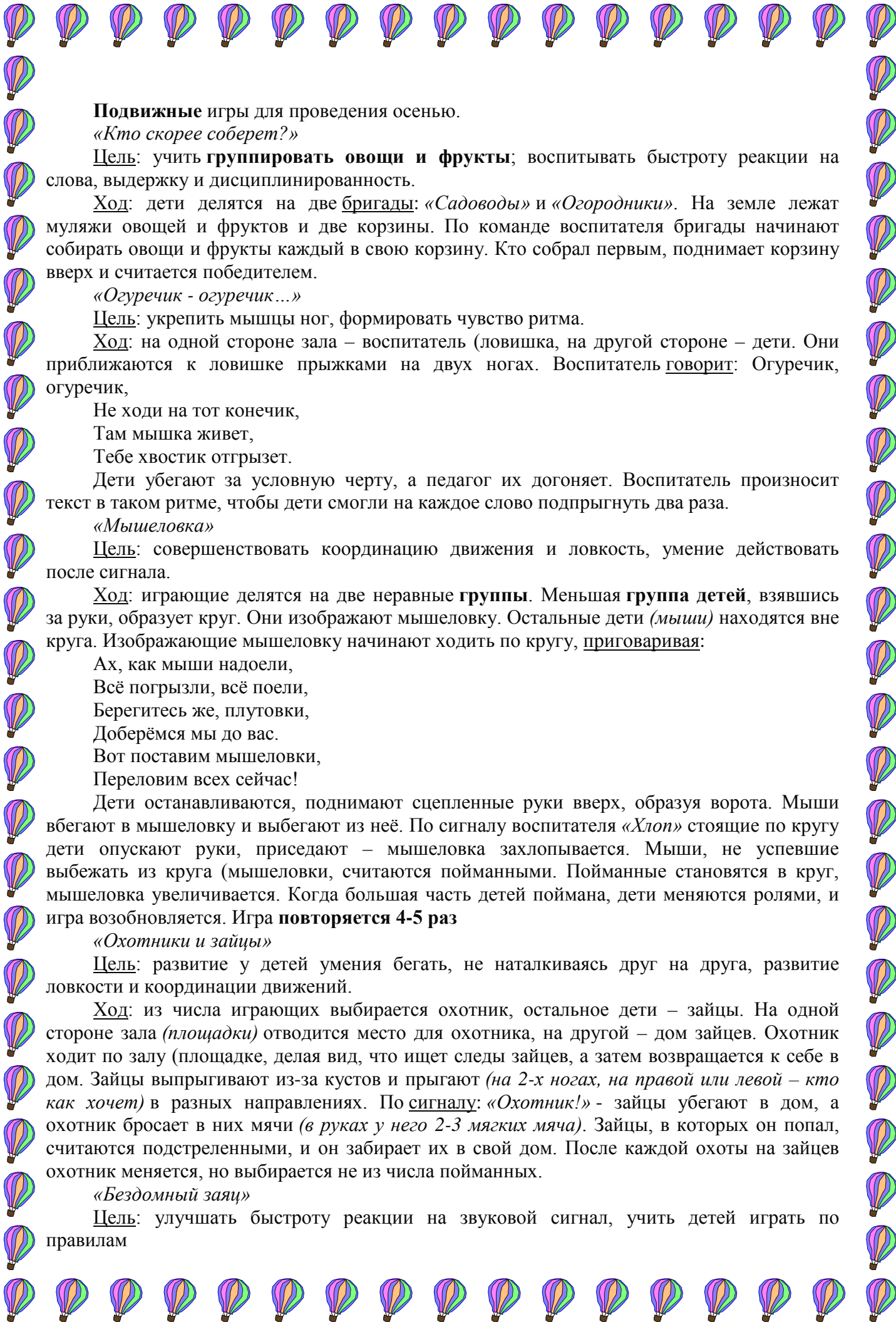


Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №117 Тракторозаводского района Волгограда»

# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО СЕЗОНАМ





## Подвижные игры для проведения осенью.

«Кто скорее соберет?»

