|  |
| --- |
| МАДОУ ЦРР-Д/сад№113 г.Тюмени  ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ  ДЛЯ ДЕТЕЙ  http://3dstyles.ru/uploads/fotos/foto_klipart/ludi/foto_klipart_deti.jpg    2012г.  *Уважаемые коллеги!*  *Вашему вниманию предлагается подборка*  *самых лучших и любимых подвижных игр для детей от 2 до 8 лет.*  *Представленные игры с успехом*  *могут быть использованы во время прогулки, физкультурной минутки, а также включены в праздники, развлечения, досуговую и организованную деятельность детей в группе.*  **Введение.**  Подвижные игры проводятся ежедневно. Продолжительность их колеблется от 5 до 10 мин. Она зависит от содержания и характера игры, условий ее проведения, количества играющих и т. п.  Подвижные игры проводятся в разное время дня. Утром до завтрака, когда воспитатель стремится создать у всех детей спокойное и радостное настроение на весь день, лучше проводить индивидуальные или малогрупповые игры спокойного характера. Нецелесообразна активная двигательная деятельность детей сразу же после завтрака.  Перед занятиями, требующими от детей усидчивости и концентрации внимания, воспитатель поощряет подвижные игры со средней интенсивностью движений. А перед экскурсией, физкультурным или музыкальным занятием рекомендуются спокойные игры.  Зато после занятий, во время прогулки воспитатель побуждает разнообразную двигательную деятельность детей, проводит сюжетные подвижные игры с правилами и игровые упражнения с активными движениями (с бегом, прыжками, ловлей и бросанием мяча и т. д.). Они проводятся как с частью группы, так и со всей группой.  В дни музыкальных и физкультурных занятий подвижные игры проводятся чаще во вторую половину утренней прогулки.  Для вечерней прогулки подходят любые подвижные игры. Хороши в послеобеденные часы хороводы, игры с музыкальным сопровождением, песнями, рифмованными текстами. Они организуют досуг детей, повышают их эмоциональное состояние.  Следует помнить, что дети 4-го года жизни, стремясь к коллективным формам общении, очень любят играть одни или вдвоем со взрослым. Им нравится демонстрировать воспитателю свои успехи в движениях. Педагог заботится о развитии индивидуальных игр детей с разнообразными предметами и игрушками, играя то с одним, то с другим ребенком.  Основными требованиями являются воспитание умения действовать сообща, сдерживать себя, начинать и заканчивать действия по указанию и в соответствии с сюжетом игры, двигаться определенным способом в заданном направлении, обращать внимание на выразительность движения (кошка просыпается, потягивается, мяукает).  Систематичное повторение подвижных игр ведет к совершенствованию и закреплению необходимых навыков, развитию легкости и непринужденности передвижения в коллективных играх, хорошей ориентации в игровой ситуации, умения быстро и осмысленно действовать в ответ на действия других играющих. Повторное выполнение правил игры помотает развитию мыслительных способностей ребенка, воспитанию его волевых качеств, что особенно важно, начиная со второй младшей группы.  Воспитательная и образовательная стороны подвижных игр усиливаются в том случае, если при повторении игра время от времени несколько видоизменяется и усложняется. Игру можно усложнить, добавив новые детали в правила, повысив требования к точному их выполнению, изменив количество играющих. Усложнить игру можно, включив в нее новые движения (не пройти, а пробежать, не перешагнуть, а перелезть), изменив темп движения (быстро ехать на трамвае, очень медленно пройти по узкой рейке), форму построения детей, условия игры (расставить стулья-домики в разных местах комнаты, вместо кружочков использовать обручи).  **Волк во рву**  Поперёк площадки (или зала) двумя параллельными линиями на расстоянии около 1 м одна от другой обозначен ров. В нем находится водящий — волк. Остальные дети — козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле.  На слова педагога "Козы, в поле, волк, во рву!" дети бегут из дома в поле и перепрыгивает по дороге через ров. Волк бегает во рву, стараясь осадить прыгающих коз. Осаленный отходит в сторону.  Педагог говорит: "Козы, домой!" Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2—3 перебежек выбирается или назначается другой водящий.  *Примечания.