Муниципальное дошкольное образовательное учреждение № 160

«Детский сад присмотра и оздоровления»

Картотека подвижных игр

Составила: инструктор

физической культуре

Янцен С.А.

|  |  |
| --- | --- |
| **«Мы топаем!»**  **Задачи**: Обучать простым движениям развития чувства ритма и умения соотносить свои движения со словами стихотворения.  *Ход игры*: Стоя в круге дети под стих делают движения:  Мы топаем ногами, *Топают ножками,*  Мы хлопаем руками, *хлопают руками*  Качаем головой, *качают головой*  Качаем головой  Мы ручки поднимаем, *Поднимают ручки*  Мы ручки опускаем, *опускают ручки*  Мы ручки подаем, *берутся за ручки*  И бегаем кругом *бегут по кругу* | **«Догонялки!»**  **Задачи**:Обучать ориентироваться в пространстве, развития навыков бега на небольшие расстояния, тренировка умения быстро выполнять простейшие команды по ходу игры.  *Ход игры*: Ребенок стоит в кругу, дети идут по кругу и говорят:  Мы веселые ребята,  Любим, бегать и играть!  Ну, попробуй нас догнать,  *1-2-3- лови!*  При слове «Лови!» все бегут, а ребенок догоняет. Тот, кого он поймал, встает в круг, и игра повторяется. |
| **«Догони мяч!»**  **Цель**: Развитие ловкости, инициативы, дисциплинированности, обучение быстро бегать ориентироваться в пространстве.  Материалы: корзина или коробка с мячами.  *Ход игры:* дети стоят с взрослым, который держит корзину с мячами. Взрослый, бросает мячи из корзины подальше от ребенка. После его команды: «Догони мяч!» - ребенок бежит за мячом, подбирает его и снова кладет в корзину.  В то время, когда ребенок бежит за мячом, взрослый читает стихотворение.  Мой веселый, звонкий мяч,  Ты куда пустился вскачь?  Красный, желтый, голубой,  Не угнаться за тобой!  Я тебя ладонью хлопал,  Ты скакал и звонко топал,  Ты пятнадцать раз подряд  Прыгал в угол и назад. | **«Лови и бросай упасть не давай!»**  **Задачи**: развивать координацию общих движений, слухового внимания; обучить действовать по словесной инструкции.  Дети стоят по кругу, в центре – педагог с большим мячом. Он по очереди бросает мяч то одному, то другому ребенку, называя по имени, произнося: «лови и бросай - упасть не давай!»  Увеличение двигательной активности: «Прыгайте ко мне, как мячики!».  «Убегайте от мяча». Дети убегают, взрослый ударяет мяч об пол, ловит его, и игра повторяется.  Игра заканчивается ходьбой. |
| **«Медведь и дети»**  **Задачи**: учить бегать в одном направлении,  действовать в соответствии со словами.  Дети встают в круг, в середине круга ребенок, исполняющий роль медведя.  Дети: Мишка по лесу гулял  Наших деточек искал  Долго, долго так искал  Сел на травку задремал  Воспитатель:  Стали деточки, плясать  Стали ножками стучать  Мишка, Мишенька вставай  Наших деток догоняй.  Медведь старается догнать детей. Пойманного отводит к себе. Игра возобновляется. После того как медведь поймает 2-3 играющих, назначается другой медведь. | **«Идем по мостику!»**  **Цель:** Обучение ребенка правильной ходьбе, умению ориентироваться на местности.  *Ход игры*: На полу или площадке проводится линия. Ребенок идет по прямой линии.  Взрослый приговаривает:  Через мост перейти  Надо нам ребята.  В дальний лес  Мы пойдем,  Там грибы-маслята.  После того как ребенок освоит эти упражнение, добавляют ходьбу зигзагом (другие варианты игры.) |
