

Подготовила:
Файзуллина А.Ф.
воспитатель МАДОУ ДСКВ "Югорка"

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Подвижная игра - это разновидность игровой деятельности, основу которой составляют разнообразные активные движения, двигательные действия, мотивированные сюжетом игры. П. и. способствует комплексному совершенствованию и закреплению двигательных навыков, жизненно важных двигательных качеств

«Бездомный заяц».

Цель: развивать быстроту движения, ориентирование в пространстве. Ход игры. Выбирается «охотник» и «бездомный заяц», остальные «зайцы» стоят в обручах – домиках. «Бездомный заяц» убегает, а «охотник» его догоняет. «Заяц» может встать в домик, тогда «заяц», находившийся там, должен убежать. Когда «охотник» поймает «зайца», он сам становится им, а «заяц» – «охотником».

«Красочки».

Цели: учить различать цвета; развивать ловкость. Ход игры. Играет 5 человек и более. Выбирается ведущий («монах»), который уходит в сторону, пока игроки («краски») выбирают себе цвет. «Краски» садятся на скамейку. Приходит «монах» и стучит в дверь. – Кто там? – спрашивает ведущий. – Это я, монах в синих штанах, на лбу шишка, в кармане мышка! – За чем пришел? – За краской. – За какой? – За... (называет цвет). Если нет «краски», «монах» уходит. Если есть, он ее догоняет. Дети меняются ролями.

«Садовник».

Цели: разучить названия цветов; развивать ловкость. Ход игры. Участники игры садятся в ряд. Каждый выбирает себе имя (название любого цветка). Считалкой выбирают ведущий и «садовник». Ведущий называет «садовнику» имена цветов, выбранных игроками. «Садовник» говорит: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» (Называет любой цветок.) Тот, кто назвался этим цветком, убегает. «Садовник» догоняет. Если догонит, то убегающий занимает его место, то есть становится «садовником».

«Ручейки и озера».

Цель: развивать ловкость. Ход игры. Дети строятся друг за другом по 4–6 человек, руки кладут на пояс или плечи стоящему впереди – это ручейки. По сигналу «Ручейки бегут!» дети бегут каждый в своей колонне за ведущим. По сигналу «Озеро» каждая команда, взявшись за руки, образует круг. Выигрывает команда, которая быстрее построила круг. При повторении игры дети бегут с высоким подниманием колен, в полуприседе.

«Пятнашки».

Цель: развивать ловкость, умение ориентироваться в пространстве. Ход игры. Выбирается водящий, который получает цветную повязку и становится в центр площадки. После сигнала «Лови» все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-либо из играющих. Тот, кого коснулся водящий, отходит в сторону. Через некоторое время воспитатель подает команду «Стой!», игра останавливается, подсчитывают количество пойманных и выбирают нового водящего.

«Сороконожка идет по детсадовской дорожке».

Цель: развивать двигательную активность. Ход игры. Дети встают друг за другом, берут впереди стоящего за пояс, садятся на корточки и двигаются по кругу. Задача – не упасть.

«Маргаритки».

Цели: закрепить знания о растениях цветника; упражнять в беге с увертыванием. Ход игры. С помощью считалки выбирают ведущего. Он в игре будет исполнять роль девочки Маргариты. Все остальные дети будут представлять цветы маргаритки. «Цветы» становятся в круг, а Маргарита находится в его центре. Дети идут по кругу, взявшись за руки, и произносят слова: Собирала Маргарита маргаритки на горе, Растеряла Маргарита маргаритки во дворе. Хочет снова все собрать, Только надо нас догнать. Дети разбегаются по всей площадке, а Маргарита пытается их догнать и запятнать. Ведущий, догоняя ребенка, произносит: «Цветник». По этому сигналу запятнанный игрок должен пойти в «цветник». Когда там будет 5–6 детей, игра останавливается. Маргарита считает, сколько собрала «маргариток», и называет других соседей маргариток в «цветнике». Воспитатель отмечает, кто из детей был ловким в игре, кто назвал больше растений цветника. Правила игры. «Маргаритки» начинают убежать только после команды «Догнать!». Названные растения второй раз повторять.

«Передал – садись».