* Коза считается пойманной, если волк коснулся ее в тот момент, когда она перепрыгивала ров, или если она попала в ров ногой. Для усложнения игры можно выбрать 2 волков.  **Горелки**  Играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны стоит ловящий, он смотрит вперед. Играющие хором произносят:  Гори, гори ясно,  Чтобы не погасло,  Глянь на небо —  Птички летят,  Колокольчики звенят!  Раз, два, три — беги!  После слова "беги" дети, стоящие в колонне в последней паре, отпускают руки и бегут вперед вдоль колонны: один слева, а другой справа от нее. Они выбегают вперед и стараются снова взяться за руки и стать вперди ловящего. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и взяться за руки. Если ловящему удается это сделать, он с пойманным образует новую пару, которая становится впереди колонны. Оставшийся без пары будет ловящим.  **Два Мороза**  На противоположных сторонах пола линиями обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из домов. Двое водящих, два Мороза (Мороз — красный нос и Мороз — синий нос) становятся посредине площадки лицом к детям:  **Мы два брата молодые,**  **Два Мороза удалые**  **Я Мороз — красный нос,**  **Я Мороз — синий нос, ,**  **Кто из вас решится**  **В дороженьку пуститься ?**  Все играющие хором отвечают:  **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 играющих им удалось заморосить. После 2—3 перебежек выбирают новых Морозов.  В конце игры подводится итог: какие Морозы заморозили больше играющих.  **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 педагога "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.  **Отгадай, чей голосок?**  Все играющие образуют круг. Один из играющих становится в середине круга с закрытыми глазами. Руководитель указывает на того, кто будет говорить или петь: "Скок, скок, скок".  Все играющие идут по кругу вправо и поют или говорят: "Мы составили все в круг, повернемся разом вдруг! На эти слова все поворачиваются на 3600" и продолжают далее: "А как скажешь — скок, скок, скок" (слова "скок, скок, скок" поет или говорит выбранный ребенок. Все останавливаются и заканчивают песню-речитатив словами: "Отгадай, чей голосок". Стоящий в центре с закрытыми глазами открывает их, и должен отгадать — кто сказал слова "скок, скок, скок" или показывает — откуда слышал голос. Узнанный идет в середину, а водящий в круг. Если водящий не угадывает, он продолжает стоять в середину круга.  **Скачет зайчик.**  Играющие образуют круг. Выбирают зайку. Он становится в середине круга. С началом стихотворения дети идут по кругу, а зайка прыгает внутри круга в сторону, противоположную общему движению. На строчку 4 все поворачиваются спиной в круг, а зайка в это время слегка, дотрагивается до кого-либо из детей. На 5 строчку играющие поворачиваются лицом в круг. А зайка выходит из круга.  На строчки 6—8 зайка скачет за кругом. С окончанием текста ребенка, которого осалили, старается его догнать. Если это ему удается, то он становится новым зайкой.  **Скачет зайчик по дороге,**  **Скачет зайчик быстроногий,**  **Раз, два, три, четыре, пять —**  **Как же зайку нам поймать.**  **Вот свернул в песочек зайка,**  **Поднял ушки: догоняй-ка!**  **Эй, ребята, не зевай.**  **Быстро зайку догоняй!**  **Совушка**  В одном из углов площадки (зала) обозначается гнездо совушки. В гнезде находится водящий — совушка. Остальные играющие бегают по площадке, изображая жуков, бабочек и других насекомых.  Через некоторое время воспитатель говорит: "Ночь!" Играющие замирают на месте в той позе, в какой их застала ночь.  Совушка вылетает из своего гнезда. Медленно летит, машет крыльями и смотрит, не пошевельнется ли кто. Того, кто пошевелится, совушка уводит к себе в гнездо.  А воспитатель говорит: "День!" Бабочки, жуки и другие опять начинают летать, кружиться, жужжать.  После 2—3 вылетов совушки на охоту подсчитывается число пойманных. Выбирается другая совушка.  **Солнышко**  Играющие образуют круг.  В центре круга — "Солнышко". В руках у него 4 обруча желтого цвета.  **Солнышко, солнышко,**  **Погуляй у речки,**  **Солнышко, солнышко,**  **Раскидай колечки!**  **Мы колечки соберем,**  **Золоченые возьмем.**  **Покатаем, поиграем**  **И тебе назад вернем.**  На строчки 1—4 все идут вправо по кругу. Солнышко движется влево, раскладывая обручи ближе к играющим.  