

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

☒ «Лохматый пёс».

*Вот лежит лохматый пёс
В лапы свой, уткнувши нос.
Тихо-смирно он лежит,
То ли дремлет, то ли спит.
Подойдём к нему, разбудим
И посмотрим, что-то будет.*

☒ «Смелые мышки».

*Вышли мыши как-то раз
Посмотреть который час.
Раз- два- три- четыре,
Мыши дёрнули за гири.
Вдруг раздался страшный звон!
Бом- бом- бом- бом!
Убежали мышки вон!*

(кот догоняет мышей-детей)

☒ «Бегите ко мне!»

Игровой материал: флажки четырёх цветов.

Дети берут флажок понравившегося цвета. У педагога флажки всех цветов. Воспитатель показывает 1 флажок и говорит: «Бегите ко мне!»

(К воспитателю подбегают только те дети, у которых флажки совпадают по цвету с флажком воспитателя).

☒ «Зайцы и волк».

Дети изображают зайцев со словами:

*Скачут зайцы скок-скок-скок
На зелёный, на лужок.
Травку щиплют, слушают
Не идёт ли волк.*

По окончании слов «волк» старается поймать зайцев, а те убегают в «норки».

A decorative border of balloons in blue, pink, and orange colors, tied with black strings, surrounds the text.

☒ **«Мыши и кот».**

Дети водят хоровод, в середине «спит» кот.

*Мыши водят хоровод
На лежанке дремлет кот.
Тише, мыши, не шумите,
Кота Ваську не будите.
Как проснётся Васька кот
Разобьёт наш хоровод.*

Кот просыпается, ловит мышей. Мыши убегают в домики.

☒ **П/И «Петух».**

*Трух- трух- трух! Трух- трух-трух!
Ходит по двору петух.
Сам со шпорами, хвост с узорами.
Под окном стоит. На весь двор кричит.
Кто услышит. Тот бежит!*

☒ **«Птички-невелички».**

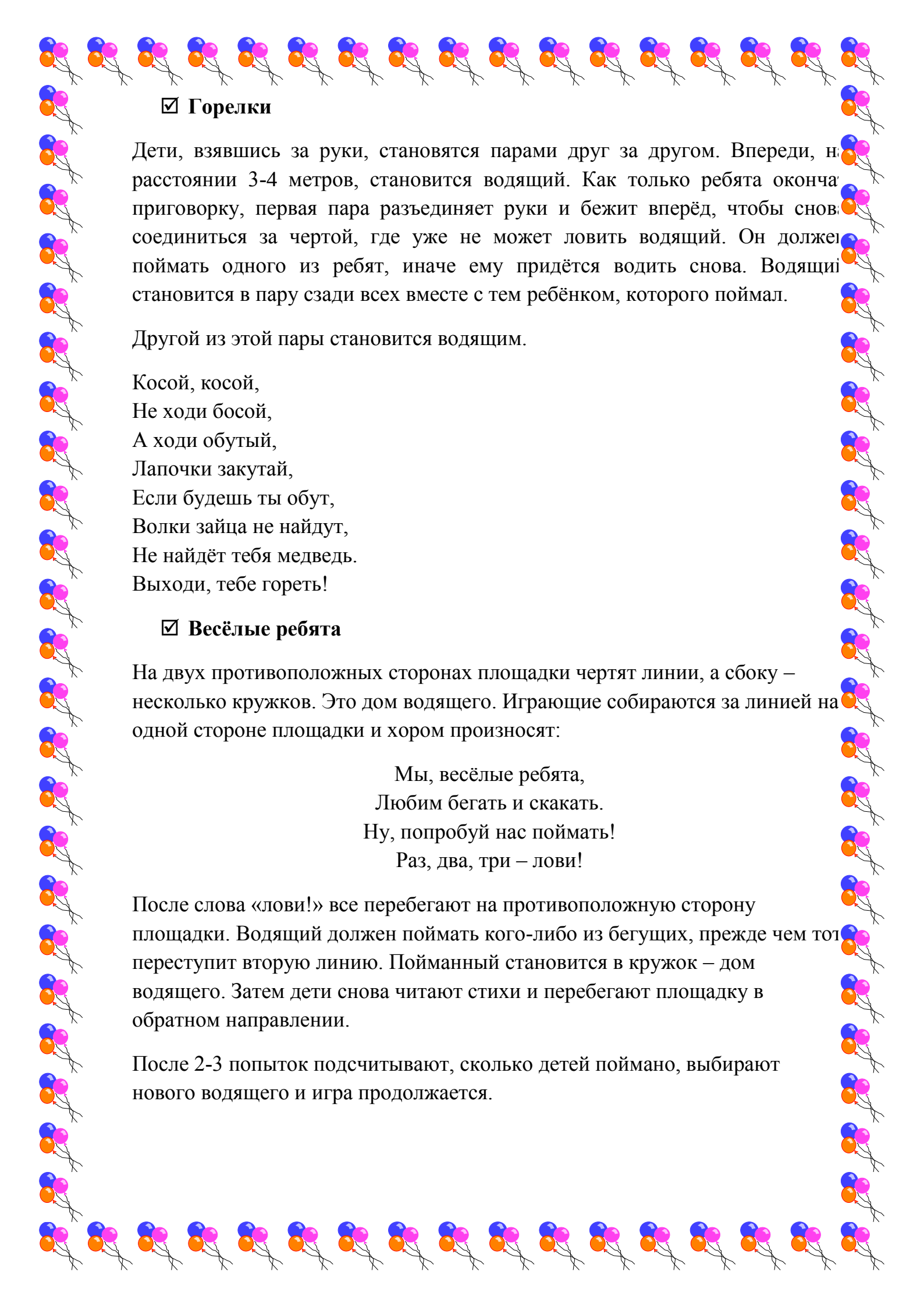
*Мы птички-невелички
Любим по небу летать
Ты попробуй
Нас поймать!*