| Средний возраст **«Найди и промолчи»**    **Задачи:** воспитать умение контролировать свои эмоции; развивать волевые качества.  *Ход игры:* дети стоят или сидят вдоль одной стороны площадки, педагог объясняет детям, что где-то спрятана игрушка, которую надо найти. Однако, если кто-то найдет игрушку, то ему нельзя об этом говорить, надо подойти тихо к педагогу и сказать шепотом, где он ее увидел. После чего вернуться на свое место.  По сигналу «Найди и промолчи!» дети начинают движение. Те кто, уже нашел игрушку, тихо сообщает об этом педагогу. Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут игрушку.  **«Успей поймать»**  **Задачи:** развивать координацию общих движений, быстроту реакции, глазомера, смелости.    *Ход игры*: дети стоят по кругу, водящий (педагог или ребенок) в середине. Играющие перебрасывают мяч с одной стороны круга на другую. Тот, кто стоит в середине должен поймать мяч или коснуться его рукой, изменив направление. Если это удается сделать, водящий становится в круг, а в середину идет тот, кто бросал мяч. | **«Догони мяч»**  **Задачи:** развивать точность движений, умение ожидать своей очереди.  *Ход игры*: играющие становятся в круг, дети должны передавать по кругу два мяча – большой и маленький. По сигналу педагога «Большой мяч!» - передается по кругу большой, через два человека по сигналу «Маленький мяч!» - начинает передаваться маленький. Через некоторое время педагог подает сигнал «Стоп! Наоборот!» - мячи начинают движение в другую сторону.  **«Зайка серый умывается»**  **Задача:** развивать общие движения, воспитать слуховое внимание.  *Ход игры*: играющие становятся в круг, выбирается «зайка» (с помощью считалочки). Взрослый с детьми произносит текст:  Зайка серый умывается,  Видно, в гости собирается.  Вымыл носик, вымыл ротик,  Вымыл ухо, вытер сухо!  «Зайчик» проделывает движений по тексту, затем скачет на двух ногах к кому-либо из детей. Тот, кого выбрали, прыжками отправляется на середину круга.  *Увеличить активность* играющих можно, если «зайчиками» одновременно будут 4-5 детей. |
| Старший возраст **«Уголки»**  **Задачи:** развивать внимание, решительность, умение ориентироваться в пространстве, быстроту реакции.  *Ход игры*: дети становятся в обозначенных кружках местах (каждый ребенок в отдельном кружке). Водящий находится в середине. Он подходит к одному из детей и говорит: «Мышка, мышка! Отдай мне уголок!». В это время (пока идет диалог) дети выбегают из своих кружков, чтобы поменяться местами. Водящий старается занять чье-нибудь место. Если ему это удается, то водящий становится оставшийся без места. Если водящий долго не может занять уголок, то дается сигнал «Кошка!», по которому все дети меняются местами одновременно, а водящий занимает чей-либо уголок | **«Летает – не летает»**  **Задача:** развить внимание.  *Ход игры*: дети стоят или сидят в кругу водящий (педагог или ребенок) называет любые предметы и всегда поднимает руки вверх, а дети должны поднимать руки только тогда, когда называется летающий предмет. |
| **«Хитрая лиса»**  **Задачи**: воспитывать выдержку детей, умение действовать по сигналу; тренировать бег с увертыванием.  *Ход игры:* играющие стоят по кругу. В стороне, вне круга – «дом лисы». По сигналу дети закрывают глаза, а педагог обходит за спинами детей и незаметно дотрагивается до одного из играющих – это «хитрая лиса». Затем дети открывают глаза, внимательно смотрят друг на друга, не выдаст ли «хитрая лиса» себя чем-нибудь? Затем играющие спрашивают 3 раза: «Хитрая лиса, где ты?» исполняющий роль лисы только после третьего вопроса выбегает на середину круга, поднимает руку и говорит: «Я тут!». Затем «хитрая лиса» начинает ловить детей (дотрагивается рукой). Пойманного «лиса» отводит в дом. После того, как 2-3 детей окажутся пойманными, дается сигнал «В круг!», игра повторяется.  Если «хитрая лиса» выдаст себя чем-нибудь раньше, то назначается другой водящий. | **«Охотник и зайцы»**  **Задачи:** воспитывать у детей умение регулировать силу метания мяча; развить решительность, меткость, быстроту реакции.  *Ход игры*: на одной стороне – домик охотника, на другой – домики зайцев. «Охотник» обходит площадку, делая вид, что ищет «зайцев». Когда «охотник» уходит в «дом», «зайцы» выбегают на площадку и прыгают по ней. По сигналу «Охотник!» «зайцы» бегут в домики, а «охотник» старается осалить кого-нибудь мячом, считается пойманным, «охотник» уводит его в «дом».  Мяч должен быть малого или среднего диаметра, целиться можно только в ноги, не сильно кидая мяч. |