**Цель:** учить **группировать овощи и фрукты**; воспитывать быстроту реакции на слова, выдержку и дисциплинированность.

**Ход:** дети делятся на две **бригады**: «Садоводы» и «Огородники». На земле лежат муляжи овощей и фруктов и две корзины. По команде воспитателя бригады начинают собирать овощи и фрукты каждый в свою корзину. Кто собрал первым, поднимает корзину вверх и считается победителем.

«Огуречик - огуречик...»

**Цель:** укрепить мышцы ног, формировать чувство ритма.

**Ход:** на одной стороне зала – воспитатель (ловишка, на другой стороне – дети. Они приближаются к ловишке прыжками на двух ногах. Воспитатель говорит: Огуречик, огуречик,

Не ходи на тот конечик,

Там мышка живет,

Тебе хвостик отгрызет.

Дети убегают за условную черту, а педагог их догоняет. Воспитатель произносит текст в таком ритме, чтобы дети смогли на каждое слово подпрыгнуть два раза.

«Мышеловка»

**Цель:** совершенствовать координацию движения и ловкость, умение действовать после сигнала.

**Ход:** играющие делятся на две неравные **группы**. Меньшая **группа детей**, 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,

Всё погрызли, всё поели,

Берегитесь же, плутовки,

Доберёмся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

Переловим всех сейчас!

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из неё. По сигналу воспитателя «Хлоп» стоящие по кругу дети опускают руки, приседают – мышеловка захлопывается. Мыши, не успевшие выбежать из круга (мышеловки, считаются пойманными. Пойманные становятся в круг, мышеловка увеличивается. Когда большая часть детей поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется. Игра **повторяется 4-5 раз**

«Охотники и зайцы»

**Цель:** развитие у детей умения бегать, не наталкиваясь друг на друга, развитие ловкости и координации движений.

**Ход:** из числа играющих выбирается охотник, остальные дети – зайцы. На одной стороне зала (*площадки*) отводится место для охотника, на другой – дом зайцев. Охотник ходит по залу (площадке, делая вид, что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе в дом. Зайцы выпрыгивают из-за кустов и прыгают (*на 2-х ногах, на правой или левой – кто как хочет*) в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» - зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мячи (*в руках у него 2-3 мягких мяча*). Зайцы, в которых он попал, считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом. После каждой охоты на зайцев охотник меняется, но выбирается не из числа пойманных.

«Бездомный заяц»

**Цель:** улучшать быстроту реакции на звуковой сигнал, учить детей играть по правилам

Ход: из числа играющих выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы чертят себе кружочки (дома, и каждый встает в него).

«Бездомный заяц» убегает, а «охотники» его догоняют. «Заяц» может спастись от «охотника», забежав в любой кружок; тогда «заяц», стоявший в кружке, должен сейчас же убегать, потому что теперь он становится бездомным и «охотник» будет ловить его. Как только «охотник» поймал зайца, он сам становится «зайцем», а бывший «заяц» – «охотником».

«Лохматый пес»

Цель: развивать внимание, быстрый бег; учить по-разному обозначать предметы в игре.

Ход: дети стоят на одной стороне площадки. Водящий – пес – на другой стороне. Дети тихо подходят к нему со словами:

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!

После этих слов пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются, а пес старается их поймать

«Хитрая лиса»

Цель: развивать у детей выдержку, наблюдательность ловкость. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг.

Ход: играющие стоят в кругу на расстоянии одного шага друг от друга. В стороне, вне круга обозначается дом лисы. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а педагог обходит их с внешней стороны круга и дотрагивается до одного из играющих, который и становится водящим – хитрой лисой. Затем дети открывают глаза, хором 3 раза (с небольшим интервалом) спрашивают (сначала тихо, потом громче): «Хитрая лиса, где ты?» После третьего вопроса хитрая лиса быстро выбегает на середину круга, поднимает вверх руку и говорит: «Я здесь!». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит (дотрагиваясь рукой). После того как лиса поймает 2-3 ребят и отведет их в свой дом, воспитатель произносит: «В круг!». Игра **повторяется**.