☒ **«Мишка-лежебока».**

*Мишка, мишка-лежебока
Хватит спать, хватит спать.
Мы хотим с тобою мишка поиграть, поиграть.
Ты весёлых ребятешек догоняй, догоняй!*

☒ **«Мышки».**

*Вот как мыши надоели
Всё погрызли, всё поели.
Берегитесь же, плутовки,
Доберёмся мы до вас.
Как поставим мышеловки
Переловим в тот же час!*

A decorative border of balloons in blue, pink, and orange colors, tied with black strings, surrounds the text.

☒ Горелки

Дети, взявшись за руки, становятся парами друг за другом. Впереди, на расстоянии 3-4 метров, становится водящий. Как только ребята окончат приговорку, первая пара разъединяет руки и бежит вперёд, чтобы снова соединиться за чертой, где уже не может ловить водящий. Он должен поймать одного из ребят, иначе ему придётся водить снова. Водящий становится в пару сзади всех вместе с тем ребёнком, которого поймал.

Другой из этой пары становится водящим.

Косой, косой,
Не ходи босой,
А ходи обутой,
Лапочки закутай,
Если будешь ты обут,
Волки зайца не найдут,
Не найдёт тебя медведь.
Выходи, тебе гореть!

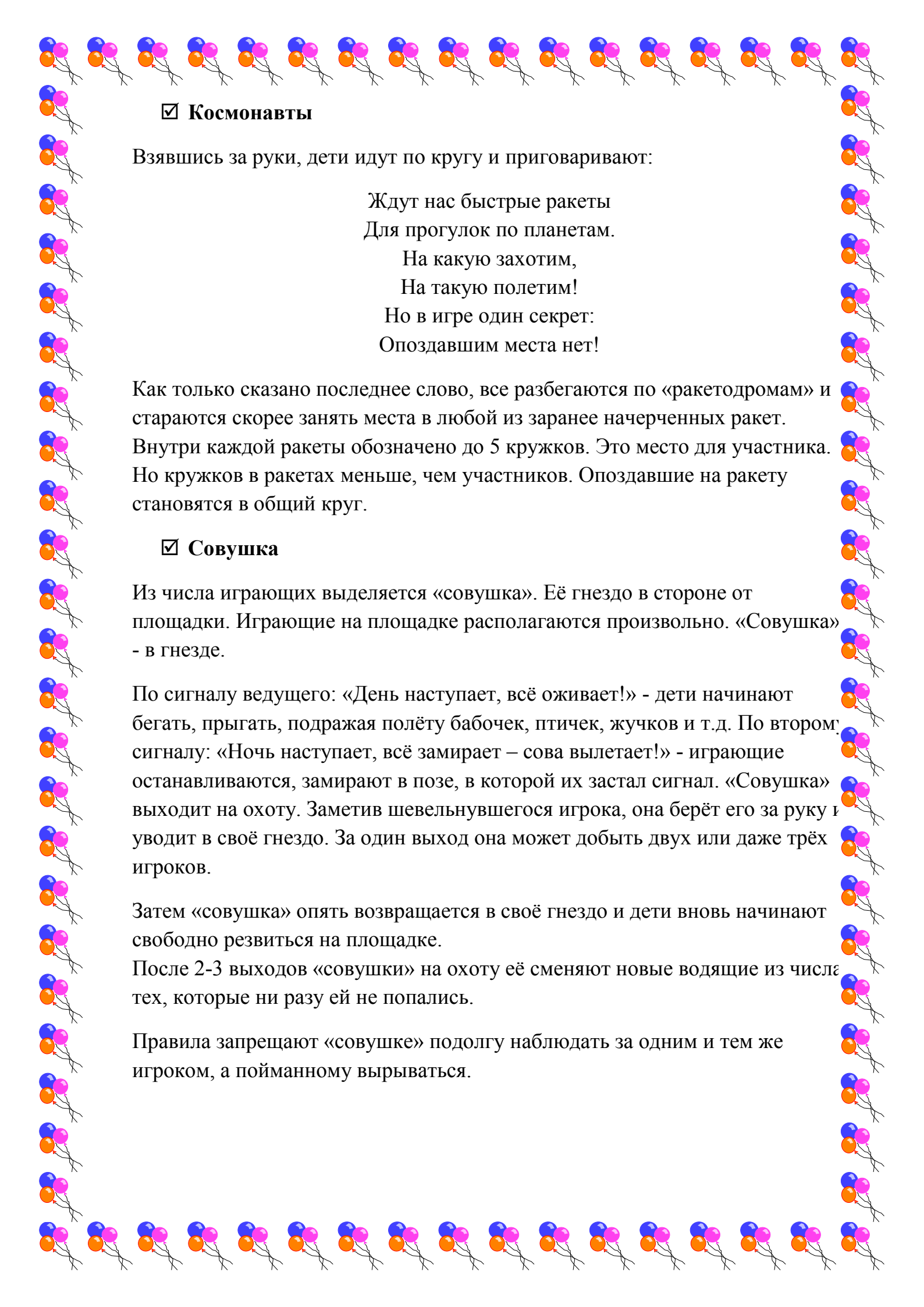
☒ Весёлые ребята

На двух противоположных сторонах площадки чертят линии, а сбоку – несколько кружков. Это дом водящего. Играющие собираются за линией на одной стороне площадки и хором произносят:

Мы, весёлые ребята,
Любим бегать и скакать.
Ну, попробуй нас поймать!
Раз, два, три – лови!

После слова «лови!» все перебегают на противоположную сторону площадки. Водящий должен поймать кого-либо из бегущих, прежде чем тот переступит вторую линию. Пойманный становится в кружок – дом водящего. Затем дети снова читают стихи и перебегают площадку в обратном направлении.

После 2-3 попыток подсчитывают, сколько детей поймано, выбирают нового водящего и игра продолжается.

A decorative border of balloons in blue, pink, and orange colors, tied with black strings, surrounds the text.

☒ Космонавты

Взявшись за руки, дети идут по кругу и приговаривают:

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

Как только сказано последнее слово, все разбегаются по «ракетодромам» и стараются скорее занять места в любой из заранее начерченных ракет. Внутри каждой ракеты обозначено до 5 кружков. Это место для участника. Но кружков в ракетах меньше, чем участников. Опоздавшие на ракету становятся в общий круг.

