|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Подвижно - дидактическая игра**  **1 . (старший дошкольный возраст)**  **«Летает – не летает»**  **Цели:**  учить выявлять характерные приметы (летает – не летает), которые помогут раскрыть целостный образ сказочного героя.  Развивать у детей слуховое внимание, воспитывать выдержку.. **Ход игры:**  Дети стоят полукругом.  Воспитатель объясняет правила игры:  -Я буду называть сказочных героев и спрашивать: «Летает?», например, «Богатырь летает?». Если я назову сказочного героя, который в сказке летает сам или на чем - нибудь, начинаете «летать». Если я назову нелетающего героя, нужно «замереть».  (Конек – Горбунок; Спящая Царевна; Иванушка – дурачок; Змей Горыныч; Колобок; Мышка – норушка; Сивка – бурка; Лисичка – сестричка; Летучий корабль; Дюймовочка; Серый волк; Братец Иванушка; Король Эльфов; Медведь; Красная Шапочка; Кощей бессмертный; Буратино; Три поросенка; Василиса – Премудрая (горлицей); Разбойники; Зайчик – побегайчик, Царевна – Лебедь.) |  | **Подвижно – дидактическая игра**  **2 . (старший дошкольный возраст)**    **«Теплый - холодный»**  **Цель:**  закреплять умение дифференцировать теплые и холодные цвета, закреплять эти понятия в активном словаре.  Закреплять умение двигаться в игре, не наталкиваясь друг на друга.  **Ход игры:**  Перед детьми два панно теплой и холодной гаммы.  На столе лежат карточки разных оттенков. Дети выбирают карточку и под музыку разбегаются по группе. По сигналу дети подбегают к панно соответствующей цветовой гаммы. |
| **Подвижно – дидактическая игра**  **3 . (старший дошкольный возраст)**  **«Найди и промолчи»**  **Цели:**  учить ориентироваться в зале. Воспитывать выдержку, смекалку.  **Ход игры:**  Детям воспитатель показывает предмет, и после того как они закрыли глаза, он прячет его. Потом предлагает поискать, но только не брать, а сказать на ушко, где он спрятан. Кто нашёл первый тот и ведущий в следующей игре. |  | **Подвижно – дидактическая игра**  **4 . (старший дошкольный возраст)**    **«Найди свой цвет»**  **Цель:**  совершенствовать восприятие цвета и пространства; развивать произвольное внимание, координацию движений.  **Материал**: игровые модули разных цветов.  **Ход игры:**  Играющие делятся на команды, каждая команда строится вокруг модуля своего цвета. По сигналу ведущего дети произвольно пере­мещаются по залу, выполняя различные движения. По команде ведущего «Найди свой цвет!» дети должны быстро построиться вокруг своего модуля. |
| **Подвижная игра с бегом народная**  **5 . (старший дошкольный возраст)**  **«Уголки»**  **Цели:**  учить детей перебегать с места на место быстро, незаметно для ведущего. Развивать ловкость, быстроту движений, ориентировку в пространстве.  **Ход игры:**  Дети становятся возле деревьев или в кружочках начерченных на земле. Один из играющих оставшийся в середине, подходит к кому – либо и говори, Мышка, мышка продай мне свой уголок». Та отказывается. Водящий идёт с теми же словами к другому. В это время остальные дети меняются местами, а водящий в середине старается занять место одного из перебегающих. Если это ему удастся, оставшийся без уголка становится на середину.  **2 вариант.**Если водящему долго не удаётся занять место, воспитатель говорит: «Кошка!» все дети одновременно меняются местами, водящий успевает занять уголок. Нельзя долго стоять в своём уголке. |  | **Подвижная игра с бегом**  **6 . (старший дошкольный возраст)**    **«Парный бег»**  **Цель:**  учить детей бегать в парах, не расцепляя рук, огибать предметы. Развивать ловкость, внимание.  **Ход игры:**  Дети стоят в колоннах парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки поставлены предметы (кегли, кубы и т. д.), по числу звеньев. По сигналу воспитателя первые пары детей взявшись за руки, бегут до предметов огибают их и возвращаются в конец своей колонны. По следующему сигналу бегут вторые пары. Пара разъединившая руки, считается проигравшей.  **2 вариант.**  Бежать с захлёстом голени. Бег между предметами змейкой до ориентира. |
