Приложение 1

**КАРТОТЕКА**

**ПОДВИЖНЫХ ИГР**

**с использованием оборудования**

|  |  |
| --- | --- |
| Ст. гр.**«Серсо»**Цели: Развивать у детей внимание, ловкость. Упражнять в метании, ловле, согласованности движений.В старших группах используются кольцебросы: по 2 – 6 колышков на подставках разной формы. Дети набрасывают кольца с расстояния 1,5 – 2,5 метров. Игра может проводиться с группой детей (4 – 6 человек). Дети получают по три кольца и по очереди бросают их, стараясь попасть на любой колышек. Воспитатель отмечает, кто из детей набросит большее количество колец. Попадания можно считать вслух или фиксировать с помощью камушков, шишек и других предметов. | Ст. гр.**«Не задень»**Цели: формировать умение ориентироваться в пространстве, координацию движений,.По кругу расставляются кегли на расстоянии 50—60 см одна от другой. Играющие идут по кругу за кеглями. На сигнал поворачиваются лицом в круг и впрыгивают в середину, стараясь не задеть кегли. |
| Ст. гр. **«Кегли»**Цели: Развивать у детей внимание, ловкость, глазомер. Упражнять в метании в цель.Кегли ставятся в ряд на расстоянии 3 – 5 см одна от другой. На расстоянии 1,5 – 3 м от них проводится линия – «кон». Играющие дети (3 -4 человека) в порядке очередности (она устанавливается самими детьми) выходят на черту кона и с сило катят шар, стараясь сбить кеглю. Выбивший высокую кеглю имеет право пробить еще раз. Сбитые кегли убираются. Выигравшим считается тот, кто собьет больше кеглей обусловленным количеством шаров.Расстояние между кеглями, а также от кеглей до линии кона увеличивается постепенно.В кегли можно играть и в помещении, и на участке. | Ст. гр.**«Лови, не урони»** дети образуют круг, стоя на расстоянии вытянутых рук друг от друга. В центре круга стоит воспитатель, который по очереди бросает мяч детям, а потом ловит его от них, произнося при этом рифмовку:«Лови, бросай,Упасть не давай!..»Воспитатель произносит текст не спеша, чтобы за это время ребенок успел поймать и бросить обратно мяч.Игру начинают с небольшого расстояния (радиус круга 1 м), а потом постепенно это расстояние увеличивается до 2—2,5 м.Воспитатель отмечает детей, ни разу не уронивших мяч. |
| Ст. гр.«Не отдам».Развивать быстроту, ловкость, реакцию во время подвижной игры.Дети играют по двое. Каждой паре выдается «веселая веревочка». По сигналу воспитателя дети перетягивают «веселую веревочку» на себя. | Ст. гр.**Ри-ко-ко!**Цели: формировать умение ориентироваться в пространстве, развивать глазомер, координацию движений, закреплять математический счёт.Материал: мячХод игры: Дети встают в круг, водящий - в центре. Он подбрасывает мяч и произносит слова:Ри-ко-ко! Ри-ко-ко!Мяч взлетает высоко.Раз, два, три, четыре, пять, Таня будет догонять! Водящий высоко подбрасывает мяч, все дети разбегаются. Тот, чьё имя было названо, должен поймать мяч. Он становится водящим и громко кричит: «Ри-ко-ко!» Это сигнал Все дети должны остановиться. Водящий выбирает любого ребёнка и мысленно просчитывает, сколько до него шагов. Шаги могут быть гигантскими, маленькими или обычными. Затем произносит это вслух и шагает такими шагами до игрока. Бросает в него мячом. Если попал, то другой игрок становится водящим, если нет игра продолжается с прежним водящим. |
| Ст. гр.**БЕЗДОМНЫЕ ПАРЫ**Игра большой подвижности, несюжетная, для детей старшего дошкольного возрастаЗадачи: развитие ловкости, координации движений и быстроты реакции; развитие внимание и ориентации в пространстве; воспитание находчивости и инициативы.Атрибуты и инвентарь: обручиОписание игры: перед началом игры дети распределятся в пары и встают вдвоём в любой обруч, свою пару надо запомнить. По сигналу взрослого или с началом музыки все разбегаются (расходятся, прыгают на двух ногах, ходят в приседе и т.д.) врассыпную по залу, взрослый убирает один обруч. Как только прозвучит сигнал или закончится музыка, все пары должны соединиться и встать в любой обруч. Пара, которая не успела занять обруч, выбывает из игры. Игра продолжается пока не останется одна пара, она и является победителем. | Ст. гр.