☒ Совушка

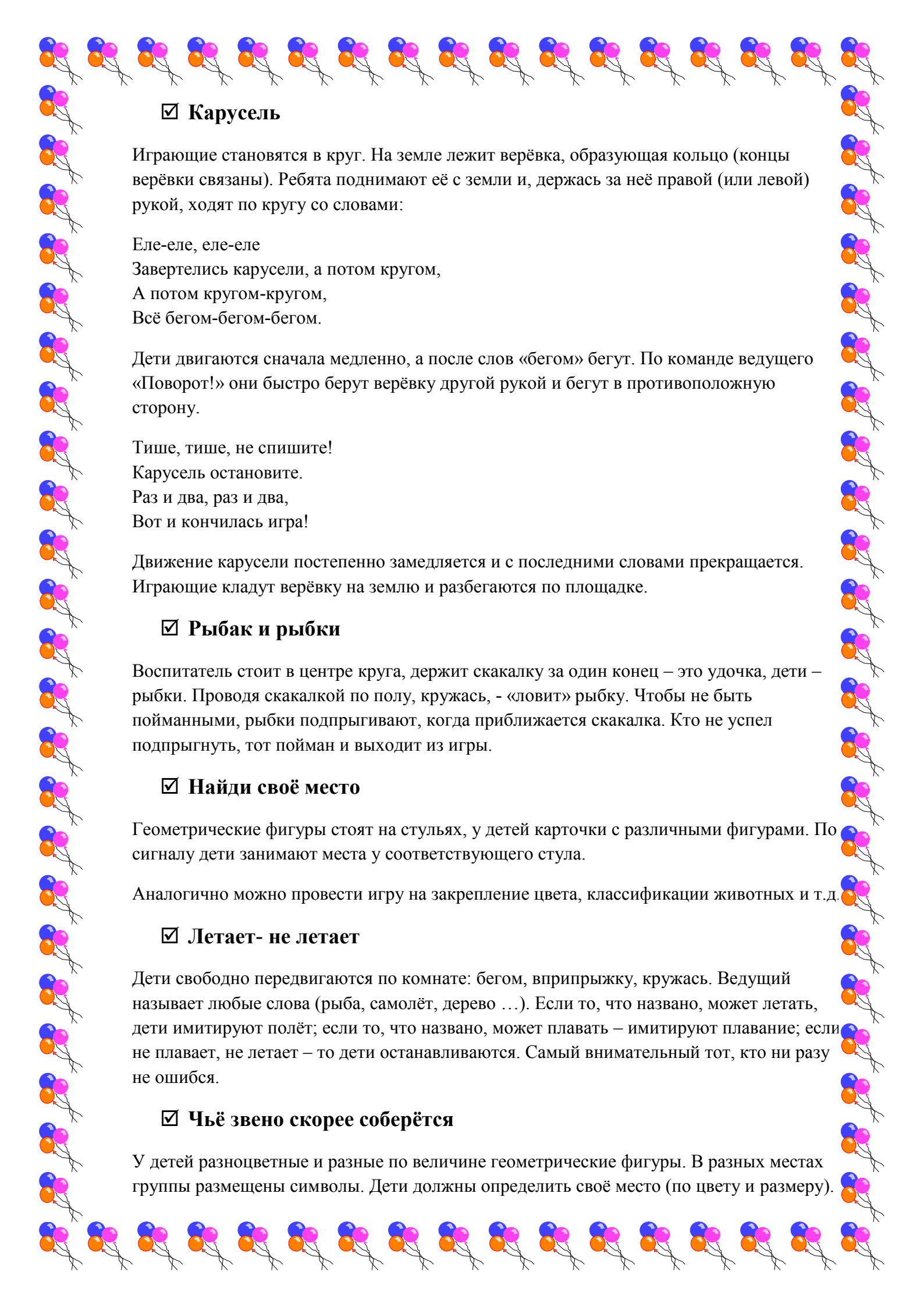
Из числа играющих выделяется «совушка». Её гнездо в стороне от площадки. Играющие на площадке располагаются произвольно. «Совушка» - в гнезде.

По сигналу ведущего: «День наступает, всё оживает!» - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жучков и т.д. По второму сигналу: «Ночь наступает, всё замирает – сова вылетает!» - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. «Совушка» выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берёт его за руку и уводит в своё гнездо. За один выход она может добыть двух или даже трёх игроков.

Затем «совушка» опять возвращается в своё гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке.

После 2-3 выходов «совушки» на охоту её сменяют новые водящие из числа тех, которые ни разу ей не попались.

Правила запрещают «совушке» подолгу наблюдать за одним и тем же игроком, а пойманному вырываться.

A decorative border of colorful balloons (blue, pink, orange) with black strings, arranged in a repeating pattern around the edges of the page.

☒ Карусель

Играющие становятся в круг. На земле лежит верёвка, образующая кольцо (концы верёвки связаны). Ребята поднимают её с земли и, держась за неё правой (или левой) рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле
Завертелись карусели, а потом кругом,
А потом кругом-кругом,
Всё бегом-бегом-бегом.

Дети двигаются сначала медленно, а после слов «бегом» бегут. По команде ведущего «Поворот!» они быстро берут верёвку другой рукой и бегут в противоположную сторону.

Тише, тише, не спишите!
Карусель остановите.
Раз и два, раз и два,
Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется и с последними словами прекращается. Играющие кладут верёвку на землю и разбегаются по площадке.

☒ Рыбак и рыбки

Воспитатель стоит в центре круга, держит скакалку за один конец – это удочка, дети – рыбки. Проводя скакалкой по полу, кружась, - «ловит» рыбку. Чтобы не быть пойманными, рыбки подпрыгивают, когда приближается скакалка. Кто не успел подпрыгнуть, тот пойман и выходит из игры.