| **«Караси и щука»**  **Задача:** научить детей соблюдать правила игры, упражнять в беге; воспитать выдержку, внимание, развить быстроту реакции.  *Ход игры*: половина играющих, становясь друг от друга на расстоянии трех шагов, образуют круг – это пруд, на берегу которого лежат камешки. «Щука» находится вне круга. Остальные дети – «караси», они «плавают» внутри круга, в пруду. По сигналу «Осторожно, щука!» «щука» «вплывает» в круг, стараясь поймать «карасей». «Караси» спешат спрятаться за «камешки» (дети, стоящие по кругу). «Щука» ловит тех, кто не успел спрятаться, и уводит к себе в «дом».  При повторении игры дети, исполняющие роль камешков и карасей, меняются ролями. Подготовительная группа **«Стоп!»**  **Задачи:** развивать умение рассчитывать свои действия; регулировать движение тела; уметь ориентироваться в пространстве, воспитывать выдержку и умение сдерживаться.  *Ход игры*: все играющие стоят вдоль одной линии, проведенной на одной стороне площадке. На противоположной стороне – место водящего. Водящий стоит спиной к детям и говорит: «Быстро шагай! Смотри не зевай! Стоп!». На каждое слово дети делают шаг вперед, стараясь делать большие шаги. По сигналу «Стоп!» - замирают на месте. Водящий оборачивается и смотрит, кто шевельнулся. Он называет этих детей, и они возвращаются на исходную линию. Затем водящий вновь отворачивается и повторяет свои слова.  Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из детей не подойдет близко к водящему и не встанет в его дом раньше, чем произнесено слово «стоп». Кому это удается – становится водящим.  Дети не должны бежать или прыгать, они могут только шагать.  Как *усложнение*можно провести вариант игры с прыжками на двух ногах вперед. | **«Мышеловка»**  **Задачи:** воспитывать решительность, выдержку, умение соблюдать правила игры.  *Ход игры:* играющие делятся на группы: одна треть – «мышеловка», взявшись за руки образуют круг, остальные дети – «мышки», находится вне круга. Изображающие мышеловку ходят по кругу со словами:  Ах, как мыши надоели!  Все погрызли, все поели,  Всюду лезут – вот напасть.  Берегитесь же, плутовки, -  Доберемся мы до вас.  Вот поставим мышеловки –  Переловим всех сейчас.  Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. «Мыши» вбегают в «мышеловку» и выбегают из нее. По сигналу «Хлоп!» «мышеловка» захлопывается: стоящие в кругу дети опускают руки, приседают. Пойманные «мышки» становятся в «мышеловку», т.е. круг увеличивается.  Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не будет поймано.  **«Море волнуется раз…»**  **Задачи:** обучать детей выполнять красивые плавные движения; воспитать выдержку.  *Ход игры*: выбирается ведущий, который произносит слова: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три. Морская фигура, на месте замри!»  Дети ходят, качаясь, плавно взмахивая руками. При команде «Замри!» - замирают на месте. Водящий, как царь Нептун в безмолвном подводном царстве, ходит между неподвижными фигурами и своим прикосновением «оживляет» одну за другой. А может «разбудить» все сразу, крикнув: «Отомри!» Затем водящий меняется. |