**КАРУСЕЛЬ** Дети образуют круг, держась за шнур правой или левой рукой, или просто держатся за руки. Идут по кругу сначала медленно, потом быстрее и переходят на бег. Движения выполняются в соответствии с текстом, произносимым вслух. «Еле, еле, еле, елеЗакружились карусели, А потом кругом, кругом,Всё бегом, бегом, бегом. После того как дети пробегут 2-3 круга воспитатель останавливает их и подаёт сигнал к изменению направления движения. Играющие поворачиваются кругом (или просто разворачивают корпус в другую сторону), и перехватив шнур другой рукой, продолжают выполнять ходьбу и бег. Затем воспитатель вместе с детьми произносит:«Тише, тише, не спешите.Карусель остановите.Раз – два, раз – два.Вот и кончилась игра!» Движение карусели постепенно замедляется. При словах «Вот и кончилась игра!» дети останавливаются, кладут шнур на пол и расходятся по залу или площадке. Игра повторяется два раза. |
| Ст. гр.**МЕДВЕДИ И ПЧЁЛЫ** Играющие делятся на две группы: одна – медведи, другая – пчёлы. На одной стороне группы, находится улей, на противоположной, луг. В стороне располагается берлога медведей. По условному сигналу воспитателя, пчёлы вылетают из улья (слезают с гимнастических скамеек, стенок, кубов и т.д.), жужжат и летят на луг за мёдом. Как только пчёлы улетят, медведи вылезают из берлоги, забираются в ульи и лакомятся мёдом. Воспитатель подаёт сигнал: «Медведи!», пчёлы летят к ульям, стараясь ужалить (дотронутся рукой) медведей, которые стараются убежать и спрятаться в берлоге. Ужаленные медведи пропускают одну игру. После двух повторений игры дети меняются ролями. | Ст. гр.**. РАЗНОЦВЕТНЫЕ ЛЕНТОЧКИ** Игра большой подвижности, несюжетная, для детей старшего дошкольного возрастаЗадачи: развитие быстроты и скоростной выносливости, ловкости, координации движений и быстроты реакции; развитие внимание и ориентации в пространстве; воспитание находчивости и инициативы.Атрибуты и инвентарь: ленточки на колечке.Описание игры: каждому ребенку даётся ленточка на колечке, которую он заправляет себе в шорты сзади, делая «хвостик. По команде (свистку) дети разбегаются по залу и пытаются сорвать ленту-«хвостик» у другого игрока, при этом сохраняя свой «хвостик». Держать свою ленточку руками нельзя. Игра заканчивается по команде (свистку) или когда все ленточки будут сорваны. Побеждает тот игрок, кто больше наберёт ленточек и сохранит свою. |
| Ст. гр.**МЯЧ СРЕДНЕМУ** Играющие дети делятся на 3-4 команды. Игроки каждой команды становятся в круг на расстоянии вытянутых в стороны рук. В середине каждого круга становится водящий с мячом. По сигналу он бросает мяч одному из играющих и получив обратно, бросает его следующему. Получив мяч от последнего, поднимает руки вверх. Побеждает та команда, чей водящий первым поднял мяч. | Ст. гр.**СЕВЕРНОЕ СИЯНИЕ** Игра большой подвижности для детей старшего дошкольного возрастаЗадачи: развитие быстроты и ловкости; закрепление навыков ориентировки в пространстве, умения быстро реагировать на сигнал, выполнять задание в меняющихся условиях .Количество участников: 12-20 человек. Место проведения: спортивный зал.Атрибуты и инвентарь: красные, синие, желтые султанчики (флажки, ленточки) по количеству участников игры; три длинных ленты или шнура тех же цветов – зрительные ориентиры; музыкальное сопровождение или бубен.Подготовка к игре: на одной стороне зала разложены разноцветные султанчики, на противоположной стороне – последовательно – три ленты, шнура тех же цветов, расстояние между лентами – 60 см.Описание игры: под музыку дети свободно врассыпную бегают по залу (можно - бег с заданиями). По сигналу (остановка музыки) бегут к султанчикам, берут по одному и быстро возвращаются на противоположную сторону зала, выстраиваясь на (за) соответствующей цвету султанчика линии и поднимают султанчик вверх. Побеждает та команда (по цвету), которая быстрее построилась. Для детей 4-5 лет можно провести эту игру с использованием султанчиков только двух цветов.Усложнения и варианты: увеличение количества цветов; при повторе игры берется султанчик другого цвета; при построении на цветной линии выполнить задание: красная линия – сесть по-турецки, желтая линия – встать на «высокие» колени; синяя линия – стоя размахивать султанчиком над головой. |