| **Подвижная игра с бегом**  **7 . (старший дошкольный возраст)**  **«Мышеловка»**  **Цели:**   учить детей бегать под сцепленными руками в круг и из круга, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.  **Ход игры**:  Игроки делятся на две неравные группы, меньшая образует круг – мышеловку, остальные изображают мышей и находятся вне круга. Дети изображающие мышеловку, берутся за руки идут по кругу и говорят:  «Ах, как мыши надоели, развелось их просто страсть.  Всё погрызли, всё поели, всюду лезут вот напасть.  Берегитесь же плутовки, доберёмся мы до вас.  Вот поставим мышеловки, переловим всех зараз!»  По окончании слов, дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя «хлоп!» дети стоявшие в кругу опускают руки и приседают – мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными, они становятся в круг. |  | **Подвижная игра с бегом**  **8 . (старший дошкольный возраст)**  **« Мы веселые ребята»**  **Цель:**  учить детей действовать по сигналу, перебегать с одной стороны площадки на другую быстро с увёртыванием. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.  Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне также проводится вторая черта. В центре площадки находится Ловишка. Игроки хором произносят:  «Мы весёлые ребята,  Любим бегать и скакать,  Ну, попробуй нас догнать.  Раз, два, три, лови!»  После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а Ловишка их ловит. Тот, кого Ловишка успеет осалить, прежде чем тот пересечёт черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку. |
| **Подвижная игра с бегом**  **9 . (старший дошкольный возраст)**  **«Караси и щука»**  **Цели:**   учить детей бегать под сцепленными руками в круг и из круга, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.  **Ход игры**: Учить детей ходить и бегать врассыпную, по сигналу прятаться за камешки, приседая на корточки. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.  **Ход игры:**  Один ребёнок выбирается щукой, остальные делятся на две группы. Одна из них образует круг – это камешки, другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга. По сигналу воспитателя – щука – она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат занять место за кем нибудь из играющих и присесть за камешки. Пойманные караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой щукой. |  | **Подвижная игра с бегом**  **10 . (старший дошкольный возраст)**  **«Гуси - лебеди»**  **Цель:**  На одном краю зала обозначается дом в котором находятся гуси, на противоположной стороне зала стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором живёт волк, остальное место луг. Выбираются дети на роль волка, пастуха, остальные дети изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают.  Пастух: гуси, гуси!  Гуси: останавливаются и отвечают хором: га-га-га.  Пастух: есть хотите!  Гуси: да, да, да!  Пастух: так летите же домой.  Гуси: нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой, зубы точит съесть нас хочет.  Пастух: так летите, как хотите только крылья берегите! |
| **Подвижная игра с бегом**  **11 . (старший дошкольный возраст)**  **«Ловишки»**  **Цель:** учить бегать по площадке врассыпную с увёртыванием. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту движений.  **Ход игры:**  Дети находятся на площадке, Ловишка стоит на середине площадки. По сигналу – раз, два, три – лови – все дети разбегаются по площадке, увёртываясь от ловишки. Тот кого Ловишка запятнал отходит в сторону.  **2 вариант.**  Ловишка не может ловить того кто успел присесть.  **3 вариант.**  Нельзя ловить того кто успел остановиться и встать на одну ногу.  **4 вариант.**  Ловишка должен осалить убегающих мячом. |  | **Подвижная игра с бегом**  **12 . (старший дошкольный возраст)**  **« Сделай фигуру»**  **Цель:**учить детей бегать врассыпную по залу, участку. Приучать менять движение по сигналу, развивать равновесие, умение сохранять неподвижную прозу.  **Ход игры:**  По сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу. На следующий сигнал (удар в бубен) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Воспитатель отмечает тех, чьи фигуры получились интереснее, наиболее удачными.  **2 вариант.**  Можно выбрать водящего, который будет определять, чья фигура интереснее сложнее, тех кто каждый раз придумывает новые фигуры.  . |
