

***КАРТОТЕКА***

***ПОДВИЖНЫХ ИГР***

***ДЛЯ ДЕТЕЙ***

***СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО***

***ВОЗРАСТА***

**Подвижная игра «Два Мороза»**

**Цель: учить детей играть по правилам, быть выносливыми.**

**Оборудование: маски Деда Мороза разного цвета.**

**Ход игры:**

**На противоположных сторонах зала обручами**

 **Обозначаются два дома. Играющие располагаются в**

**одном из домов. Двое водящих: Мороз – Красный нос и**

 **Мороз – Синий нос.**

 **Морозы произносят слова:**

***Мы – два брата молодые,***

***Два Мороза удалые.***

***Я мороз – Красный нос,***

***Я мороз – Синий нос,***

***Кто из вас решиться***

***В путь дороженьку пуститься?***

**Дети:**

***Не боимся мы угроз***

***И не страшен нам мороз!***

**После этого они перебегают в другой дом, а морозы**

**стараются их заморозить (коснуться рукой).**

**Замороженные останавливаются на том месте, где их**

 **настиг мороз. Они стоят так до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, сколько им удалось заморозить ребят.**



**Подвижная игра « Горелки»**

**Цель: закрепить умение действовать по сигналу. Развивать ловкость.**

**Ход игры:**

**Играющие становятся парами. Впереди колонны на**

 **расстоянии 2-3 шагов проводится линия. Один из играющих – ловящий становится на эту линию. Все**

**стоящие в колонне говорят:**

***Гори, гори ясно,***

***Чтобы не погасло.***

***Глянь на небо – птички летят,***

***Колокольчики звенят!***

***Раз, два, три – беги!***

**После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут**

 **вдоль колонны (один справа, другой слева), стремясь встретиться, и берутся за руки. Ловящий старается**

**поймать одного из пары раньше, чем дети успеют**

 **соединить руки. Если ловящему это удается сделать, то**

**он, образует с пойманным новую пару, и становится**

**впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловящим. Если же ловящему не удаётся**

 **никого поймать, он остаётся в той же роли. Игра**

 **заканчивается, когда все играющие пробегут по одному**

 **разу.**



**Подвижная игра «Гуси – лебеди»**

**Цель: Развитие навыков общения со сверстниками. Развитие ловкости, выносливости, умения бегать.**

**Ход игры :**

**Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные - гуси – лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живёт волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей. Идёт перекличка между хозяином и гусями:**

***Гуси – гуси!-***

***Га-га-га.***

***Есть хотите?-***

***Да,да,да!***

***Гуси – лебеди! Домой!***

***Серый волк под горой***

***Не пускает нас домой!***

***Зубы точит, съесть нас хочет!***

***-Ну летите, как хотите, только крылья берегите!***

**Гуси летят к себе в дом, а волк выбегает из своего логова и старается заляпать кого – либо из убегающих. Поймав 2-3 играющих выбирают нового волка и хозяина.**



**Подвижная игра «Птички и кошка»**

**Цель:закрепить умение действовать по сигналу, совершенствовать бег в разных направлениях, развивать внимание, ловкость.**

**Ход игры:**

**Обозначается круг. В центре водящий, он изображает кошку. Остальные дети находятся за пределами круга – они птички. Кошка засыпает, а птички влетают в круг и клюют зёрнышки. Кошка просыпается, потягивается и начинает ловить птичек, стараясь кого – либо запятнать. Птички спешат вылететь из круга. Тот, кого кошка поймала остается в кругу. Он считается пойманным. Когда кошка поймает 2-3 птички, выбирается другой водящий.**



**Подвижная игра «Ловишки»**

**Цель: Способствовать развитию быстроты движений, закреплять умение бегать врассыпную.**

**Ход игры:**

**Дети строятся в круг. У каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит ловишка. По сигналу воспитателя – «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка бегает за играющими , стараясь вытянуть у кого – нибудь ленточку. По сигналу воспитателя «Раз, два, три – в круг беги!» все строятся в круг. Считают пойманные ленточки.**



**Подвижная игра «Волк во рву»**

**Цель: развивать ловкость, внимание. Учить действовать по сигналу.**

**Ход игры:**

**Поперёк зала двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нём находится водящий – волк. Остальные дети – козы. Они живут в доме ( обручи) на противоположной стороне зала. На слова воспитателя «Козы, в поле, волк во рву!» дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бегает во рву, стараясь осалить прыгающих коз. Осаленный выходит в сторону. Воспитатель говорит: «Козы, домой!». Козы бегут домой перепрыгивая через ров. После 2-3 перебежек выбирается другой водящий.**





**Подвижная игра «Удочка»**

**Цель: совершенствовать прыжки на двух ногах, развивать быстроту движений, внимание, ловкость.**

**Ход игры:**

**Играющие стоят по кругу. В центре – воспитатель. Он держит в руках верёвку, на конце которой привязан мешочек с пском. Воспитатель вращает верёвочку с мешочком по кругу над землёй, а дети подпрыгивают на двух ногах вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног. Описав мешочком 2-3 круга, воспитатель делает паузу, во время которой подсчитывается количество задевших за мешочек.**



**Подвижная игра «Краски».**

**Цель: Развивать познавательный интерес к знаниям, стремление применять знания на практике. Формирование положительного отношения к труду, воспитание трудолюбия, деловитости. Вооружение разнообразными трудовыми умениями и навыками.**

**Ход 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 его хозяяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:**