«Лисичка и курочки»

Цель: развивать быстрый бег, ловкость.

Ход: на одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном – стоит лисичка. Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют зерна. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается дотронуться до любого из игроков.

Если водящему не удастся дотронуться до кого-либо из игроков, то он снова водит.

«Такой листок - лети ко мне»

Цель: развивать внимание, наблюдательность; упражнять в нахождении листьев по сходству; активизировать словарь.

Ход: воспитатель с детьми рассматривает листья, упавшие с деревьев. Описывает их, говорит, с какого они дерева. Через некоторое время, раздает детям листья от разных деревьев, находящихся на участке, и просит внимательно его послушать. Показывает лист от дерева и говорит: «У кого такой же листок, бегите ко мне!»

«Зайцы и медведи»

Цель: развивать ловкость, умение перевоплощаться.

Ход игры: ребенок- «медведь» сидит на корточках и дремлет. Дети- «зайцы» прыгают вокруг и дразнят его:

Мишка бурый, мишка бурый,

Отчего такой ты хмурый?

«Медведь» встает, отвечает:

Я медком не угостился

Вот на всех и рассердился.

1,2,3,4,5 – начинаю всех гонять!

После этого «медведь» ловит «зайцев».

**Подвижные** игры для проведения в зимний период.

«Снежная баба» (русская народная)

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры: выбирается «Снежная баба». Она садится на корточки в конце площадки.

Дети идут к ней, притоптывая,

Баба Снежная стоит,

Утром дремлет, днями спит.

Вечерами тихо ждет,

Ночью всех пугать идет.

На эти слова «Снежная баба» просыпается и ловит детей. Кого поймает, тот становится «Снежной бабой».

«Два Мороза»

Цель: учить детей играть по правилам, развивать быстроту, ловкость, выносливость.

Ход: на противоположной стороне площадки обозначены два дома, играющие располагаются

В одном из домов. Водящие – Мороз Красный нос и Мороз синий нос встают посередине площадки лицом к играющим и произносят:

Мы морозы молодые

Мы два брата удалые

Я Мороз Красный нос!

Я Мороз Синий нос!

Кто из вас решится

В путь – дороженьку пуститься?

Играющие отвечают хором:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» дети перебегают через площадку в другой дом, а водящие догоняют их и стараются коснуться рукой, «заморозить». «Замороженные» останавливаются на том месте, где до них дотронулись, и до окончания перебежки стоят не двигаясь. Воспитатель вместе с «Морозами» подсчитывают количество «замороженных».

«Смелые воробушки»

Цель: развивать быстроту и ловкость

Ход: дети строятся в круг, перед каждым играющим два снежка. В центре круга водящий – кошка. Дети изображают воробушка и по сигналу воспитателя прыгают в круг через снежки и прыгают обратно из круга по мере приближения кошки. Воробей, которого коснулась кошка. Получает штрафное очко, но из игры не выбывает. Через некоторое время воспитатель останавливает игру и, подсчитывает количество «осаленных»; выбирается новый водящий.

«Зимующие и перелетные птицы» (русская народная)

Цель: развивать двигательные навыки; закреплять представление о поведении птиц зимой.

Ход: дети надевают шапочки птиц (перелетных и зимующих). В середине площадки на расстоянии друг от друга стоят два ребенка в шапочках Солнышка и Снежинки. «Птицы» бегают враспынную со словами:

Птички летают, зерна собирают.



Маленькие птички, птички-невелички».

После этих слов «перелетные птицы» бегут к Солнцу, а «зимующие» - к снежинке.

