а поку­патель догоняет его.

Если догонит, игроки меняются ролями.

Игра повторяется.

Каждый раз продавец называет другое название горо­да, а покупатель придумывает новый вариант платы за кота.