Цель: развивать ловкость, быстроту движения. Ход игры. Дети делятся на две команды и выстраиваются в колонны, одна параллельно другой. Каждая команда выбирает капитана, который встает напротив своей команды на расстоянии 3–4 м. У капитанов в руках по мячу. По сигналу ведущего капитан бросает мяч (любым или заранее установленным способом – от груди, от плеча, снизу, двумя руками из-за головы и т. п.) первому игроку в своей команде. Тот ловит, возвращает капитану и сразу приседает. Затем капитан обменивается передачами со вторым, третьим и остальными игроками команды. Каждый игрок, вернув мяч капитану, приседает. Когда последний в колонне игрок отдает мяч капитану, тот поднимает его вверх, и вся команда быстро встает. Чья команда быстрее и точнее выполнит передачи мяча от капитана к игрокам и обратно, та команда будет считаться победительницей.

«Догони свою тень».

Цель: познакомить понятием света и тени. Ход игры. Воспитатель. Кто отгадает загадку? Я иду, она идет; я стою, она стоит; побегу, она бежит. (Тень.) В солнечный день, если вы встанете лицом, спиной или боком к солнышку, то на земле появится темное пятно, это ваше отражение. Оно называется тенью. Солнце посылает на землю свои лучи, они

распространяются во все стороны. Стоя на свету, вы закрываете путь лучам, они освещают вас, но на землю падает ваша тень. (Где еще есть? На что похожа?)

«Что мы видели, не скажем, а что делали, покажем».

Цель: развивать сообразительность и наблюдательность детей. Ход игры. Выбирается водящий. Он выходит за дверь. Оставшиеся дети договариваются, какие движения они будут делать. Потом приглашают водящего. Ведущий. Здравствуйте, дети! Где вы были, Что вы делали? Дети. Где мы были, мы не скажем, А что делали – покажем. Если водящий отгадал выполняемое детьми движение, то выбирается новый водящий. Если не смог отгадать, снова водит.

«Огурцы».

Цели: развивать быстроту реакции, внимание; закрепить знания об употреблении огурцов в пищу. Ход игры. Игру проводят на игровой площадке, которая в данном случае будет «огородом». Дети ходят в колонне друг за другом по всему «огороду», произносят слова и выполняют соответствующие движения: Вырастали на грядке Дети ходят в колонне. Зеленые прядки, Переход в полуприсед. Прятались в них огурцы. Приседают. А солнце пригрело, Встают, поднимают руки вверх. Вмиг пожелтели. Руки опустили. Но в бочке они хороши! После слова хороши дети бегут и занимают место в «бочке» (нарисованном круге или обруче) по пять человек. Кто остался вне «бочки», тот называет блюдо, приготовленное из огурцов. В конце игры воспитатель привлекает детей к оценке выполнения движений, отмечает, как быстро ребята действовали по сигналу, что узнали они об огурцах в этой игре.

«Вратарь».

Цели: закрепить умение ориентироваться в пространстве; развивать быстроту реакции, точность движения. Ход игры. Взрослый бросает мяч ребенку, одновременно предупреждая, куда должен лететь мяч. Ребенок должен сделать вратарское движение в заданном направлении. Ребенок. Вратарем зовусь не зря: Мяч всегда поймаю я. Взрослый: Раз, два, три, Справа (слева, прямо) мяч смотри!

«Напои лошадку».

Цель: развивать ловкость движений. Ход игры. Ребенок становится на расстоянии 4–5 метров от игрушки лошадки. Ему дают в руки ведерки и завязывают глаза. Надо подойти к лошадке и «напоить» ее из ведра (поднести ведерко к морде лошади)

«Бабочки, лягушки и цапли».

Цель: развивать подражательные движения. Ход игры. Дети свободно бегают по площадке. По сигналу воспитателя они начинают подражать движениям бабочек (машут руками), лягушек (опускаются на четвереньки и скачут), цапель (замирают, стоя на одной ноге). Как только воспитатель произносит: «Снова побежали», дети начинают бегать по лугу в произвольном направлении.

«Угадай, какой наш дом?».

Цель: описать деревья и найти их по описанию. Ход игры. Из группы детей выбирается водящий, остальные дети делятся на две группы. Каждая подгруппа выбирает себе дерево, описывает его водящему, а он должен узнать растение и назвать «дом», в котором «живут» дети. Например, дети говорят хором: «Угадай, какой наш дом, все расскажем мы о нем». Затем один из детей дает описание: называет цвет ствола, вспоминает о высоте дерева, форме, величине листьев, плодах и семенах.

"Ловишки"

Цель: Упражнять в беге. Развивать ловкость, умение быстро ориентироваться. Ход: С помощью считалки выбирается водящий – ловишка и становится на середину зала (площадки). По сигналу: "Раз, два, три – лови!" все играющие разбегаются и увертываются от ловишки, который старается догнать кого – либо и коснуться рукой (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся, отходит в сторону. Когда будут пойманы 2-3 игрока, выбирается другой ловишка. Игра повторяется 3 раза. Если группа большая, то выбираются двое ловишек.