Чей круг быстрее соберется, тот и выиграл.

«Ветерок»

Цель: развивать двигательные навыки, упражнять в умении менять движения в соответствии с текстом.

Ход: выбирается водящий. Ему надевают шапочку «Ветерка». И он отходит в сторону. Воспитатель говорит:

«Из – за елки на опушке

Чьи-то выглянули ушки. *(Дети присели и показывают ушки)*

Лапки заек замерзают,

Зайки лапки согревают *(встали, согревают лапки)*

Стали прыгать и скакать,

Стали весело играть». *(Дети прыгают).*

Воспитатель говорит:

«Ну-ка, ветер, не зевай

И зайчишек догоняй!»

Водящий догоняет детей.

«Охота на зайцев»

Цель: развивать внимание, ловкость, быстрый бег.

Ход: Все ребята - «зайцы» и 2-3 «охотника». «Охотники» находятся на противоположной стороне, где для них нарисован дом.

Воспитатель:

Никого нет на лужайке.

Выходите, братцы-зайки,

Прыгать, кувыраться.

По снегу кататься.

«Охотники» выбегают из домика и охотятся на зайцев.

Пойманных «зайцев» «охотники» забирают себе в дом, и игра **повторяется**.

**Подвижные игры в весенний период.**

«Гори, гори ясно!»

Цель: развивать быстроту и ловкость

Ход: игроки стоят в колонну по два, держась за руки, впереди колонны – водящий.

Дети хором говорят:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло.

Глянь на небо: птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три – беги!

По окончании слов игроки последней пары опускают руки и бегут в начало колонны – один справа, другой слева от нее. Водящий пытается запятнать одного из игроков, прежде чем тот успеет взяться за руки со своей парой. Если водящий запятнал игрока, то он становится с ним в пару впереди колонны.




















«Птички и птенчики»

Цель: развивать у детей выполнение движений по сигналу. Упражнять в беге в разных направлениях не задевая друг друга.

Ход: дети делятся на 3 – 4 **группы**; каждая **группа** имеет свой домик-гнездо. У каждой **группы** «птенчиков» есть птичка-мама. По слову воспитателя «полетели» птенчики вылетают из гнезда. По слову воспитателя «домой» птички-мамы возвращаются и зовут птенчиков домой. В гнезде птенчики усаживаются в кружок. Игра проводится 3 – 4 раза.

«Найди свой цвет»

Цель: развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по сигналу. Упражнять ходьбе и в беге.



Ход: дети получают флажки трех-четырех цветов: красного, синего и желтого цвета игрупируются по 4-6 человек в разных углах площадки. В каждом углу воспитатель ставит на подставке цветной флаг (*красный, синий, желтый*). По сигналу воспитателя «*идите гулять*» дети расходятся по площадке. По слову воспитателя «*найди свой цвет*» дети собираются возле флага соответствующего цвета. Продолжительность игры 4 – 5 минут.

«*Найди себе пару*»

Цель: развивать у детей ориентировку в пространстве. Упражнять детей в беге.

Ход: каждый ребенок получает один флажок. Флажки двух цветов поровну. По сигналу воспитателя дети разбегаются по площадке. По сигналу «*найди пару*» дети, имеющие одинаковые флажки, становятся рядом. В игре должно принимать участие нечетное число детей, чтобы один остался без пары. Обращаясь к нему, все играющие говорят:

Ваня, Ваня не зевай (*Таня, Оля и другие.*)

Быстро пару выбирай!

Затем по удару в бубен дети опять разбегаются по площадке, и игра **повторяется**. Продолжительность игры 5-7 минут.

«*Перепрыгнем через ручеек*»

Цель: упражнять в прыжках в длину с места.

Ход: на площадке рисуется ручеек, с одного конца узкий, а дальше все шире и шире (*от 10 до 40 см.*) **Группе** детей предлагается перепрыгнуть через ручеек вначале там, где узкий, а затем там, где шире, и, наконец, где самый широкий. Продолжительность игры 5 – 6 минут.