| **Подвижная игра с бегом**  **13 . (старший дошкольный возраст)**  **«Ловишки - перебежки»**  **Цель:** учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую с увёртыванием, формировать умение действовать по сигналу. Развивать быстроту, ловкость.  **Ход игры:**  Дети стоят за чертой на одной стороне площадки. На второй стороне также проведена черта. Сбоку стоит Ловишка. На слова воспитателя: «Раз, два, три – беги!»-дети перебегают на другую сторону площадки, а Ловишка их ловит. После 2-3 перебежек ловишку выбирают из самых ловких и быстрых детей, которые небыли пойманы.  **2 вариант.**  Дети перебегают разными видами бега. |  | **Подвижная игра с бегом**  **14 . (старший дошкольный возраст)**  **« Хитрая лиса»**  **Цель:** учить детей бегать, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу, ориентироваться на площадке. Развивать ловкость, быстроту.  **Ход игры**:  Игроки стоят по кругу, на расстоянии одного шага один от другого. Воспитатель просить всех закрыть глаза. Дети закрывают глаза, а воспитатель обходит круг – за спинами детей и дотрагивается до одного из детей, который и становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает открыть глаза и внимательно посмотреть кто из них лиса - не выдаст ли она себя чем-нибудь.  Игроки три раза спрашивают с небольшими промежутками – сначала тихо, затем громче: «Хитрая лиса, где ты?» при этом все смотрят друг на друга.  Когда все игроки, в том числе и лиса в третий раз произнесут – хитрая лиса где ты? Хитрая лиса выпрыгивает в центр круга поднимает руку вверх и говорит - «Я здесь!» все игроки разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманные отходят в сторону. Игра повторяется.  . |
| **Подвижная игра с бегом**  **15 . (старший дошкольный возраст)**  **«Встречные перебежки»**  **Цель:** учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую с увёртыванием, формировать умение действовать по сигналу. Развивать быстроту, ловкость.  **Ход игры:**  Дети стоят за чертой на одной стороне площадки. На второй стороне также проведена черта. Сбоку стоит Ловишка. На слова воспитателя: «Раз, два, три – беги!»-дети перебегают на другую сторону площадки, а Ловишка их ловит. После 2-3 перебежек ловишку выбирают из самых ловких и быстрых детей, которые небыли пойманы.  **2 вариант.**  Дети перебегают разными видами бега. |  | **Подвижная игра с бегом**  **16 . (старший дошкольный возраст)**  **« Пустое место»**  **Цель:** учить детей быстро бегать наперегонки в противоположные стороны. Развивать быстроту реакции, внимание.  **Ход игры:**  Играющие становятся вкруг, положив руки на пояс, - получаются окошки. Выбирается водящий. Он ходит вне круга и говорит:  «Вокруг домика хожу,  и в окошечки гляжу,  к одному я подойду,  и тихонько постучу».  После слов постучу, водящий останавливается, заглядывает в окошко и говорит: тук, тук, тук. Стоящий впереди спрашивает: «Кто пришёл?» водящий называет своё имя. Стоящий в кругу спрашивает: «Зачем пришёл?» водящий отвечает: «Бежим вперегонки» – и оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, остаётся в кругу, опоздавший становится водящим, и игра продолжается. |
| **Подвижная игра с бегом**  **17 . (старший дошкольный возраст)**  **«Бездомный заяц»**  **Цель:** учить детей бегать быстро, стараясь занять домик. Развивать внимание, быстроту реакции на сигнал.  **Ход игры:**  Выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные зайцы чертят себе кружочки и каждый встаёт в свой. Бездомный заяц убегает от охотника, он может спастись от охотника, забежав в любой кружок, тогда стоявший в кружке заяц должен сейчас же убегать, потому что он теперь бездомный заяц и охотник будет его ловить. Как только охотник осалил зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц – охотником.  **2 вариант.**  Дети образуют круг взявшись за руки по 3-4 ребёнка, а в центре такого круга стоят зайцы.  **3 вариант**  Дети стоят в кругах нарисованных на земле по сигналу воспитателя зайцы меняются домиками – перебегают из одного в другой, а охотник занимает любой освободившийся домик, кто остался без домика становится охотником. |  | **Подвижная игра с бегом**  **18 . (старший дошкольный возраст)**  **« Затейники**  **Цель:** учить детей ходить по кругу, взявшись за руки вправо, влево. Повторять движения за водящим. Развивать внимание, память, творчество.  **Ход игры:**  Выбирается водящий – затейник, который встает в центр круга, образованный детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу и произносят:  «Ровным кругом друг за другом  мы идём за шагом шаг.  Стой на месте дружно вместе  Сделаем вот так…»  Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение и все должны его повторить. Игра повторяется с другим затейником. |