***Тук, тук!***

***Кто там?***

***Я монах в синих штанах.***

***Зачем пришёл?***

***За краской.***

***За какой?***

***За голубой (или любой другой цвет)***

**Выходит краска с таким цветом и покупатель должен догнать её. Если догонит, то забирает себе. Затем заходит второй покупалель. Ситуация повторяется. Выигрывает покупатель, который «купит» больше красок.**





**Подвижная игра «Пчёлки и ласточки»**

**Цель игры: расширение и углубление процесса взаимодействия детей с окружающими людьми. Развитие ловкости, выносливости.**

**Ход игры:**

**Дети – пчёлы летают по поляне и напевают:**

***Пчёлки летают,***

***Медок собирают!***

***Зум, зум, зум!***

***Зум, зум, зум!***

**Ласточка сидит в своём гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «*Ласточка встанет, пчёлку поймает*». С последними словами она вылетает из гнезда и ловит пчёл. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется*.***

**Пчёлы летают по всей площадке.**



**Подвижная игра «Волк и овцы»**

**Цель игры: развитие навыков общения со сверстниками, умения бегать. Развивать ловкость, выносливость.**

**Ход игры:**

**Все играющие – овцы. Они просят волка пустить их в лес погулять: «*Разреши нам, волк, погулять в твоём лесу».***

**Волк отвечает: «*Гуляйте, гуляйте, да только траву не щипайте, а то мне спать будет не на чем».***

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

***Щиплем, щиплем травку,***

***Зелёную муравку,***

***Бабушке на рукавички,***

***Дедушке на кафтанчик,***

***Серому волку –***

***Грязи на лопату!***

**Волк бежит по поляне и ловит овец. Пойманный становится волком. Игра возобновляется.**



**Подвижная игра «Лохматый пёс»**

**Цель игры: закрепить умение действовать по сигналу, воспитывать быстроту реакции.**

**Ход игры:**

**Один из детей изображает пса. Он располагается в центре зала – ложится на пол. Остальные играющие тихонько приближаются к нему по мере произнесения текста.**

***Вот лежит лохматыё пёс,***

***В лапы свой уткнувший нос.***

***Тихо, смирно он лежит,***

***Не то дремлет, не то спит.***

***Пойдёс к нему, оазбудим.***

***И посмотрим, что- то будет.***

**Дети начинают будить пса, наклоняясь к нему, произносят его кличку (например, Шарик). Вдруг пёс поднимается и громко лает. Дети разбегаются, а пёс гонится за ними, стараясь кого – нибудь поймать. Когда все дети убегут в свой дом, пёс возвращается на своё место.**



**Подвижная игра «Мини - футбол»**

**Цель игры: упражнять в умении передвигаться в позиции «Паучок». Овладение умением передавать мяч игрокам: соизмеряя силу удара и направление; развивать ловкость, выносливость, выдержку, умение соблюдать правила; воспитывать честность по отношению к сопернику.**

**Правила:**

1. **Не прикасаться к мячу руками.**
2. **Не выходить за границы площадки.**
3. **Не толкать игрока другой команды.**
4. **По ходу игры вратарь меняется.**

**Ход игры:**

**Дети разделяются на 2 команды не более пяти человек в каждой. Выбирают вратаря. Остальные дети выполняют роли защитников и нападающих. Передвигаться по площадке можно только в положении «паучок»: опора на руки и ноги, не касаясь бёдрами пола. Игроки передают мяч друг другу только ногами и стараются забить мяч в ворота противника. Побеждает команда, забившая больше мячей.**



**Подвижная игра «Один, два, три…»**

**Цель: Учить детей действовать по одному и вместе с другими, развивать организаторские способности детей, развивать внимание детей, их ориентировку в пространстве, быстроту реакций; упражнять в счёте и в основных движениях.**

**Ход игры:**

**Под музыку дети двигаются по всей площадке в разных направлениях, используя энергичную ходьбу, бег, подскоки в зависимости от характера музыки. С окончанием музыки воспитатель называет первую цифру. Дети должны построиться в соответствии с названным числом парами, тройками и т.д., встав в кружок или в шеренгу и подняв руки вверх.**



**Подвижная игра «Море волнуется»**

**Цель: развитие внимания, ловкости, воображения, сообразительности.**

**Ход игры:**

**Из числа играющих выбирается водящий. По числу играющих ставятся стулья в два ряда так, чтобы спинка одного стула соприкасалась со спинкой другого стула. Каждый играющий должен твёрдо помнить стул, на котором он сидит. После того, как все усядуться, водящий кричит: «*Море волнуется!»*. Все играющие вскакивают со своих мест и бегают вокруг стульев до тех пор, пока водящий не улучит минуту, когда каждый бежит далеко от своего стула, и вдруг закричит: «*Море утихло!»*. После этого каждый должен занять своё место, а так как водящий занял один из стульев, то играющие начинают захватывать места, которые им попадаются. Играющий, оставшийся без места, становится водящим.**



**Подвижная игра «Попади мячом в обруч»**

**Цель: совершенствовать броски мячом в несколько горизонтальных целей,**

**Лежащих на земле, далеко и точно, перебросив мяч предварительно через волейбольную сетку.**

**Ход игры:**

**Дети распределяются на 2 команды по 6 человек в колонну. Необходимо перебрасывать поочерёдно через сетку, попадая как можно чаще в один обруч. Это приносит команде дополнительно два очка . игра состоит из трех партий. Команда, выигравшая две партии из трёх становится победителем.**