«*Мы веселые ребята*»

Цель: воспитывать быстроту и ловкость.

Ход: дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне площадки проводится **вторая черта**. В центре площадки находится ловишка. Водящий 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 выбирается другой ловишка. Игра **повторяется 3-4 раз**.

Указания. Если после 2 – 3 перебежек ловишка никого не поймает, все равно выбирается новый ловишка.

«*Беги к тому, что назову*»




















Цель: тренировать в быстром нахождении названного предмета на площадке или в комнате; развивать быстрый бег стайкой, внимание.

Ход: выбирается водящий, дети стоят рядом с ним и слушают, что он скажет. Водящий объясняет: «*Куда я скажу, туда вы побежите, и будете ждать меня*», затем произносит: «*Раз, два, три к песочнице беги!*» Водящий внимательно следит за детьми, кто побежит не к тому предмету, отводит на скамейку штрафников. Игра **повторяется**. (*дети бегут к столику, к любому дереву, к веранде.*)

«*Космонавты*»

Цель: развивать у детей внимание, ловкость, воображение. Упражнять ориентировке в пространстве.

Ход: по краям площадки чертятся контуры ракет. Общее количество мест в ракетах должно быть меньше количества играющих детей. Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:



Ждут нас быстрые ракеты На такую полетим!  
Для прогулок по планетам. Но в игре один секрет:  
На какую захотим, Опоздавшим места нет.

С последними словами дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракетах, остаются на космодроме, а те, кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, где пролетают и что видят. После этого все снова встают в круг, и игра **повторяется**. Во время полета вместо рассказа о виденном детям предлагается выполнять различные упражнения, задания, связанные с выходом в космос.

**Подвижные игры в летний период.**

**«Совушка»**

Цель: учиться **неподвижно** стоять некоторое время, внимательно слушать.

Ход: играющие свободно располагаются на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «Сова». Воспитатель говорит: «*День наступает – все оживает*». Все играющие свободно двигаются по площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полет бабочек, стрекоз и других насекомых.

Неожиданно произносит: «*Ночь наступает, все замирает, сова вылетает*». Все должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеется, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, и подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала себе большее число играющих.

**«Поймай комара»**

Цель: развивать у детей умение согласовывать движения со зрительным сигналом. Упражнять в прыжках на месте.

Ход: играющие становятся в круг, на расстоянии вытянутых в стороны рук. Воспитатель в центре. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан «комар». Воспитатель кружит комара немного выше головы играющих. Играющие внимательно следят за комаром и при его приближении подпрыгивают на месте, чтобы поймать его. Тот, кто схватит комара, говорит: «*Я поймал*». Продолжительность 4-5 минут.

**«У медведя во бору.»**

Цель: развивать у детей сообразительность, ориентировку в пространстве и ритмичность движений. Упражнять детей в беге и ловле.

Ход: на одном конце площадки проводится черта. Эта опушка леса. За чертой очерчивается место для медведя. На противоположном конце площадки обозначается линией дом детей. Воспитатель назначает одного из играющих медведем. Дети направляются к опушке леса и проговаривают:

У медведя во бору грибы, ягоды беру.

А медведь не спит и на нас рычит.

Когда играющие произносят слово «*рычит*», медведь с рычанием встает, а дети бегут «домой». Медведь старается их поймать. Пойманного отводит к себе. Продолжительность игры 5 – 6 минут.

**«Цветные автомобили»**

Цель: развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по зрительному сигналу. Упражнять в беге, ходьбе.

Ход: вдоль стены сидят на скамейках дети. Они – «автомобили». Каждому дается флажок какого – либо цвета или цветной круг, кольцо. Воспитатель в центре площадки. Он держит в руке три цветных флажка. Воспитатель поднимает флажок какого – либо цвета. Все дети, имеющие флажок этого цвета, бегут по площадке; на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и по сигналу «в гараж» направляются шагом к своей скамейке. Продолжительность 4 - 6 минут.