| **Подвижная игра с прыжками**  **19 . (старший дошкольный возраст)**  **«Не оставайся на полу»**  **Цель:** учить детей бегать по залу врассыпную, запрыгивать на кубы, скамейки без помощи рук, спрыгивать с них легко на носки полусогнутые ноги. Закрепить умение действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту.  **Ход игры:**  Выбирается Ловишка, который бегает по залу вместе с детьми. Как только воспитатель произнесёт - «Лови!» - все убегают от ловишки и взбираются на предметы –скамейки, кубы, пеньки .Ловишка старается осалить убегающих. Дети, до которых дотронулся Ловишка отходят в обусловленное место.  **2 вариант.**  Выбирается 2 ловишки, бегают разными видами бега, использовать музыкальный сигнал. |  | **Подвижная игра с прыжками**  **20 . (старший дошкольный возраст)**  **« Кто лучше прыгнет»**  **Цель:** учить детей совершать прыжок на горку. Закрепить умение действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту.  **Ход игры:**  Играть желательно рядом с какой-нибудь горкой. По очереди все должны с разбегу совершить прыжок – вверх, на гору.  Именно в этом заключается сложность. Далеко не всем удается сделать удачный прыжок, чтобы преодолеть значительное расстояние. Водящий оценивает прыжки всех и присуждает им очки. В конце игры подводятся итоги. Победителем становится тот, кто набирает максимальную сумму очков. |
| **Подвижная игра с прыжками**  **21 . (старший дошкольный возраст)**  **«Удочка»**  **Цель:**  учить детей подпрыгивать на двух ногах стоя на месте, приземляясь на носки, полусогнутые ноги. Развивать ловкость, быстроту, глазомер**.**  **Ход игры:**  Дети стоят по кругу в центре воспитатель. Он держит в руках верёвку на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает верёвку над самым полом, дети подпрыгивают на двух ногах вверх, так чтобы мешочек не задел их ног. Описав 2-3 круга делается пауза и подсчитываются пойманные.  **2 вариант.**  Тех детей кого поймали выходят из игры, так пока не останутся самые ловкие. |  | **Подвижная игра с прыжками**  **22 . (старший дошкольный возраст)**  **« С кочки на кочку»**  **Цель:** учить детей перебираться с одной стороны площадки на другую прыжками с кочки на кочку на двух или одной ноге. Развивать силу толчка, умение сохранять равновесие на кочке, ловкость.  **Ход игры:**  На земле чертят две линии – два берега, между которыми болото. Играющие распределяются парами на одном и другом берегу. Воспитатель чертит на болоте кочки плоские кольца) на разном расстоянии друг от друга: 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90см. двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку отталкиваясь двумя ногами или одной, не становясь между кочками. стараясь перебраться на берег. Тот кто оступился, остаётся в болоте. Выходит следующая пара. Когда все выполнят задание, воспитатель назначает кому выводить детей из болота. Тот подаёт увязшему ребёнку руку и показывает прыжками путь выхода из - болота.  **2 вариант.**  Соревнование: «Кто быстрее переберётся через болото». |
| **Подвижная игра с прыжками**  **23 . (старший дошкольный возраст)**  **«Удочка»**  **Цель:**  учить детей подпрыгивать на двух ногах стоя на месте, приземляясь на носки, полусогнутые ноги. Развивать ловкость, быстроту, глазомер**.**  **Ход игры:**  Дети стоят по кругу в центре воспитатель. Он держит в руках верёвку на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает верёвку над самым полом, дети подпрыгивают на двух ногах вверх, так чтобы мешочек не задел их ног. Описав 2-3 круга делается пауза и подсчитываются пойманные.  **2 вариант.**  Тех детей кого поймали выходят из игры, так пока не останутся самые ловкие. |  | **Подвижная игра с прыжками**  **24 . (старший дошкольный возраст)**  **«Кто сделает меньше прыжков»**  **Цель:** Развивать силу толчка, умение действовать по сигналу воспитателя.  **Ход игры:**  Несколько детей становятся за линию, по сигналу воспитателя выполняют прыжки до обозначенного чертой места, примерно 4 -5 метров. Каждый из играющих старается делать прыжки как можно длиннее и считает их. Побеждает тот, кто сделает меньше прыжков. |