На строки 5—7 дети, стоящие рядом с обручем берут его и образуют маленький круг (всего 4 круга).  На 8 строку играющие выстраиваются в общий круг, обручи кладут на пол.  По сигналу (бубна, хлопка или др.) все разбегаются врассыпную, по следующему сигналу каждая команда собирается у своего обруча.  **Шишки, желуди, орехи**  В середине круга водящий, а остальные делятся на 3 группы.  Ведущий дает всем играющим названия: шишки, желуди, орехи.  По сигналу водящий громко говорит, например: "Орехи!" Все играющие, названные орехами, должны поднять руки (или выполнить любое другое заданное движение).  Если водящий скажет: "Желуди!" – команду выполняют другие дети.  Когда игра освоена, её можно усложнить, сказав, например: "Шишки! Орехи!"и т.д. другие вариации.  **Щука**  Дети становятся в круг, в центр водящий с мячом, он садится на корточки и все дети начинают катать друг другу мяч со словами:  **Мимо леса, мимо дач,**  **Плыл по речке красный мяч,**  **Увидала щука, —**  **Что это за штука ?**  После слов ведущий встает и выполняет ведение мяча на месте:  **Хвать, хвать, не поймать,**  **Мячик вынырнул опять.**  Водящий бросает мяч любому ребенку, который становится водящим.  **Веночек**  Дети становятся в шеренгу на одной стороне площадки: это цветы в саду. Выбирается водящий — садовник. Становится напротив детей на расстоянии 3—4 м. Садовник произносит слова:  **Я иду сорвать цветок,**  **Из цветов сплести венок.**  **Дети:**  **Не хотим чтоб нас срывали — (махи руками перед собой).**  **И венки из нас сплетали — ("вертушка" руками).**  **Мы хотим в саду остаться — (встать на носки, руки вверх).**  **Будут нами любоваться — (кружение на носках, руки вверх с наклоном головы).**  Дети перебегают на другую сторону. Водящий ловит. Пойманный — водит!  **Гуси-лебеди**  На одном краю площадки чертой обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположном краю стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором находится волк. Остальное место — луг. Дети, исполняющие роли волка и пастуха, назначаются воспитателем, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся на лага, летают.  **Пастух: Гуси, гуси!**  **Гуси (останавливаются и отвечают хором): Га, га, га!**  **Пастух: Есть хотите ?**  **Гуси: Да. да, да!**  **Пастух: Так летите!**  **Гуси: Нам нельзя,**  **Серый волк под горой**  **Не пускает нас домой.**  **Пастух: Так летите, как хотите,**  **Только крылья берегите!**  Гуси, расправив крылья (вытянув в сторону руки), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (коснуться рукой). Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек (по условию игры) подсчитывают пойманных волком гусей. Затем назначаются новые волк и пастух. Игра повторяется 3—4 раза.  **Затейники**  Одного из играющих выбирают затейником, он становится в середину круга. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу (вправо или влево по указанию воспитателя) и произносит:  **Ровным кругом,**  **Друг за другом,**  **Мы идем за шагом шаг.**  **Стой на месте**  **Дружно, вместе**  **Сделаем ... вот так.**  Дети останавливаются, опускают руки. Затейник показывает какое-нибудь движение, а все дети повторяют его.  После 2—3 повторений игры (согласно условию) затейник выбирает кого-нибудь из играющих на свое место, и игра продолжается.  Повторяется игра 3—4 раза.  *Указания.* Затейники придумывают разнообразные движения, не повторяя показанных.  **Золотые ворота**  В игре участвуют 10—20 человек. Выбирают двух игроков, те отходят в сторону и договариваются, кто из них будет солнцем, а кто луной. Затем они становится лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя ворота. Остальные дети берутся за руки и вереницей идут через ворота. При этом они говорят (или поют):  **Золотые ворота**  **Пропускают не всегда:**  **Первый раз прощается,**  **Второй раз запрещается,**  **А на третий раз**  **Не пропустим вас!**  Ворота закрываются при последних словах и ловят того, кто не успел пройти. Задержанного тихонько спрашивают, на чью сторону он хотел бы встать: луны или солнца. Он выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через ворота, и снова один из участников попадает в группу луны или солнца. Когда все игроки распределены, то устраивается перетягивание каната между двумя группами. При этом используется канат, веревка, палка или дети берут друг друга за пояс.  **Медведи и пчелы**  Улей находится на одной стороне площадки. На противоположной стороне — луг. В стороне — медвежья берлога. Одновременно в игре участвует не более 12—15 человек. Играющие делятся на 2 неравные группы. Большинство из них пчелы, которые живут в улье. Медведи — в берлоге. По условному сигналу пчелы вылетают из улья, летят на луг за медом и жужжат. Как только пчелы улетят, медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (лакомятся медом).  Как только воспитатель подает сигнал "медведи", пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Потом игра возобновляется. Ужаленные медведи не участвуют в очередной игре.  **Мы, веселые ребята**  Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне площадки также проведена черта. Сбоку от детей, примерно на середине между двумя линиями, находится ловишка. Ловишка назначается воспитателем или выбирается детьми. Дети хором произносят:  **Мы, веселые ребята,**  **Любим бегать и скакать.**  **Ну, попробуй нас догнать.**  **Раз, два, три — лови!**  После слова "лови" дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих, ловит их. Тот, до кого ловишка сумеет дотронуться, прежде чем убегающий пересечет черту, считается пойманным. Он отходит в сторону. После 2—3 перебежек производится подсчет пойманных и выбирается новый ловишка. Игра повторяется 4-5 раз.  *Указания.* Если после 2—3 перебежек ловишка никого не поймает, все равно выбирается новый ловишка.  **Мышеловка**  Играющие делятся на 2 неравные по составу группы. Меньшая группа, взявшись за руки, образует круг. Они изображают мышеловку. Остальные дети (мыши) находятся вне круга. Изображающие мышеловку начинают ходить по кругу, приговаривая:  **Ах, как мыши надоели,**  **Все погрызли, все поели,**  **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 воспитателя "хлоп" стоящие по кругу дети опускают руки, приседают — мышеловка захлопывается. Мыши, не успевшие выбежать из круга (мышеловки), считаются пойманными.    **Охотник и зайцы**  На одной стороне площадки очерчивают место для охотников. На другой стороне обозначают домики для зайцев. В каждом домике находятся 2—3 зайца. Охотник обходит площадку, делая вид, что он разыскивает следы зайцев, а затем возвращается к себе.  По сигналу зайцы выбегают из своих домиков на полянку и прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед. По слову воспитателя "Охотник!" зайцы бегут в домики, а ребенок, изображающий охотника, бросает в них мяч.  Заяц, в которого попали мячом, считается подстреленным. Охотник уводит его к себе.  Игра повторяется несколько раз, после чего выбирают другого охотника.  *Указания.* У охотника в руках может быть несколько мячей. Стрелять в зайцев, находящихся в домиках, нельзя.  **"Нитка и иголка".**  Все становятся в колонну и берут друг друга за талию — это "нитка". Впереди становится "иголка" бежит и ведет за собой "нитку". Задача "иголки" порвать или запутать "нитку".  **Сосед, подними руку.**  Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга.  Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: "Руки!" тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает сидеть (стоять), не меняя положения.  А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, сосед слева — правую, т.е. ту руку, находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними.  Если кто-то из ребят ошибся, т.е. поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями.  **"Гуси"**  Для игры нужны ориентиры - гусиный дом, извилистая тропинка, пруд.  Все дети — гуси. Один из них — вожак.  Он поведет гусей из дома на пруд. Все движения, которые делает гусь-вожак, повторяют гуси.  Гуси идут друг за другом, на цыпочках, поджимают то одну, то другую ногу, машут крыльями, поворачивают голову в разные стороны. Но при этом никто не должен сойти с тропинки, оступиться.  Все повторяют за вожаком: "Га-га-га!"  Когда вожак скажет: "И скорей бегом на пруд!", гуси на перегонки бегут к пруду.  **Друг за дружкою гуськом**  **Ходят гуси бережком.**  **Впереди идёт вожак,**  **Он шагает важно так —**  **Га-га-га!**  **Гуси все за вожаком**  **Вперевалочку, шажком.