☒ Найди своё место

Геометрические фигуры стоят на стульях, у детей карточки с различными фигурами. По сигналу дети занимают места у соответствующего стула.

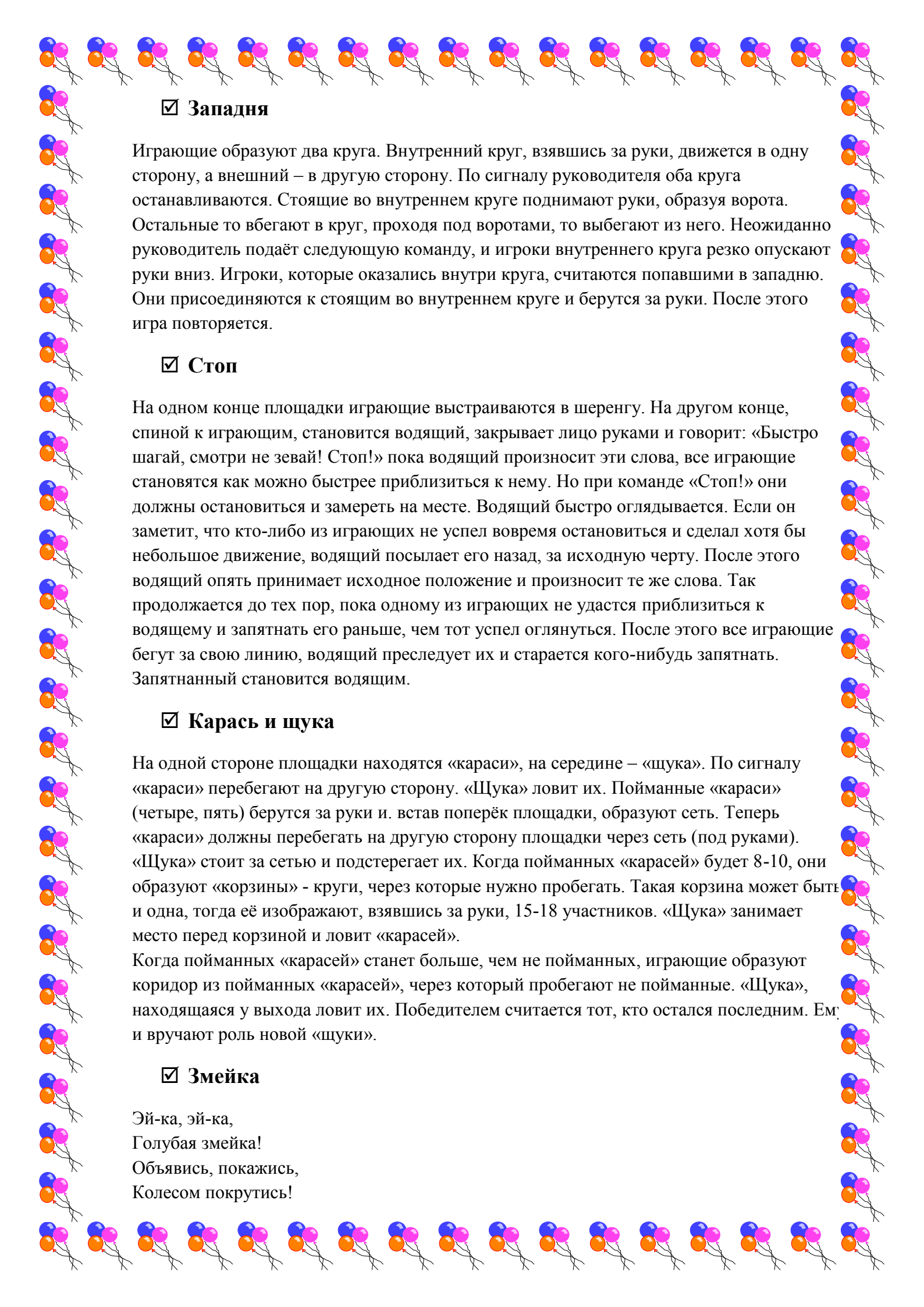
Аналогично можно провести игру на закрепление цвета, классификации животных и т.д.

☒ Летает- не летает

Дети свободно передвигаются по комнате: бегом, вприпрыжку, кружась. Ведущий называет любые слова (рыба, самолёт, дерево ...). Если то, что названо, может летать, дети имитируют полёт; если то, что названо, может плавать – имитируют плавание; если не плавает, не летает – то дети останавливаются. Самый внимательный тот, кто ни разу не ошибся.