| **«Волк во рву»**  **Задачи**: воспитывать смелость, решительность, координацию движений, глазомер; соблюдать правила игры.  *Ход игры*: поперек площадки по середине двумя параллельными линиями на расстоянии 80-100см. одна от другой (или полоской обоев) обозначен ров. Во рву находится «волк». Остальные дети – это «козы». Они живут на одной стороне площадки, а за «рвом» расположено поле. По сигналу «козы в поле! Волк во рву! » - «козы» выбегают из «дома» в «поле», стараясь перепрыгнуть по дороге через ров. «Волк» бегает во рву, стараясь осалить прыгающих «коз». Осаленные отходят в сторону. По сигналу «Козы домой!» дети возвращаются, перепрыгивая по пути через ров («волк» в этот момент отдыхает).  «Коза» считается пойманной, если «волк» коснулся ее в тот момент, когда она перепрыгивала «ров» или попала в «ров» ногой. | **«Лягушки и цапля»**  **Задачи:** воспитывать внимание, умение быстро ориентироваться в пространстве, действовать решительно.  *Ход игры*: границы «болота» отмечены веревкой в виде квадрата (круга, треугольника), на высоте 15-20см. «Цапля» стоит в своем «гнезде» поодаль от «болота». «Лягушки» прыгают, резвятся на «болоте». По сигналу «Цапля идет!» «цапля» важно, высоко поднимая ноги, направляется к «болоту», перешагивает веревку и ловит «лягушек». «Лягушки» спасаются от цапли, выпрыгивая из «болота». Пойманных «лягушек» «цапля» уводит в свой дом. |
| **«Бабка - ежка»**  **Задача:** научить детей соблюдать правила игры, упражнять в беге; воспитать выдержку, внимание, развить быстроту реакции.  *Ход игры*: считалкой выбирается Бабка – ежка. Она находиться на противоположной от детей стороне. Дети идут со словами.  Бабка – ежка, костяная ножка,  В лес ходила, дрова носила,  Печку топила, кашу варила  А потом и нас ловила.  Дети убегают, а Бабка – ежка их ловит. | **«Бабка - ежка»**  **Задачи:** научить детей соблюдать правила игры, упражнять в беге; воспитать выдержку, внимание, развить быстроту реакции.  *Ход игры*: дети стоят в кругу, считалкой выбирают ведущую – Бабку – ежку.  В темном лесе есть избушка,  Стоит задом наперед,  В этой маленькой избушке  Бабушка – яга живет,  Нос такой,  *Показывают.*  Глаза такие  *Показывают.*  И поломана нога.  *Показывают*  Ах ты, Бабушка – яга,  Не боимся мы тебя.  Уходи, уходи,  Больше к нам не приходи.  Дети разбегаются, Баба – яга догоняет. |
| **«Царь»**  **Задачи:** воспитывать внимание, выдержку, развить быстроту реакции, глазомер.  *Ход игры*: выбирается «царь». Он находиться на противоположной стороне, дети стоят на месте.  Царь, царь, сколько время?  Мы спешим на день рожденья.  Наши часики спешат  И скучать нам не велят.  «Царь» дает задание:   1. ребенку – 3 «гусиных» шага; 2. ребенку – 1 «гигантский» шаг; 3. ребенку – 2 «лягушачьих» прыжка и т.д.   Кто из детей быстрее достигнет «царя», тот станет «царем». | **«Водяной»**  **Задачи:** развивать способности к подражанию, расширению словарного запаса, воспитать внимание.  *Ход игры:* дети стоят в кругу, в центре сидит «Водяной» с закрытыми глазами. Дети идут по кругу вправо (влево).  Водяной, водяной.  Что сидишь ты под водой?  Выгляни на чуточку,  На одну минуточку.  Мы пришли на целый час,  Только ты не трогай нас.  «Водяной» встает, с закрытыми глазами, с вытянутыми руками подходит к детям, дотрагивается до одного ребенка и по одежде, волосам определяет, кто это. |
| **«Стриж»**  **Задачи:** научить детей соблюдать правила игры, упражнять в беге; воспитать выдержку, внимание, развить быстроту реакции.  *Ход игры*: дети образуют круг, водящий «стриж» встает в середине круга. Играющие идут по кругу со словами: К нам в окноСегодня утромЗалетел огромный стриж,  Стриж – задира,  Стриж – забияка,  Улетай, скорее с крыш!  С последним словом «стриж» догоняет играющих.  **«Бабушка Маланья»**  **Задача:** развить общие движения, воспитать слуховое внимание.  *Ход игры*: ребенок - «бабушка» выполняет главную роль в центре хоровода, становится образцом для подражания. Остальные дети – подражают «бабушке». Берутся за руки и идут по кругу.  