**  **Шаг шагнут, другой шагнут,**  **Низко головы нагнут.**  **Га-га-га!**  **Гуси крыльями взмахнут,**  **И скорей бегом на пруд!**  **Мороз-Красный нос**  На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие.  Посередине площадки встает водящий — Мороз-Красный нос.  Он говорит:  **Я Мороз-Красный нос.**  **Кто из вас решится**  **В путь-дороженьку пуститься?**  **Играющие отвечают:**  **Не боимся мы угроз**  **И не страшен нам мороз.**  После этого дети перебегают через площадку в другой дом.  Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой).  Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки.  После нескольких перебежек выбирают другого водящего.  **Лягушки в болоте.**  С двух сторон очерчивают берега, в середине — болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). .лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:  **Вот с намокнувшей гнилушки**  **В воду прыгают лягушки.**  **Стали квакать из воды:**  **Ква-ке-ке, ква-ке-ке**  **Будет дождик на реке.**  С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.  **Лиса и куры**  Дети изображают кур. Один из играющих — петух, другой — лиса. Куры ходят по площадке, ищут корм. Лиса внимательно следит за ними.  По указанию педагога (незаметно для всех) выходит лиса и тихонько подкрадывается к курам.  Петух громко кричит: "КУ-КА-РЕ-КУ!" Куры убегают, взлетают на насест (бревно, скамейку). Петух должен убежать последним.  Лиса ловит тех кур, которые не успели быстро подняться на насест и удержаться на нём.  **Лошадки.**  Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал воспитателя "Лошадки" бегут, высоко поднимая колени.  На сигнал "Кучер" — обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются.  Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.  **Воробушки и кот.**  Дети-воробушки прячутся в свои гнёздышки (за линию, в кружки, нарисованные на земле) на одной стороне площадки.  На другой стороне площадки греется на солнышке кот.  Как только кот задремлет, воробушки вылетают на дорогу, перелетают с места на место, ищут крошки, зёрнышки (дети приседают, стучат пальцами по коленям, как будто клюют).  Но вот просыпается кот, мяукает и бежит за воробушками, которые улетают в свои гнёзда.  **Кот Васька.**  Дети-мышки образуют хоровод, в центре круга «спит» кот Васька.  **Мышки водят хоровод,**  **На лужайке дремлет кот,**  **Хитрый кот, ловкий кот,**  **Он в мышатах знает толк.**  **Но сегодня Васька злой,**  **Не поймаешь ни одной!**  Дети разбегаются, кот – ловит, игра повторяется с новым котом.  **Курочка-хохлатка.**  Воспитатель изображает курицу, дети — цыплят.  Один ребёнок сидит на скамейке, вдали от остальных детей. Это кошка дремлет на солнышке.  Курица-мама выходит с цыплятами гулять.  Воспитатель говорит:  **Вышла курочка-хохлатка,**  **С нею жёлтые цыплятки.**  **Квохчет курочка: "Ко-ко,**  **Не ходите далеко".**  **Приближаясь к кошке он говорит:**  **На скамейке у дорожки**  **Улеглась и дремлет кошка...**  **Кошка глазки открывает**  **И цыпляток догоняет.**  Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, которые вместе с курицей убегают.  **Кошка и мышка**  Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка в круге.  Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы перед ней. Она старается подлезть под ворота, играющие приседают и не пропускают ее в круг.  Когда, наконец, кошка проберется в круг, дети сразу же открывают ворота и мышка выбегает из круга. А кошку они стараются из круга не выпускать.  Если же кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.  **Море волнуется**  Участники игры разбегаются по площадке, останавливаются друг от друга на расстоянии 1м, и каждый свое место обозначает кружком.  Водящий ходит между играющими, выполняя разные движения. Он подходит к играющим и со словами "Море волнуется" кладет руку на плечо игрока.  Все, до кого дотрагивается водящий, идут за ним, выполняя те же движения. Так играющие все уходят со своих мест. Водящий уводит их как можно дальше от кружков. Затем неожиданно останавливается, поворачивается к играющим и быстро говорит: "Море спокойно".  Водящий и играющие бегут занимать кружки. Тот, кто не успел занять кружок, становится ведущим.  **Совушка — сова**  Один из играющих — "совушка" — находится в небольшом кругу (в "гнезде"). Остальные свободно бегают и прыгают, изображая жучков, бабочек лягушек. По сигналу взрослого: "Ночь наступает!" — все останавливаются, а совушка вылетает на охоту. Все играющие замирают на месте.  Заметив пошевелившегося игрока, совушка берет его за руку и уводит в гнездо. Когда играющие услышат: "День!" — все снова начинают двигаться. После двух-трех повторений выбирают новую совушку. Наиболее ловкими и осторожными считаются игроки, ни разу не попавшиеся в гнездо.  **Змейка**  Играющие становятся друг за другом и берутся за руки. Встать надо одинаково, так, чтобы все были лицом в одну сторону. Держаться за руки надо крепко.  Одного из крайних в цепочке выбирают ведущим. Он бежит, увлекая за собой всех играющих, на бегу описывая разнообразные фигуры: по кругу, вокруг деревьев, делая резкие повороты, закручиваясь вокруг крайнего игрока и т.д. Здесь ведущий должен проявить свою фантазию.  Если в змейку играют дети младшего возраста, то они не должны бегать быстро.  Цель ведущего — как можно больше укоротить змейку, а остальные игроки должны постараться продержаться в змейке до конца игры.  Те игроки, которые не удержались и расцепили змейку, из игры выбывают.  **Морская фигура**  Это очень известная и популярная игра. Участники становятся по всей площадке.  Вместе с ведущим поднимают руки вверх, плавно водят ими влево — вправо, изображая волны и произносят считалку:  **Море волнуется раз,**  **Море волнуется два,**  **Море волнуется три,**  **Морская фигура**  **На месте замри!**  Играющие останавливаются и замирают в позе изображая какую-либо фигуру.  Ведущий объявляет победителем участника, который придумал самую красивую позицию.  **Хитрая лиса**  Играющие идут по кругу и произносят:  **"Мы по кругу идем,**  **Мы лисичку зовем,**  **Пусть глаз не открывает,**  **Нас по голосу узнает!"**  Затем дети останавливаются, и тот, на кого укажет взрослый, спрашивает: "Хитрая лиса, где я?" Стоящий в центре должен, не открывая глаз, подойти к тому, кто задал вопрос, дотронуться и сказать: "Здесь ты!".  **Карусель**  Все участники становятся в общий круг, рассчитываются на первый-второй. Ведущий, стоя в центре круга, вращает скакалку, а играющие, двигаясь по кругу, перепрыгивают через неё.  Игрок, задевший скакалку, выбывает.  Выигрывает команда, у которой к концу игры останется больше игроков. Игра продолжается 3 минуты.  **Найди свой цвет.**  Воспитатель раздает детям флажки 3—4 цветов: красные, синие, желтые, зеленые. Дети с флажками одного цвета собираются в разных углах комнаты, обозначенных воспитателем заранее флагом определенного цвета.  По сигналу воспитателя «Идите гулять» дети расходятся по площадке (комнате) в разные стороны.  Когда воспитатель скажет: «Найди свой цвет»,— дети собираются возле флага соответствующего цвета.  Воспитатель отмечает, какая группа раньше собралась. Затем игра повторяется (5 —6 раз).    **Снежинки и ветер**  Игру хорошо проводить по первому выпавшему сне­гу, предварительно показав детям в окно, как падает снег, обратить их внимание на полет снежинок.  Именно «снежинками» становятся дети, выходя на игровую площадку. Они берутся за руки, образуя круг, который может  двигаться в разные стороны.  Воспитатель говорит: «Ветер сильный подул!..  Раз­летайтесь, снежинки!..»  По этому сигналу воспитателя начинается  собствен­но игра: дети разбегаются в разные  стороны по игровой площадке, как снежинки,  уносимые ветром, расставля­ют в стороны руки,  бегают, крутятся подобно снежинкам.  Через некоторое время воспитатель говорит: «Ветер  стих!.. Возвращайтесь, снежинки!..»  По этому сигналу дети спешат вернуться, снова взяться за руки, образовав круг.  **Море-берег**  Игроки встают в круг. Когда ведущий говорит: "Море", все игроки прыгают вперёд на шаг, двумя ногами сразу. А если "Берег", все игроки отпрыгивают обратно. Ведущий может путать игроков. Те, кто ошибся, садятся на корточки в середине круга.  **Весёлые хлопушки**  Играют две команды. Ведущий говорит: "Это команда правой руки. А это команда левой руки. На движение моей правой руки правая команда должна хлопнуть в ладоши 2 раза.  Под левую руку дважды хлопает левая команда. Я буду вас путать".  За ошибки команды получают штрафные очки.  **Птичка и птенчики.