"Ловкие ребята"

Цель: Развивать ловкость, глазомер и точность движений. Ход: Играющие распределяются на тройки и встают треугольником (расстояние между детьми 1,5м). Один ребенок в тройке бросает мяч вверх двумя руками, второй – должен подхватить его и снова бросить вверх, третий игрок ловит мяч и бросает его вверх, поймать мяч должен первый игрок и т.д.

"Догони свою пару"

Цель: Упражнять детей в беге с ускорением. Ход: Дети встают в две шеренги; расстояние между шеренгами 3-4 шага. По сигналу воспитателя выполняется бег на противоположную сторону площадки (дистанция 15 – 20). Игрок второй шеренги старается дотронуться (запятнать) до игрока первой, прежде чем тот пересечет условную линию. Воспитатель подсчитывает количество проигравших. При повторении игрового задания дети меняются ролями.

"Вершки и корешки"

Цель: Закреплять знания о способе произрастания овощей, развивать внимание, зрительное и слуховое восприятие, память, упражнять в умении ловить мяч. Ход: 1. Взрослый показывает овощ (муляжи или натуральные) или называет, дети называют его и показывают движениями, где он произрастает, если на земле — тянут руки вверх, если под землёй — приседают. В качестве взрослого может выступать и ребёнок, который сам показывает овощи. Дети стоят по кругу. В центре водящий с мячом. Он бросает мяч первому игроку и называет любой овощ. Игрок возвращает мяч ведущему и отвечает вершки это или корешки. Выигрывает тот кто ни разу не ошибется.

"Не оставайся на полу"

Цель: Упражнять детей в равномерном беге с соблюдением дистанции, развивать координацию движений в прыжках.

Ход:С помощью считалки выбирается водящий – ловишка. Ловишка бегает вместе с детьми по залу (площадке). Как только воспитатель произнесет "Лови!" все дети разбегаются и стараются забраться на любое возвышение (гимнастические скамейки, кубы, гимнастическая стенка). Ловишка старается осалить. Ребята, до которых он дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры подсчитывают количество проигравших и выбирается новый водящий.

"Летает – не летает"

Цель:Развитие внимания, реакции на словесную команду и произвольной регуляции поведения.

Ход:Дети стоят в шеренге. Ведущий называет различные предметы и поднимает руки вверх. Дети должны поднимать руки вверх только тогда, когда названный предмет летающий. В конце отметить тех, кто ни разу не ошибся.

"Быстро встань в колонну"

Цель:Развивать внимание и быстроту движений.

Ход:Играющие строятся в три колонны (перед каждой колонной кубик своего цвета). Воспитатель предлагает запомнить свое место в колонне и цвет кубика. По сигналу играющие разбегаются по всему залу (площадке). Через 30-35 сек. Подается сигнал "Быстро в колонну!", и каждый ребенок должен быстро занять свое место в колонне.

"Совушка"

Цель:Развитие внимания, реакции на словесную команду и произвольной регуляции поведения. **Ход:**На площадке обозначается гнездо совы. Остальные – мышки, жучки, бабочки. По сигналу "День!" - все ходят, бегают. Через некоторое время звучит сигнал "Ночь!" и все останавливаются, оставаясь в той позе, в которой их застала команда. Совушка просыпается, вылетает из гнезда, обегает вокруг детей, внимательно наблюдает, и того, кто пошевелится, уводит в свое гнездо. По сигналу: "День!" - игра продолжается. **Правила:**Останавливаться в позе, предложенной воспитателем: стоять на одном колене, на носках, образовав пары, поставив стопы на одну линию.

"Великаны и гномы"

Цель:Упражнять детей действовать по сигналу.

Ход:Водящий (чаще всего взрослый) объясняет ребятам, что он может произносить только слова "великаны" и "гномы". При слове "великаны", все должны подняться на носки и поднять руки. А при слове "гномы", все должны присесть пониже. Тот, кто ошибается — выбывает из игры. Конечно, водящий хочет добиться, чтобы игроки ошибались. Для этого он вначале произносит слова "великаны!" громко и басом, а "гномы" — тихим писклявым шёпотом. А потом, в какой-то момент — наоборот. Или произнося "великаны", водящий приседает, а говоря "гномы" — поднимается на носочки. Темп игры всё ускоряется и все игроки постепенно выбывают. Последний игрок, который ни разу не ошибся, становится водящим.