☒ Чьё звено скорее соберётся

У детей разноцветные и разные по величине геометрические фигуры. В разных местах группы размещены символы. Дети должны определить своё место (по цвету и размеру).

A decorative border of balloons in blue, pink, and orange colors, tied with black strings, surrounds the text.

☒ **Западня**

Играющие образуют два круга. Внутренний круг, взявшись за руки, движется в одну сторону, а внешний – в другую сторону. По сигналу руководителя оба круга останавливаются. Стоящие во внутреннем круге поднимают руки, образуя ворота. Остальные то вбегают в круг, проходя под воротами, то выбегают из него. Неожиданно руководитель подаёт следующую команду, и игроки внутреннего круга резко опускают руки вниз. Игроки, которые оказались внутри круга, считаются попавшими в западню. Они присоединяются к стоящим во внутреннем круге и берутся за руки. После этого игра повторяется.

☒ **Стоп**

На одном конце площадки играющие выстраиваются в шеренгу. На другом конце, спиной к играющим, становится водящий, закрывает лицо руками и говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» пока водящий произносит эти слова, все играющие становятся как можно быстрее приблизиться к нему. Но при команде «Стоп!» они должны остановиться и замереть на месте. Водящий быстро оглядывается. Если он заметит, что кто-либо из играющих не успел вовремя остановиться и сделал хотя бы небольшое движение, водящий посылает его назад, за исходную черту. После этого водящий опять принимает исходное положение и произносит те же слова. Так продолжается до тех пор, пока одному из играющих не удастся приблизиться к водящему и запятнать его раньше, чем тот успел оглянуться. После этого все играющие бегут за свою линию, водящий преследует их и старается кого-нибудь запятнать. Запятнанный становится водящим.