**  Дети делятся на группы по 5—6 человек. Каждая группа имеет свой домик — гнездышко (начерченный мелом круг, положенный на пол большой обруч или связанная за концы веревка и т. п.). Дети, сидя на корточках, изображают птенчиков в гнездышках, воспитатель — птичку. По словам — «Полетели — полетаем!» птенчики вылетают из гнездышка и стараются улететь за кормом подальше. По слонам воспитателя «Полетели домой» птенчики возвращаются в свои гнездышки. Игра повторяется 3—4 раза.    **Солнышко и дождик.**  Дети и присаживаются на корточки за стульями, расположенными на некотором расстоянии от стен зала, и смотрят в окошко (в отверстие спинки стула). Воспитатель говорит: «Солнышко! Идите гулять!» Дети бегают по площадке. На сигнал «Дождик! Скорее домой!» все бегут на свои места и присаживаются сзади стульев.  **Цапля на работе**  На игровом поле обозначается "болото". Один ребёнок выбирается "цаплей", другие дети "лягушки". "Цапля" стоит в болоте, а "лягушки" прыгают по болоту и "квакают":  **На одной ноге в болоте**  **Стоит цапля на работе**  **Всех лягушек пересчёт**  **Целый день она ведёт.**  **Но лягушкам-веселушкам**  **Нет нужды считаться.**  **Нам бы только на болоте**  **Квакать, баловаться.**  Цапля «машет крыльями», и приговаривает:  **Сколько можно их считать,**  **На одной ноге стоять,**  **Лягушонком подкреплюсь.**  **Крыльями захлопаю,**  **Всех квакушек слопаю.**  После этих слов "цапля" ловит "лягушек.  **Баба Яга**  Дети создают круг, в нём стоит "Баба Яга". Дети двигаются по кругу и приговаривают:  **Бабка Ёжка, костяная ножка,**  **С печки упала, ножку сломала!**  **А потом и говорит:**  **"У меня нога болит!"**  **Пошла на улицу—**  **Раздавила курицу.**  **Пошла на базар—**  **Раздавила самовар,**  **Пошла на лужайку—**  **Раздавила зайку.**  Дети разбегаются, а Баба-Яга прыгает на одной ноге, пытается догнать детей, не выбегая за круг.  **Лохматый пес.**  Один из детей изображает пса. Он ложится на пол, положив голову на протянутые вперед руки. Остальные дети гурьбой тихонько подходят к нему под чтение стихов:  **Вот лежит лохматый пес,**  **В лапы свой уткнувши нос.**  **Тихо, смирно он лежит,**  **Не то дремлет, не то спит.**  **Подойдем к нему, разбудим.**  **И посмотрим, что-то будет.**  Дети начинают будить пса, наклоняются к нему, произносят его кличку, хлопают в ладоши, машут.  Пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются. Пес гонится за ними, старается схватить кого-нибудь.  Когда все дети разбегутся и спрячутся, пес опять ложится на землю, и игра возобновляется.  Игра повторяется 3—4 раза.  **Поймай комара.**  Дети стоят по кругу лицом к центру на расстоянии вытянутых рук. Воспитатель находится в середине круга. В руках у него прут (длина 1 — 1,5 м) с привязанным на шнуре комаром из бумаги или материи.  Воспитатель кружит шнур немного выше голов играющих.  Когда комар пролетает над головой, дети подпрыгивают, стараясь поймать его обеими руками.  Тот, кто поймает комара, говорит: «Я поймал!» Игра продолжается.  **Найди себе пару.**  Воспитатель раздает играющим по одному флажку какого-либо из основных цветов. По сигналу — удару в бубен, хлопку — дети разбегаются по площадке, помахивают над головой флажками. По следующему сигналу — нескольким ударам в бубен, хлопкам, словам «Найди себе пару» — дети, имеющие флажки одного цвета, находят себе пару. Каждая пара произвольно делает какую-либо фигуру. К оставшемуся без пары все играющие обращаются со словами:  **Петя, Петя, не зевай.**  **Быстро пару выбирай.**  Затем по сигналу дети снова разбегаются по площадке. Игра повторяется 5—6 раз.  **Источники:**   1. С. Дубровская. Подвижные игры для детей от 3 до 7 лет Центрполиграф, 2009 г. 2. Э.Степаненкова. Подвижные игры для работы с детьми 2-7 лет Мозаика-Синтез, 2011 г. 3. Н.Нищева. Подвижные и дидактические игры на прогулке Детство-Пресс, 2012 г. 4. Уличные и дворовые игры http://gameplay.detsky-mir.com/ 5. Подвижные игры <http://forchel.ru/955-podvizhnye-igry-dlya-detej.html> 6. Детские подвижные игры <http://www.fun4child.ru/497-podvizhnye-igry-dlja-detejj-ot-3-do-5-let.html> 7. Подвижные игры для детей (спортивные игры) http://gameplay.detsky-mir.com/   Материал подготовил:  О.В.Салдина, музыкальный руководитель МАДОУ ЦРР – Д/сада№113 г.Тюмени: |