У Маланьи, у старушки,  Жили в маленькой избушке  Семь дочерей, семь сыновей,  Все без бровей,  С такими глазами,  С такими носами,  С такими усами,  С такой головой,  С такой бородой.  Останавливаются и с помощью жестов и мимики изображают то, о чем говорится в тексте: закрывают руками брови, делают «круглые» глаза, «большой» нос и т.д.  Целый день сидели,  На нее глядели,  Делали вот так…  Присаживаются на корточки и одной рукой подпирают подбородок. Повторяют за ведущим любое смешное движение. | Мяч в кругу **Задачи:** совершенствовать навык отталкивания мяча, учить ориентироваться в пространстве.  *Ход игры:* дети сидят на корточках на полу, образуя круг. Взрослый дает одному из участников игры мяч-Колобок (на нем нарисованы или приклеены глаза, нос, рот) и читает стихотворение.  Колобок, колобок,  У тебя румяный бок.  Ты по полу покатись  И катюше (ребятам) улыбнись!  По просьбе взрослого ребенок прокатывает мяч двумя руками названному участнику. Тот получив мяч, прокатывает его другому ребенку, которого назвали по имени, и т.д.    **«Скучно, скучно так сидеть»**  **Задачи:** обучать действовать по сигналу.  воспитать внимание, умение быстро ориентироваться в пространстве, действовать решительно.  *Ход игры:* около одной стены комнаты стоят стулья число равно количеству детей. Около противоположной стороны комнаты стульев на 1 меньше, чем количество детей. Ведущий произносит:  Скучно, скучно так сидеть  Друг на друга все глядеть.  Не пора ли пробежаться  И местами поменяться?  На последнее слово все дети бегут к противоположной стороне и стараться занять стулья. Проигрывает в игре тот, кому не достанется стул. |
| **«Поиграем с солнышком»**  **Задачи:** научить прокатить мяч в заданном направлении, воспитывать координацию движений, внимание.  *Ход игры*: ребенок сидит на полу, ноги врозь. Взрослый с мячом располагается, напротив на расстоянии 1м. Читает стихотворение и выполняет действие.  Солнышко желтое *(медленно прокатывает мяч от руки к руке)*  Солнышко теплое *(вокруг себя на полу)*  По небу катилось, катилось *(прокатывает мяч двумя руками ребенку),*  К Мише *(имя ребенка)* в гости прикатилось. (Ребенок ловит мяч и затем прокатывает его двумя руками взрослому).  При усложнении игры водящий может направлять мяч любому из играющих, не соблюдая очередности, тем самым вынуждая малыша быть внимательным. Исходное положение ребенка тоже может меняться: сидя на полу ноги врозь, скрестив перед собой, сидя на корточках. | **«Огонь в очаге»**  **Задачи:** развивать быстроту реакции, ловкость, ориентировку в пространстве, внимание, выдержку; формировать чувство отваги, дисциплинированность, волю и стремление к победе, культуру поведения в быту.  *Ход игры:* один из игроков изображает огонь (в полумаске). Он выходит из своего жилища – очага и ходит вокруг остальных игроков.  *Огонь.* Я – огонь, меня не тронь!  Игроки (в ответ)  Ты зачем ушел из очага?  Превратился в нашего врага?  *Огонь*  Я, Огонь – ваш друг и враг,  Со мной не справиться никак.  После этих слов он шипит и машет руками, ловит детей, которые входят в границы круга, где живет Огонь, и бегают на его территории. За кругом ловить детей запрещается. Если Огонь поймал своим «пламенем» (кто нарушил покой его очага), то превращает его в Уголек и сажает в свой очаг. Тот, кто остается не пойманным последним игроком, становиться огнем. |