| **Подвижная игра с лазаньем и ползаньем**  **25 . (старший дошкольный возраст)**  **«Кто скорее до флажка»**  **Цель:** учить детей действовать по сигналу, прыгать на двух ногах с продвижением вперёд, подлезать под дугу удобным способом, бегать на перегонки. Развивать умение соревноваться, передавать эстафету.  **Ход игры:**  Дети распределяются на три колонны поровну. На расстоянии 2м от исходной черты ставятся дуги или обручи, можно натянуть шнур, затем на расстоянии 3м. ставятся флажки на подставке. Даётся задание: по сигналу воспитателя выполнить подлезание под дугу, затем прыжками на двух ногах допрыгать до флажка, обогнуть его и бегом вернуться в конец своей колонны. |  | **Подвижная игра с лазаньем и ползаньем**  **26 . (старший дошкольный возраст)**  **«Медведи и пчелы»**  **Цель:** учить детей лазить по гимнастической стенке, взбираться на скамейки, кубы без помощи рук, спрыгивать на носки на полусогнутые ноги, бегать врассыпную. Развивать ловкость, смелость, быстроту.  **Ход игры:**  Дети делятся на две равные группы, одна – пчёлы, другая – медведи. На гимнастической стенке, скамейке, кубах находится улей, на другой стороне – луг, в стороне берлога медведей. по условному сигналу пчёлы вылетают из улья жужжат и летят на луг за мёдом. Как только пчёлы улетят на луг за мёдом, медведи выбегают из берлоги, забираются в улей и лакомятся мёдом. Воспитатель подаёт сигнал: «Медведи!» пчёлы летят к ульям, стараясь ужалить медведей, те убегают в берлогу, ужаленные медведи пропускают одну игру. После 2-3 повторений дети меняются ролями. |
| **Подвижная игра с лазаньем и ползаньем**  **27 . (старший дошкольный возраст)**  **«Пожарные на учении»**  **Цель:** учить детей лазить по гимнастической стенке удобным способом, не пропуская реек и не спрыгивая. Развивать согласованную работу рук и ног, быстроту, ловкость.  **Ход игры:**  Дети строятся в 3-4 колонны лицом к гимнастической стенке – это пожарные.  На каждом пролёте на одинаковой высоте подвешиваются колокольчики. По сигналу воспитателя – удар в бубен или слова «Марш!» дети, стоящие в колонне первыми бегут к стенке взбираются по ней, звонят в колокольчик, спускаются вниз, затем возвращаются к своей колонне и встают в её конец. Воспитатель отмечает тех кто быстрее всех выполнит задание. Затем по сигналу бегут вторые стоящие в колонне. Следить за тем чтобы дети не пропускали реек, не спрыгивали. |  | **Подвижная игра с метанием**  **28 . (старший дошкольный возраст)**  **«Охотники и зайцы»**  **Цель:** учить детей прыгать на двух ногах с продвижением вперёд врассыпную, действовать по сигналу. Закреплять умение бросать мяч стараясь попасть в зайцев. Развивать ловкость, глазомер.  **Ход игры:**  Выбирается охотник, остальные дети – зайцы. На одной стороне площадки отводится место для охотника, на другой дом зайцев. Охотник ходит по залу, делая вид что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе. Зайцы выпрыгивают на двух ногах или на право на левой поочерёдно в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» - зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мяч. Те в кого он попал считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом.  **2 вариант**.  Охотников может быть 2-3, и у зайцев дома нет они просто увёртываются от мяча. |