| Ст.гр.**У КОГО МЯЧ** Играющие образуют круг. Выбирается водящий. Он становится в центр круга, а остальные плотно придвигаются друг к другу, руки у всех за спиной. Воспитатель даёт кому – либо мяч (диаметр 6-8 мм.) дети за спиной передают его по кругу. Водящий старается угадать у кого мяч. «Руки!» - и тот к кому обращаются, должен выставить вперёд обе руки ладонями вверх, как бы показывая, что мяча у него нет. Если водящий угадал, он берёт мяч и становится в круг, а тот у кого найден мяч, начинает водить. Игра повторяется 2-3 раза.  | Ст. гр.**ПЕРЕЛЁТ ПТИЦ** На одном конце зала находятся дети – они птицы. НА другом конце зала – пособия, на которые можно «залететь» (обручи) – это деревья.  По сигналу воспитателя «Птицы улетают!» - дети, махая руками, как крыльями разбегаются по всему залу. На сигнал «Буря!» - бегут прыгают в обручи. Когда воспитатель произносит: «Буря прекратилась!» - дети выходяи из обруча и снова разбегаются по залу. Игра повторяется. |
| Ст. гр.**ЛОВИШКИ – ПЕРЕБЕЖКИ** Дети стоят за чертой на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки также проведена черта. Сбоку стоит ловишка. На слова воспитателя: «Раз, два, три – беги!» - дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка ловит (задевает их рукой), прежде чем они успевают пересечь черту. Проводится подсчёт пойманных, и игра повторяется. После двух-трёх перебежек, выбирается другой ловишка, из числа наиболее ловких, и быстрых ребят, которые не были пойманы.  | Ст. гр.**ЛОВИШКИ С ЛЕНТАМИ**Игра большой подвижности, несюжетная, для детей от 5 летЗадачи: развитие ловкости, быстроты реакции, умения ориентироваться в пространстве.Количество участников: четное, две команды.Атрибуты и инвентарь: ленты по количеству игроков одной команды.Место проведения: зал или площадка на улице.Описание игры и правила: играющие делятся на две равные команды. Команда № 1 выстраивается в шеренгу «за городом», а команда № 2 располагается врассыпную «в городе».У каждого игрока этой команды за поясом цветная лента. По сигналу судьи, включается секундомер, и игрок из команды № 1 забегает в «город», пытается сорвать ленту у одного из играющих команды № 2, справившись с заданием, он возвращается за город и передает эстафету следующему стоящему игроку своей команды.Игрок, потерявший ленту, выбывает из игры на «скамейку запасных». Когда последний игрок из команды № 1 справится с заданием и возвратится к своей команде, судья останавливает секундомер. Команды меняются полям, игра возобновляется. Выигрывает та команда, которая сорвала ленты за меньшее количество времени. |
| Ст. гр.**С КОЧКИ НА КОЧКУ** Воспитатель выкладывает в шахматном порядке, плоские обручи (6-8 шт. в две линии). Играющие выстраиваются в две колонны. По сигналу воспитателя первые игроки начинают перепрыгивать на двух ногах из обруча в обруч. Как только первый игрок выпрыгнет из последнего обруча, прыжки начинает второй игрок и т.д. Побеждает команда, быстро и правильно перебравшаяся на другой берег. Игра повторяется 2-3 раза.  | Ст. гр. **Чёрный, белый не носить, «да» и «нет» не говорить**Цели: развивать словесно-логическое мышление, внимание.Материал: мячХод игры: Водящий читает стишок:Раз, два, три, четыре, пять,Начинаем мы играть.Правила у нас просты, соблюдай же их и ты!Чёрный, белый не носить,«да» и «нет» не говорить!Затем водящий бросает мяч одному из игроков и задаёт вопрос. Вопросы могут быть любыми. Например: « Какого цвета твоя футболка?» даже если футболка белого цвета, отвечать нужно избегая слова белый. Например, можно сказать, что футболка светлая.Тот, кто ошибается и называет чёрный или белый цвет либо произносит «да» или «нет» выбывает из игры. |
| Ст. гр.**УДОЧКА** Играющие дети стоят по кругу, в центре – воспитатель. Он держит в руках верёвку, на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает верёвку по кругу над самым полом, а дети подпрыгивают на двух ногах вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног. Сделав 2-3 круга, воспитатель делает паузу, во время которой подсчитывает количество задевших за мешочек и даются необходимые указания по выполнению прыжков. | Ст. гр.**НАЙДИ И ПРОМОЛЧИ** Воспитатель, заранее прячет какой – либо предмет и предлагает его найти. Тот, кто увидел, подходит к воспитателю и тихонько говорит, где увидел предмет. Когда большинство детей справятся с заданием, педагог отмечает тех, кто оказался самым внимательным.  |