| **«Кошка и мышка»**  **Задачи:** развивать способности к подражанию, расширению словарного запаса, воспитать внимание, упражнять в беге, научить детей соблюдать правила игры.  *Ход игры*: играющие становятся в круг и берутся за руки. «Мышка» становится в круг, а кошка находится за кругом. Дети идут по кругу:  Ходит Васька беленький,  Хвост у Васьки серенький,  Только Мыши заскребут  Чуткий Васька тут как тут.  С окончанием слов дети останавливаются опускают, руки оставляя проход ворота. Мышка убегая от кошки, может пробегать в ворота и подлезать под руки, стоящих в кругу. Кошка ловит мышку, но пробегать она может только в ворота. | **«Коршун и цыплята»**  **Задачи:** научить детей соблюдать правила игры, упражнять в беге; воспитать выдержку, внимание, развить быстроту реакции.  *Ход игры*: дети – цыплята, держа друг друга за пояс, становятся цепочкой по 4-6 в каждой. Первый мама – хохлатка. Перед каждой цепочкой стоит «коршун». Коршун пытается захватить цыпленка, курица старается помещать, цыплята быстро перемещаются за курицей, не разрывая цепочки. Если коршуну удается поймать последнего цыпленка. То все разбегаются кто куда, а коршун продолжает их ловить. |
| **«Птицы в клетке»**  **Задачи:** воспитывать решительность, выдержку, умение соблюдать правила игры.  *Ход игры*: дети встают в круг образуют «клетку». Вторая половина игроков выступает в роли «птиц» они свободно располагаются по залу. По сигналу «клетка» двигается шагом вправо, а птицы влево. По второму сигналу клетка останавливается и играющие, поднимают соединенные руки. Птицы начинают вбегать и выбегать из нее. При этом игроки опускают руки, слегка приседая. Кого из птиц поймают, те встают в круг. | **«Серый кот»**  **Задачи:** Обучать ориентироваться в пространстве, развития навыков бега на небольшие расстояния, тренировка умения быстро выполнять простейшие команды по ходу игры.  *Ход игры:* выбирается кот, остальные мыши. Мыши встают за котом в колонну. Колонна движется по площадке, за котом.   * Есть мыши в стогу? * Есть! * Боятся кота? * Нет! * А я Котофей разгоню всех мышей!   Мыши разбегаются, кот их ловит. Усложнение |
| **«Лес, болото, озеро»**  **Задачи:** научить детей соблюдать правила игры, упражнять в беге; воспитать выдержку, внимание, развить быстроту реакции.  *Ход игры:* чертят круг для всех детей, и еще три круга на равном расстоянии. В первый круг становятся играющие, а остальные круги получают название «лес», «болото», «озеро». Ведущий называет зверя, птицу, рыбу или любое другое животное и быстро считает до условленного числа. Все бегут и каждый становится в тот круг, который соответствует месту обитания.  Например в круг означающий лес если назван волк, или озеро если названа щука. | **«Как живешь?»**  **Цель:** развить общие движения, воспитать слуховое внимание.   1. Как живешь?  * Вот так!   Четыре пальца сжаты в кулак, а большой палец поднят вверх   1. А плывешь  * Вот так!   Разводят руками перед собой.   1. Как бежишь?  * Вот так!   Бег на месте, руки согнуты в локтях.   1. Как чихаешь?  * Вот так!   Имитация чихания.  5. Как играешь?   * Вот так!   Разнообразные игровые движения.  6. Вдаль глядишь?   * Вот так!   Прикладывают ладошку ко лбу.  7. Ждешь обед?   * Вот так!   Правой рукой упираются в подбородок, а левой – поддерживают локоть правой руки.  8. Машешь вслед?   * Вот так!   Кистью руки делают маховые движения.  9. Утром спишь?   * Вот так!   Закрывают глаза и соединяют ладошки обеих рук, тыльной стороной кладут под голову.  10. А шалишь?   * Вот так!   Надувают щеки и руками хлопают по ним. Чтобы они лопнули |