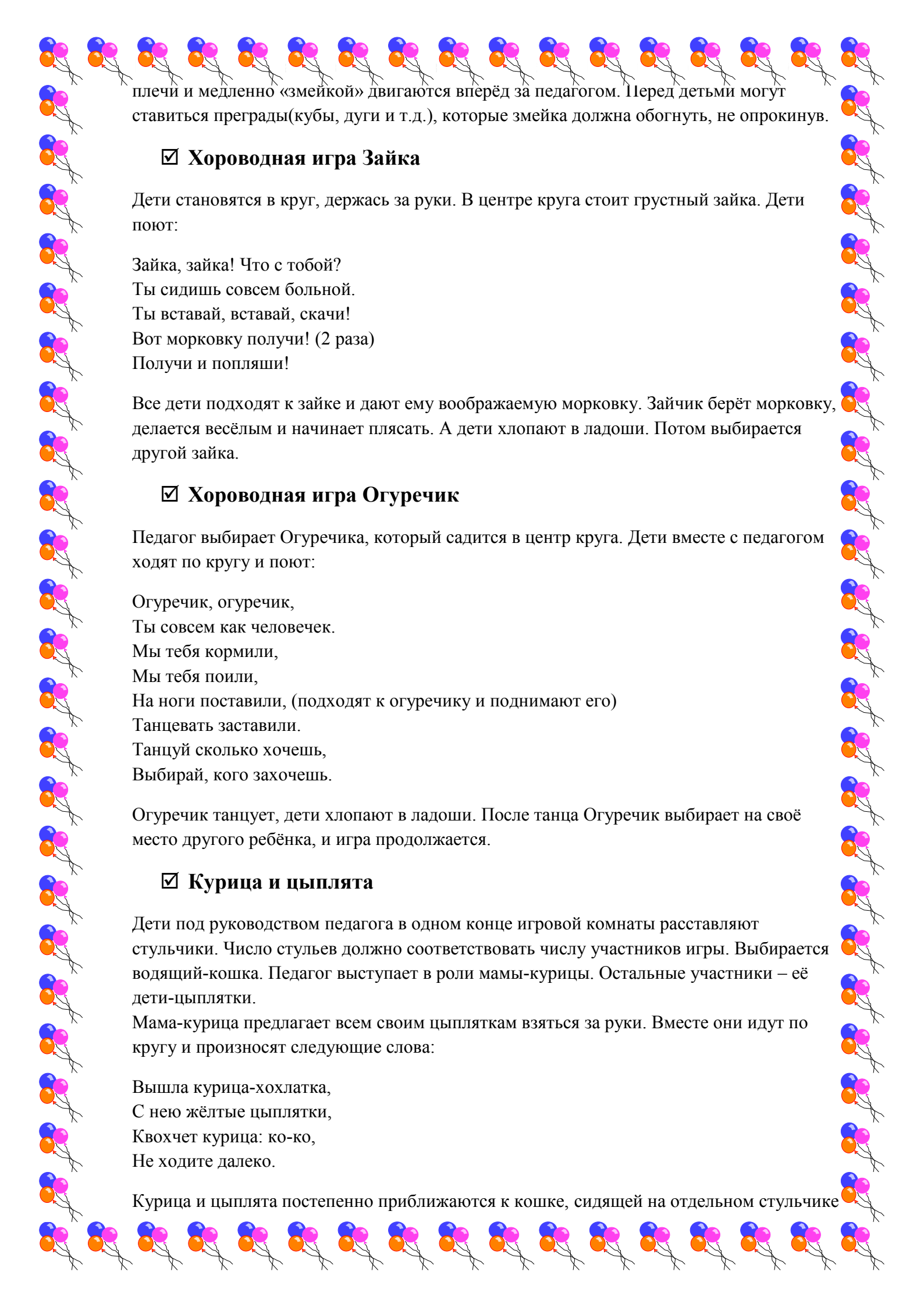
☒ **Карась и щука**

На одной стороне площадки находятся «караси», на середине – «щука». По сигналу «караси» перебегают на другую сторону. «Щука» ловит их. Пойманные «караси» (четыре, пять) берутся за руки и, встав поперёк площадки, образуют сеть. Теперь «караси» должны перебегать на другую сторону площадки через сеть (под руками). «Щука» стоит за сетью и подстерегает их. Когда пойманных «карасей» будет 8-10, они образуют «корзины» - круги, через которые нужно пробегать. Такая корзина может быть и одна, тогда её изображают, взявшись за руки, 15-18 участников. «Щука» занимает место перед корзиной и ловит «карасей».

Когда пойманных «карасей» станет больше, чем не пойманных, играющие образуют коридор из пойманных «карасей», через который пробегают не пойманные. «Щука», находящаяся у выхода ловит их. Победителем считается тот, кто остался последним. Ему вручают роль новой «щуки».

☒ **Змейка**

Эй-ка, эй-ка,
Голубая змейка!
Объявись, покажись,
Колесом покрутись!



плечи и медленно «змейкой» двигаются вперёд за педагогом. Перед детьми могут ставиться преграды (кубы, дуги и т.д.), которые змейка должна обогнуть, не опрокинув.

☒ Хороводная игра Зайка

Дети становятся в круг, держась за руки. В центре круга стоит грустный зайка. Дети поют:

Зайка, зайка! Что с тобой?
Ты сидишь совсем больной.
Ты вставай, вставай, скачи!
Вот морковку получи! (2 раза)
Получи и попляши!

Все дети подходят к зайке и дают ему воображаемую морковку. Зайчик берёт морковку, делается весёлым и начинает плясать. А дети хлопают в ладоши. Потом выбирается другой зайка.

☒ Хороводная игра Огуречик

Педагог выбирает Огуречика, который садится в центр круга. Дети вместе с педагогом ходят по кругу и поют:

Огуречик, огуречик,
Ты совсем как человечек.
Мы тебя кормили,
Мы тебя поили,
На ноги поставили, (подходят к огуречiku и поднимают его)
Танцевать заставили.
Танцуй сколько хочешь,
Выбирай, кого захочешь.

Огуречик танцует, дети хлопают в ладоши. После танца Огуречик выбирает на своё место другого ребёнка, и игра продолжается.