**«Кот на крыше»**



Цель: развивать координацию движений; развивать ритмичную, выразительную речь.

Ход: дети становятся в круг. В центре – «кот». Остальные дети – «мыши». Они тихо подходят к «коту» и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса:

Тише мыши, тише мыши...

Кот сидит на нашей крыше.

Мышка, мышка, берегись.

И коту не попадись!

После этих слов «кот» гонится за мышками, те убегают. Нужно отметить чертой «мышкин дом» – норку, куда «кот» не имеет права забегать.

«Журавль и лягушки»

Цель: развивать внимание, ловкость; учить ориентироваться по сигналу.

Ход: на земле чертится большой прямоугольник – река. На расстоянии 50 см от нее сидят дети – «лягушки» на кочках. Позади детей в своем гнезде сидит «журавль». «Лягушки» усаживаются на кочки и начинают свой концерт:

Вот с насиженной гнилушки

В воду шлепнулись лягушки.

И, надувшись, как пузырь,

Стали квакать из воды:

«Ква, ке, ке,

Ква, ке, ке.

Будет дождик на реке».

Как только лягушки произнесут последние слова, «журавль» вылетает из гнезда и ловит их. «Лягушки» прыгают в воду, где «журавлю» ловить их не разрешается. Пойманная «лягушка» остается на кочке до тех пор, пока «журавль» не улетит и не вылезут «лягушки» из воды.

«Зайцы и медведи»

Цель: развивать ловкость, умение перевоплощаться.

Ход: ребенок-«медведь» сидит на корточках и дремлет. Дети- «зайцы» прыгают вокруг и дразнят его:

Мишка бурый, мишка бурый,

Отчего такой ты хмурый?

«Медведь» встает, отвечает:

Я медком не угостился

Вот на всех и рассердился.

1,2,3,4,5 – начинаю всех гонять!

После этого «медведь» ловит «зайцев»

«Карусель»

Цель: учить одновременно двигаться и говорить, быстро действовать после сигнала.

Ход: играющие стоят в кругу. На земле лежит веревка, концы которой связаны. Они подходят к веревке, поднимают ее с земли и, держась за нее правыми {или левыми} руками, ходят по кругу со словами:

Еле, еле, еле, еле

Завертелись карусели,

А потом кругом, кругом

Все бегом, бегом, бегом.

Играющие двигаются сначала медленно, а после слова «бегом» бегут.

По команде руководителя «Поворот!» они быстро берут веревку другой рукой и бегут в противоположную сторону. На словах:

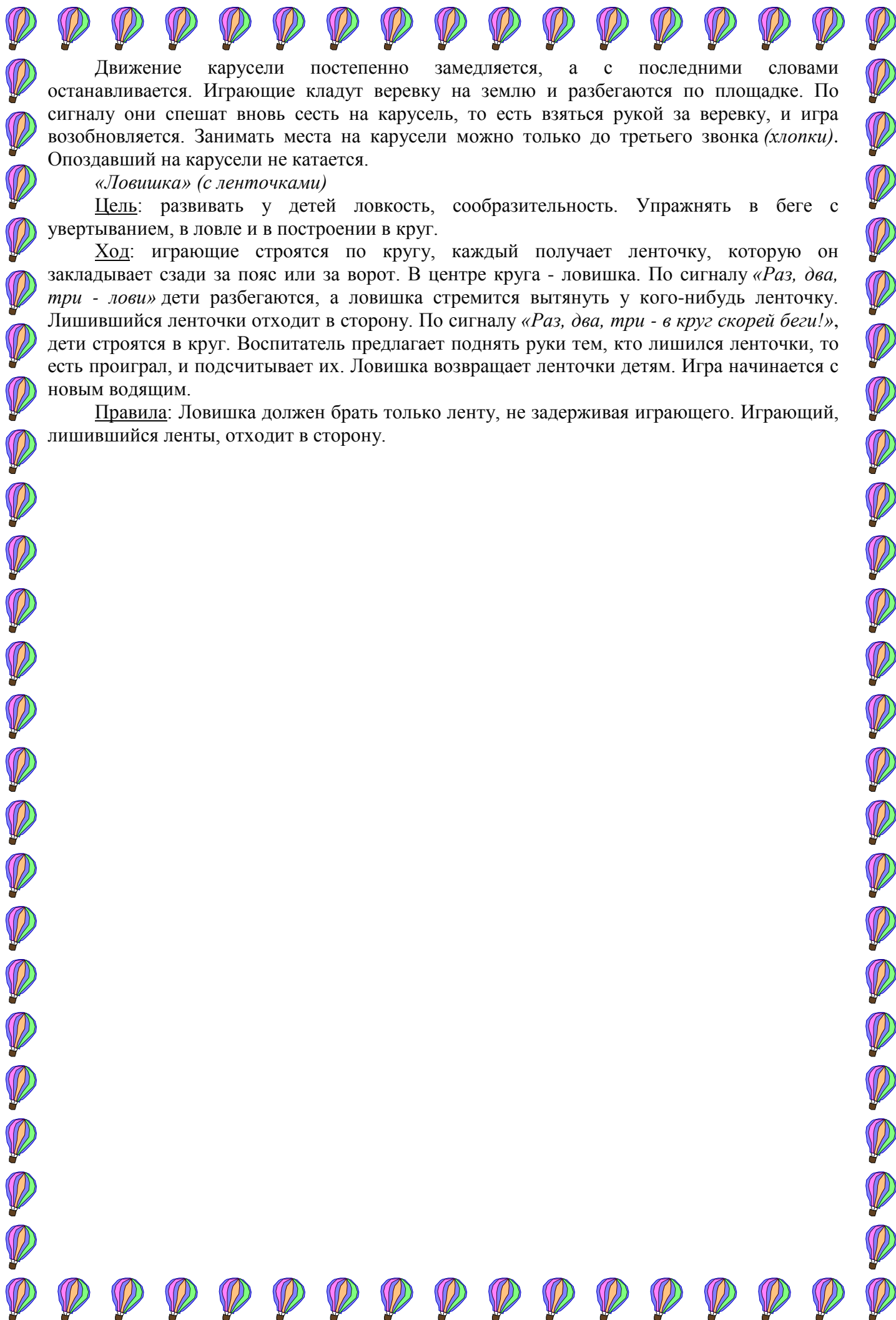
Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите,

Раз и два, раз и два,

Вот и кончилась игра.





Движение карусели постепенно замедляется, а с последними словами останавливается. Играющие кладут веревку на землю и разбегаются по площадке. По сигналу они спешат вновь сесть на карусель, то есть взяться рукой за веревку, и игра возобновляется. Занимать места на карусели можно только до третьего звонка (*хлопки*). Опоздавший на карусели не катается.

*«Ловишка» (с ленточками)*

Цель: развивать у детей ловкость, сообразительность. Упражнять в беге с увертыванием, в ловле и в построении в круг.

Ход: играющие строятся по кругу, каждый получает ленточку, которую он закладывает сзади за пояс или за ворот. В центре круга - ловишка. По сигналу *«Раз, два, три - лови»* дети разбегаются, а ловишка стремится вытянуть у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки отходит в сторону. По сигналу *«Раз, два, три - в круг скорей беги!»*, дети строятся в круг. Воспитатель предлагает поднять руки тем, кто лишился ленточки, то есть проиграл, и подсчитывает их. Ловишка возвращает ленточки детям. Игра начинается с новым водящим.

Правила: Ловишка должен брать только ленту, не задерживая играющего. Играющий, лишившийся ленты, отходит в сторону.