| **Подвижная игра с лазаньем и ползаньем**  **29 . (старший дошкольный возраст)**  **«Брось за флажок»**  **Цель:** учить детей метать мешочки в дать правой, левой рукой из-за головы стараться чтобы мешочек улетел как можно дальше. Развивать силу броска, глазомер. Укреплять мышцы плечевого пояса.  **Ход игры:**  Дети стоят в две шеренги друг за другом, в руках у первой шеренги мешочки с песком. Впереди на расстоянии 4-5м. стоят на одном уровне несколько флажков. Дети одновременно бросают мешочки из-за головы двумя руками или одной рукой, стараясь забросить их за линию флажков. Затем дети поднимают мешочки, бегут и передают своей паре. Бросает следующая шеренга, результаты сравниваются.  **2 вариант.**  Можно мешочки передавать своей паре перебрасыванием. |  | **Подвижная игра с метанием**  **30 . (старший дошкольный возраст)**  **«Попади в обруч»**  **Цель:** учить детей метать мешочки с песком в горизонтальную цель, правой левой рукой прицеливаясь. Развивать глазомер, точность броска.  **Ход игры:**  Дети стоят по кругу диаметром 8-10м. через одного в руках мешочек с песком. В центре круга лежит обруч. По сигналу воспитателя дети у которых в руках мешочки, передают их товарищам справа или слева по договорённости. Получив мешочки, дети бросают их стараясь попасть в обруч. Затем дети поднимают мешочки, и возвращаются на свои места в круг. Снова раздаётся сигнал, и дети передают мешочки своим соседям – вторым номерам и т. д.  **2 вариант.**  Забрасывать мешочки двумя одной рукой из-за головы, сидя, стоя на коленях. |
| **Подвижная игра с метанием**  **31 . (старший дошкольный возраст)**  **«Сбей кеглю»**  **Цель:** учить детей катать мяч, стараясь сбить кеглю с расстояния 1,5-2м., бегать за мячом, предавая другим детям. Развивать глазомер, силу броска.  **Ход игры:**  На одной стороне зала чертят 3-4 кружка, в них ставят кегли. На расстоянии 1,5-2м., от них обозначают шнуром линию. 3-4 ребёнка подходят к линии становятся напротив кеглей, берут по мячу и катят, стараясь сбить кеглю. Затем бегут, ставят кегли, берут мячи и приносят их следующим детям.  2 вариант.  Бросать мяч правой, левой рукой, отталкивать ногой. |  | **Подвижная игра с метанием**  **32 . (старший дошкольный возраст)**  **«Поймай мяч»**  **Цель:** Развивать внимание, ловкость, зрительно-двигательную координацию.  **Ход игры:**  Играют втроем. Двое игроков располагаются друг против друга на расстоянии 3—4 м и перебрасывают мяч между собой. Третий становится между ними и старается поймать мяч или хотя бы коснуться его рукой. Если это удается, он меняется местами с тем, кто бросил мяч.  Можно предложить детям перед броском выполнить какое-либо движение: бросить мяч вверх, вниз, поймать его, вести мяч на месте и т. д.  **Правила:**начинать бросать мяч по сигналу.  **Дозировка:**3-4 раза. |
| **Подвижная игра с метанием**  **33 . (старший дошкольный возраст)**  **«Школа мяча»**  **Цель:**  закрепить умение детей выполнять разные действия с мячом. Развивать координацию движений, глазомер, ловкость.  **Ход игры.**  Подбросить мяч вверх и поймать его одной рукой. Ударить мяч о землю и поймать одной рукой. Подбросить вверх, хлопнуть в ладоши и поймать его двумя руками. Ударить о стену и поймать его одной рукой. Ударить о стену, поймать его одной рукой, после того как он ударится о землю. Ударить мяч о стену, хлопнуть в ладоши и поймать одной рукой. Ударить мяч о стену так чтобы он отскочил под углом в сторону партнёра, который должен поймать его. Ударить мяч, о стену бросив его из-за спины, из-за головы, из-под ноги и поймать его. |  | **Подвижная игра с метанием**  **34 . (старший дошкольный возраст)**  **«Мяч водящему»**  **Цель:** учить детей ловить мяч, брошенный водящим руками не прижимая к груди. Бросать мяч двумя руками от груди. Развивать глазомер, моторику рук, быстроту, точность броска.  **Ход игры:**  Дети делятся на 2-3 группы и выстраиваются в круг, в центре каждого круга стоит водящий с мячом в руках. По сигналу воспитателя водящие перебрасывают поочерёдно детям мяч двумя руками от груди и получают его обратно. Когда мяч обойдёт всех игроков, то он поднимает его над головой и говорит: «Готово!»  **2 вариант.**  Мяч водящий бросает не по порядку, а в разнобой, выигрывает группа, у которой ни разу не упадёт мяч. |