| **«Огненный дракон»**  **Задачи** : совершенствовать физические навыки. Умение идти приставным шагом, ползти; развивать быстроту реакции, точность, ловкость, смелость.  *Ход игры*: игроки становятся в круг, идут по кругу приставным шагом, на каждый круг говорят: «Огонь-дракон, уходи вон!»  Спящий Дракон лежит в центре круга. Когда Дракон встает, выпрямляется и машет на уровне груди алыми лентами («языками пламени»), игроки разбегаются.  Дракон  Языки огня все ближе, ближе.  Нагибайтесь ниже, ниже!  Все игроки увертываются, наклоняются низко, ползут, чтобы водящий их не задел. Те, кого не задел, возвращаются в круг. | **«Вода и огонь»**  **Задачи:** развивать быстроту реакции, ловкость, внимание, координацию движений; формировать чувство дружбы между мальчиками и девочками.  *Ход игры*: на расстоянии 10м друг от друга чертятся две линии. У одной линии выстраиваются девочки (Вода), у другой – мальчики (Огонь), ведущий между ними. По команде «Огонь!» мальчики ловят девочек, по команде «Вода!» девочки ловят мальчиков (тушат пожар). Осаленные переходят в команду соперника. |
| **«Хозяин озера»**  **Задачи:** развивать ловкость, быстроту реакции, внимание, смелость, умение доводить начатое дело до конца, преодолевать психические зажимы, неуверенность в себе: совершенствовать координацию движений.  *Ход игры*: на расстоянии 10-15м от «озера» чертится линия, вдоль которой выстраиваются играющие. По сигналу ведущего игроки бегут к озеру с воображаемыми или настоящими ведерками. За линией находится хозяин озера, который не хочет, чтобы убывала вода. Игроки должны коснуться линии и набрать воды. Чтобы потушить пожар (в условном месте). Водящий при этом считает до пяти. Злой хозяин начинает засыпать ( он закрывает лицо руками, ложится спать на дно озера и храпит). В момент неожиданного просыпания хозяин ловит нерасторопных, зазевавшихся. Игра продолжается, до тех пор, пока не будут пойманы все игроки и не переселятся в жилище хозяин озера. | **«Птенчики в беде»**  **Задачи:** развивать быстроту реакции, ловкость, ориентировку в пространстве; формировать чувство долга, желание оказать помощь ближнему.  *Ход игры*: на площадке чертиться несколько кругов, в них гнезда с птенчиками (детьми). Выбирается Злой Огонь, который бродит по лесам, полям, лугам, болотам, разбрасывает искры пламени (красные ленточки) и начинает пожары. Задача остальных играющих (юных защитников леса) – поймать на лету ленточки-«искорки», чтобы они не попали в гнезда, и спасти птенчиков от беды. Игра считается законченной, когда все «искорки» потушены. |
| Игры высокой подвижности **«Быстро возьми»**  **Задачи:** развивать и совершенствовать навыки бега, различные виды ходьбы, прыжков.  Ход игры: дети двигаются в колонне по кругу заданным способом (бегом, подскоками, в приседе, на носках и т.д.). В круге расставлены предметы количеством на один меньше, чем детей. В любой момент движения инструктор произносит: «Быстро возьми!», и играющие должны как можно быстрее взять один предмет.  В концу игры отметить самых ловких. | **«День, ночь, огонь, вода»**  **Задачи**: развиватьвнимание, ловкость, быстроту реакции. Совершенствование бега, ползания.  Ход игры: преподаватель дает задания:  «День!» - свободно перемещаются по залу;  «Ночь!»- замереть.  «Огонь!» - нужно быстро залезть на предметы  гимн. скамейку, лестницу, стул и т.д.  «Вода!»- дети ложатся на живот на пол, поднимают верхнюю часть туловища, руками имитируют плавание брассом.  Команды даются быстро. В любом порядке, могут повторяться.  Задача: четко и быстро выполнять движения, соответствующие данной команде. |
| **«Замри»**  **Задачи:** научить детей соблюдать правила игры, упражнять в беге, воспитывать внимание, быстроту реакции.  Ход игры: одного ребенка выбирают «льдинкой», а остальные разбегаются в разных направлениях. «Льдинка» считает до 5. А затем догоняет убегающих. Когда до тех дотрагивается «льдинка», они замирают на месте в широкой стойке. Что бы разморозить их, другие дети должны проползти между ногами замороженных.  Игра проводится 2-3 раза. Каждый раз выбирается новая «льдинка». | **«Мяч над веревкой»**  **Задачи:** развить внимание, решительность, умение ориентироваться в пространстве, быстроту реакции.  