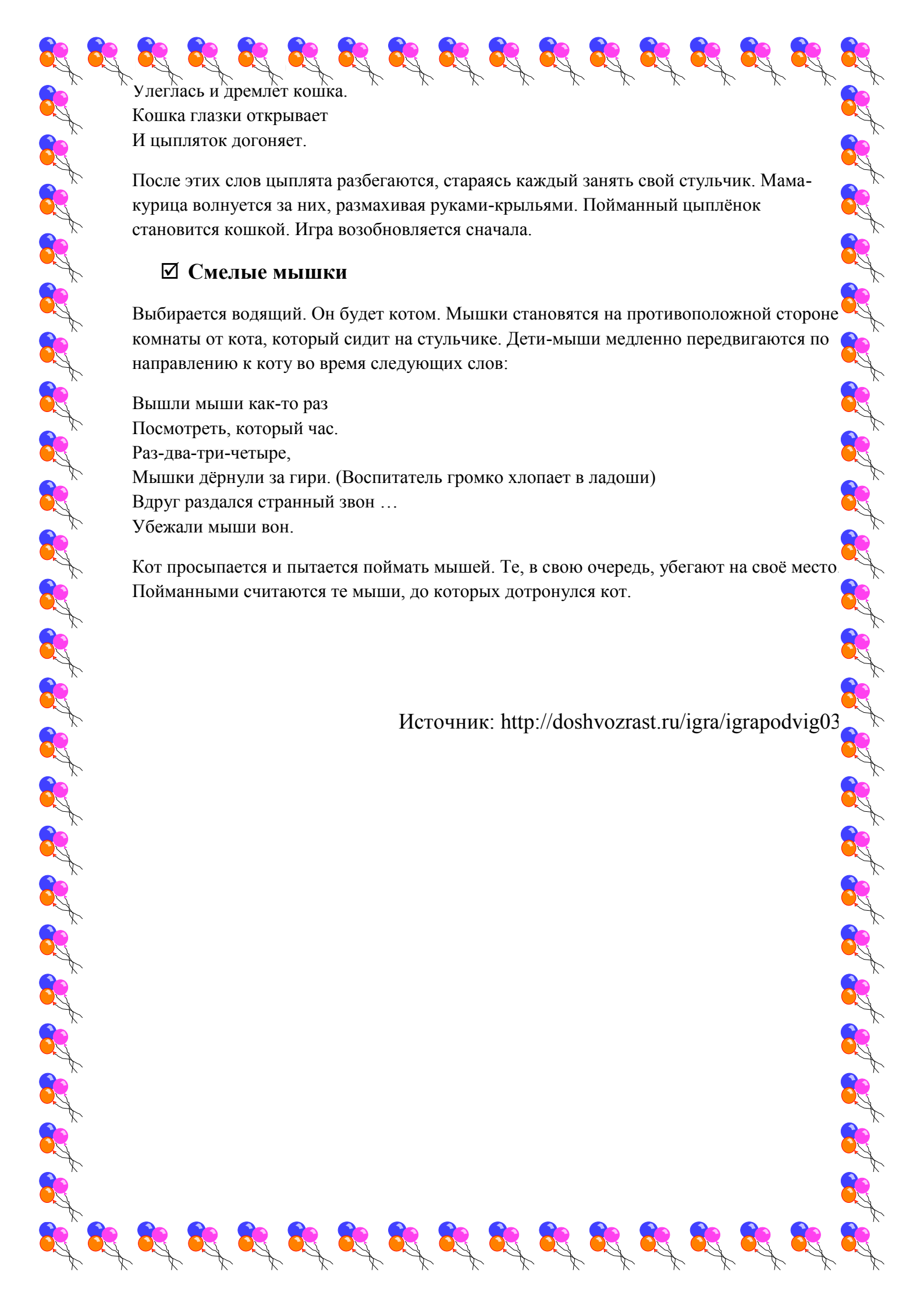
☒ Курица и цыплята

Дети под руководством педагога в одном конце игровой комнаты расставляют стульчики. Число стульев должно соответствовать числу участников игры. Выбирается водящий-кошка. Педагог выступает в роли мамы-курицы. Остальные участники – её дети-цыплятки.

Мама-курица предлагает всем своим цыпляткам взяться за руки. Вместе они идут по кругу и произносят следующие слова:

Вышла курица-хохлатка,
С нею жёлтые цыплятки,
Квохчет курица: ко-ко,
Не ходите далеко.

Курица и цыплята постепенно приближаются к кошке, сидящей на отдельном стульчике

A decorative border of balloons in blue, pink, and orange colors, tied with black strings, surrounds the text on all four sides.

Улеглась и дремлет кошка.
Кошка глазки открывает
И цыпляток догоняет.

После этих слов цыплята разбегаются, стараясь каждый занять свой стульчик. Мама-курица волнуется за них, размахивая руками-крыльями. Пойманный цыплёнок становится кошкой. Игра возобновляется сначала.

☒ **Смелые мышки**

Выбирается водящий. Он будет котом. Мышки становятся на противоположной стороне комнаты от кота, который сидит на стульчике. Дети-мышки медленно передвигаются по направлению к коту во время следующих слов:

Вышли мыши как-то раз
Посмотреть, который час.
Раз-два-три-четыре,
Мышки дёрнули за гири. (Воспитатель громко хлопает в ладоши)
Вдруг раздался странный звон ...
Убежали мыши вон.

Кот просыпается и пытается поймать мышей. Те, в свою очередь, убегают на своё место. Пойманными считаются те мыши, до которых дотронулся кот.

Источник: <http://doshvozrast.ru/igra/igrapodvig03>