| **Подвижная игра с метанием**  **35 . (старший дошкольный возраст)**  **«Серсо»**  **Цель:**   учить детей бросать деревянные кольца, стараясь их забросить на «кий» (деревянная палка), развивать ловкость, глазомер.  **Ход игры:**  Играют двое. Один при помощи кия бросает деревянные кольца, а другой ловит их на кий, можно сначала подбрасывать их рукой и ловить на руку, а затем использовать кий. Выигрывает тот, кто больше поймает колец.  **2 вариант**  При большом количестве игроков дети делятся на пары и становятся друг против друга на расстоянии 3-4м. |  | **Подвижная игра - эстафета**  **36 . (старший дошкольный возраст)**  **«Эстафета парами»**  **Цель:** учить детей бегать в парах, держась за руки стараясь прибежать к финишу вперёд своих соперников. Развивать выносливость, ловкость.  **Ход игры:**  Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки. На противоположной стороне ориентиры. По сигналу первые пары, взявшись за руки, бегут до ориентиров, обегают их и возвращаются в конец колонны. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и не разъединят руки во время бега. |
| **Подвижная игра с метанием**  **37 . (старший дошкольный возраст)**  **«Серсо»**  **Цель:**   учить детей бросать деревянные кольца, стараясь их забросить на «кий» (деревянная палка), развивать ловкость, глазомер.  **Ход игры:**  Играют двое. Один при помощи кия бросает деревянные кольца, а другой ловит их на кий, можно сначала подбрасывать их рукой и ловить на руку, а затем использовать кий. Выигрывает тот, кто больше поймает колец.  **2 вариант**  При большом количестве игроков дети делятся на пары и становятся друг против друга на расстоянии 3-4м. |  | **Подвижная игра - эстафета**  **38. (старший дошкольный возраст)**  **«Пронеси мяч не задев кеглю»**  **Цель:** продолжать учить детей прыгать на двух ногах с продвижением вперёд.  **Ход игры:**  Участники делятся на две команды. Линии старта и финиша отмечаются на расстоянии 14 - 16 м одна от другой, вдоль линии по центру устанавливаются две-три кегли. Направляющие команд зажимают между ногами (выше коленей) волейбольный или набивной мяч. По сигналу направляющие начинают продвигаться вперед прыжками огибая кегли таким образом, чтобы не задеть их и, достигнув противоположной линии старта, передают мячи направляющим встречных колонн. Так действуют все игроки. Участники, закончившие эстафету, становятся в конец колонны. Выигрывает команда, игроки которой быстрее закончат эстафету. |
| **Подвижная игра с метанием**  **39 . (старший дошкольный возраст)**  **«Забрось мяч в кольцо»**  **Цель:**   продолжать учить детей бросать мяч в вертикальную цель (кольцо). Развивать глазомер, точность броска.  **Ход игры:**  Команды построены в одну колону по одному перед баскетбольными щитами на расстоянии 2 – 3 метра. За сигналом первый номер выполняет бросок мяча по кольцу, затем кладет мяч, а второй игрок тоже берет мяч и бросает его в кольцо и так далее. Выигрывает та команда, которая больше всех попала в кольцо. |  | **Подвижная игра - эстафета**  **40. (старший дошкольный возраст)**  **«Дорожка препятствий»**  **Цель:** продолжать учить детей прыгать на двух ногах с продвижением вперёд; совершенствовать навыки пролезания под дугами; совершенствовать координацию движений.  **Ход игры:**  Дети стоят в две колонны и выполняют задания воспитателя по очереди. Когда будет выполнено задание до конца, игрок передаёт эстафету следующему, хлопнув его по ладони.  1)Пройти по бревну. 2) Пролезть под дугами. 3) Прыжки из обруча в обруч.  **Правила:**следующему игроку необходимо дождаться, когда предыдущий игрок выполнит эстафету до конца. |
| **Подвижная игра с элементами соревнования**  **41 . (старший дошкольный возраст)**  **«Кто скорее проползет через обруч к флажку»**  **Цель:**   учить детей действовать по сигналу, прыгать на двух ногах с продвижением вперёд, подлезать под дугу удобным способом, бегать на перегонки. Развивать умение соревноваться, передавать эстафету.  **Ход игры:**  Дети распределяются на три колонны поровну. На расстоянии  2м от исходной черты ставятся дуги или  обручи, можно натянуть шнур, затем на расстоянии 3м. ставятся флажки на подставке. Даётся задание: по сигналу воспитателя выполнить подлезание под дугу, затем прыжками на двух ногах допрыгать до флажка, обогнуть его и бегом вернуться в конец своей колонны. |  | **Подвижная игра с элементами соревнования**  **42. (старший дошкольный возраст)**  **«Кто быстрее »**  **Цель:** развивать внимание, ловкость, действовать по сигналу воспитателя.  **Инвентарь:** кегли (мячи)  **Ход игры:**  Игроки делятся на 2 команды. На площадке с интервалом 30-40 м проводятся две параллельные линии, с наружной стороны которых в одну шеренгу выстраиваются по команды с последующим расчетом по порядку. Посередине между шеренгами ставится кегля (мяч). Учитель называет произвольно какой-нибудь номер. Участники команд, имеющие этот номер, бегут к кегле, стараясь схватить ее быстрее соперника. Тот, кому это удается, тут же убегает в 22 свою шеренгу, а соперник пытается его догнать и запятнать. Если игрок с кеглей возвращается в свою шеренгу незапятнанным, то он приносит своей команде два очка, а если его запятнают – одно. Определение победителя. Выигрывает команда, игроки которой наберут большую сумму. |
| **Подвижная игра народная**  **43 . (старший дошкольный возраст)**  **«Гори гори ясно»**  **Цель:**    Развивать выдержку и  ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге.  **Ход игры:**  Игроки выбирают одного ведущего. Все остальные становятся парами друг к другу. Ведущий стоит перед колонной лицом к игрокам. Он говорит:  *Гори-гори ясно, Чтобы не погасло, Птички летят, Колокольчики звенят!*  После этих слов последняя пара отпускает руки, игроки бегут один по правой, другой по левой стороне колонны, а ведущий старается поймать кого-то из них до того, как игроки схватятся за руки. Беглецы должны убежать от ведущего, схватиться за руки и стать в начале колонны перед первой парой. Если же ведущий словит одного из них, то становится с ним перед всеми парами. А тот, кого не поймали, становится ведущим и игра продолжается. Опять бежит последняя пара, а ведущий догоняет одного из них. Если пара смогла сомкнуть руки, ведущий остается тот же и игра продолжается. |  | **Подвижная игра народная**  **44. (старший дошкольный возраст)**  **«Коршун и наседка »**  **Цель:** учить детей двигаться в колонне, держась друг за друга крепко, не разрывая сцепления. Развивать умение действовать согласованно, ловкость.  **Ход игры:**  В игре участвуют 8-10 детей, одного из игроков выбирают коршуном, другого наседкой. Остальные дети – цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыплёнка, стоящего в колонне последним. Наседка вытягивая руки в стороны, не даёт коршуну схватить цыплёнка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой. Пойманный цыплёнок идёт в гнездо коршуна. |
| **Подвижная игра с бегом**  **45 . (старший дошкольный возраст)**  **«Мороз – красный нос»**  **Цель:**    учить детей перебегать в рассыпную с одной стороны площадки на другую, увёртываясь от ловишки, действовать по сигналу, сохранять неподвижную позу. Развивать выдержку, внимание. Закрепить бег с захлёстом голени, боковой галоп.  **Ход игры:**  На противоположных сторонах площадки обозначается два дома, в одном из них находятся игроки. Посередине площадки лицом к ним становится водящий – Мороз - красный нос, он говорит:  «Я мороз – красный нос.  Кто из вас решится  В путь дороженьку пуститься?»  Дети отвечают хором:  «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»  После этого они перебегают через площадку в другой дом, мороз их догоняет и старается заморозить. Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят так до окончания пробежки. Мороз подсчитывает, сколько играющих удалось при этом заморозить, учитывается, что играющие выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся после сигнала, тоже считаются замороженными. |  | **Подвижная игра с бегом**  **46. (старший дошкольный возраст)**  **«Второй лишний »**  **Цель:** учить детей быстро бегать по кругу, становясь впереди ребёнка. Развивать внимание, реакцию. Воспитывать интерес к подвижным играм.  **Ход игры.**  Дети становятся по кругу, расстояние между ними должно быть не менее 1-2 шагов. За кругом находится двое водящих. Один из них убегает, другой старается догнать его. Убегающий ребенок, спасаясь от ловящего, становится впереди какого-то ребёнка. Если он вбежал в круг и встать пока его не запятнали, его уже нельзя салить. Теперь должен убегать ребёнок, который оказался вторым. Если Ловишка успел коснуться убегающего, то они меняются ролями.  Бегать только вне круга, не пересекать его, не хвататься за детей, стоящих в кругу, бегать не слишком долго, чтобы все могли включиться в игру. |