Ход игры: зал поделен пополам веревкой или баскетбольной сеткой. На каждой половине поля располагается команда игроков. Каждая команда старается перебросить мяч через сетку или веревку на площадку соперников так, чтобы он коснулся площадки, и одновременно не допустить этого на своей стороне. Игрок поймавший мяч, должен бросить его обратно (или передать товарищу по команде). Игра ведется одним или двумя мячами. За каждую ошибку соперники получают очко. После этого мяч снова разыгрывается. Ошибкой считается: падение мяча, касание его площадки, положение «вне игры», попадание мячом в сетку или проброс под ней. Игра продолжается 5-10минут, побеждает команда набравшая больше очко. |
| **«Охотники и утки»**  **Задачи:** развить внимание, решительность, умение ориентироваться в пространстве, быстроту реакции.  *Ход игры:* взявшись за руки, играющие составляют круг. Рассчитавшись на первый, второй, образуют 2 команды: одни охотники, другие – утки. Охотники остаются на своих местах в кругу, а утки переходят в середину круга. Перед носками стоящих в кругу проводится черта, за которую охотникам переступать нельзя. Охотники перебрасывают мяч, стараясь попасть им в уток. Утки убегают, увертываются от мяча. Утка, которую задел мяч, считается подстреленной и выходит из круга. Через некоторое время по сигналу охотники подсчитывают свои трофеи. Команды меняются ролями. Ударять мячом можно только по ногам. | **«Узнай по голосу»**  **Задача:** развивать внимание, выдержку.  *Ход игры*: дети стоят в кругу, водящий находится в кругу, закрыв глаза. Мы немножко поиграли А теперь в кружок мы встали  Ты загадку отгадай,  Кто позвал, тебя узнай!  Водящий должен узнать, кто позвал его по имени. Ребенок встает в круг, становится водящим. |
| **«Баба – Яга**  **Задачи**: научить детей соблюдать правила игры, упражнять в беге; воспитать выдержку, внимание, развить быстроту реакции.  Дети идут по кругу.  Б.Я. В темном лесе, есть избушка стоит задом наперед  (прыжки в другую сторону) В той избушке есть старушка (идут по кругу)  Бабушка Яга живет  У нее глаза большие  Словно огоньки горят  (разжимают кисти около глаз)  Ух, (приседают) сердитая такая  Дыбом волосы стоят Б.Я - Ух вы еще и дразнитесь (догоняет) | «Белые медведи» **Задачи:** научить детей соблюдать правила в игре, упражнять беге, воспитывать внимание, быстроту внимания.  Обозначается льдина. На ней стоят двое водящих – белые медведи (взрослый и ребенок). Остальные на площадке – медвежата. По сигналу воспитателя водящие, взявшись за руки, выбегают на площадку и ловят медвежат: догоняют игрока и берут его в свою цепочку. Других медвежат они ловят уже вместе. Игра может продолжатся до тех пор, пока в цепочке не окажутся все медвежата. |
| **«Мышка»** **Задачи:** научить детей соблюдать правила игры, упражнять в беге, воспитывать внимание, быстроту реакции.  Из группы детей с помощью считалки выбирается Мышка, с которой дети ведут диалог.  *Дети:* Мышка, мышка, где была!  *Мышка*: В ресторане чай пила.  *Дети:* Мышка, Мышка с чем чаек?  *Мышка:* Мой чаек с сухариком, с баранкой, и с рогаликом.  *Дети:* Мышка, Мышка выпит чай, поскорее догоняй!  Дети убегают от Мышки, тот кого она поймает становиться Мышкой. Игра продолжается сначала. | **«Кошка и Мышки»**  **Задачи:** научить детей соблюдать правила игры, упражнять в беге, воспитывать внимание, быстроту реакции.  Кошка «спит», мышки водят хоровод, стараясь разбудить ее.  *Мышки*: Мышки по полю гуляли Мышки хвостиком махали:Где ты, Кошка, хватит спать! Выходи скорей гулять!  *Кошка* (белая, серая, рыжая)  Сладко – сладко потянулись.  Кто нарушил мой покой? (Сердито.)  Выходи скорей на бой!  *Мышки* (дразня):  Ты нас, Кошка, не брани,  А за хвостики лови!  Мышки убегают, Кошка их ловит. |