| Ст. гр.**НЕ ПОПАДИСЬ** Играющие дети располагаются вокруг шнура, положенного в форме круга. В центре – двое водящих. По сигналу воспитателя, дети прыгают на двух ногах в круг и из круга (выпрыгивают по мере приближения ловишек). Кого успели запятнать, получает штрафное очко. Через 40-5- сек. Игра останавливается, подсчитываются проигравшие, и игра повторяется с новыми водящими. | Подг. гр.**ЛОВИШКИ С МЯЧАМИ** Площадка ограничивается линиями или флажками. В центре площадки играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. Выбирается водящий. Он становится в центр круга, у его ног 2-3 небольших мяча.  Водящий называет или проделывает несколько движений. Играющие выполняют эти движения, по слову или по показу. Внезапно воспитатель говорит: «Беги из круга!», и играющие разбегаются в разные стороны. Водящий старается не сходя с места, попасть в убегающих мячами, бросая их поочерёдно. Дети в которых водящий попал мячом отходят в сторону. Остальные снова встают в круг, выбирается новый водящий, игра повторяется. Те дети, кого водящий осалил мячом, пропускают одно повторение игры. Если игра проводится зимой, мячи заменяют снежками. |
| Ст. гр.**«Ловишка, бери ленту»**Играющие стоят по кругу. У каждого из них цветная ленточка, которая закладывается сзади за пояс или ворот. В центре круга стоит ловишка. По сигналу воспитателя "беги" дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-нибудь из них ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. На слова воспитателя "Раз, два, три - в круг скорей беги!" дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество взятых лент и возвращает их детям. Игра продолжается с новым ловишкой.Указания. Один и тот же ловишка может водить 2-3 раза. Усложняется игровое задание за счет уменьшения длины ленточки. | Ст. гр.**НАЙДИ ОШИБКУ** Часть детей надевает маски. Ребята заранее договариваются, кого они будут изображать, причём их действия не будут соответствовать избранной маске. Например, медведь будет действовать, как зайчик, зайчик, как кошка и т.д. Дети без масок должны внимательно наблюдать и определить, какой зверь прячется под какой маской. После окончания игры группы меняются ролями. Можно придумывать разнообразные варианты игры. |
| Ст. гр**АИСТ** По кругу раскладываются обручи – гнёзда, в которых стоят аисты на одной ноге. Водящий – аист без гнезда, скачет внутри круга со словами: Поскорей скажите, кто Занял тут моё гнездо? Вот оно! С последними словами он прыгает в любое гнездо. Хозяин гнезда и бездомный аист обегают круг снаружи, и тот, кто первым занимает гнездо, остаётся в нём. Второй становится водящим. | Ст. гр.**ВОЕВОДА** Играющие по кругу перекатывают мяч от одного к другому, произнося слова:Катится яблоко в круг хоровода, Кто его поднял, тот воевода… Ребёнок, у которого в данный момент окажется мяч, - воевода. Он говорит:Я сегодня воеводаЯ бегу из хоровода Бежит за кругом и катит мяч, останавливается между двумя любыми игроками. Дети хором говорят:Раз, два, не вороньИ беги, как огонь! Игроки бегут по кругу в противоположные стороны, стараясь раньше напарника схватить мяч. Тот, кто первым добежал и схватил мяч, катит его по кругу. Игра продолжается.  |
| **МЯЧ В КРУГЕ**Стоя в круге, участники перебрасывают друг другу 1-2-3 и более мячей, сигнализируя свое намерение без слов. Выбывает тот, чей брошенный мяч не был пойман. | Ст . гр**ПОВАР И КОТЯТА** По считалке выбирается повар, который охраняет лежащие в обруче кегли – сосиски. Повар разгуливает внутри отмеченного пространства – кухни. Дети идут по кругу, выполняя различные движения, и произнося текст. Плачут киски в коридоре,  У котят большое горе: Хитрый повар бедным кискам  Не даёт схватить сосиски. С последними словами котята забегают в кухню, стремясь схватить сосиску. Повар пытается осалить вбежавших игроков. Задетый ребёнок, выбывает из игры или замирает на месте в застигнутой позе (придумывая название позы). Игра продолжается пока все сосиски не будут украдены у повара. |
| **Не задень.**По кругу расставляются кегли на расстоянии 50—60 см одна от другой. Играющие идут по кругу за кеглями. На сигнал поворачиваются лицом в круг и впрыгивают в середину, стараясь не задеть кегли. |  |
|  |  |