

## Картотека подвижных игр

### Картотека подвижных игр для детей 6 – 7 лет

Игра занимает важное место в жизни ребёнка. В процессе игры дети познают предметы и их свойства, окружающее пространство. В игре дети получают полезную информацию о разных сторонах жизни, моделируют поведение взрослых. Наибольшей частью детских игр являются подвижные игры. Подвижные игры развивают основные движения детей: бег, ходьбу, различные виды прыжков. Они способствуют развитию координации движений, внимательности, сообразительности, быстроты реакций.

#### *Подвижные игры малой интенсивности*

##### *Пять шагов*

**Цель игры:** воспитывать сообразительность и быстроту мышления.

Участвуют поочередно несколько игроков. Детям нужно сделать 5 шагов в быстром темпе и на каждый шаг без пауз и остановок произносить любое имя (женское или мужское в зависимости от задания). Отмечаются игроки, которые справились с заданием.

! Игру можно усложнить, предлагая детям называть не имена, а например, зверей, рыб, птиц и т. д.

##### *Мяч соседу*

**Цель игры:** закреплять быструю передачу мяча по кругу.

Игроки строятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга, - по мячу. По сигналу дети передают мяч по кругу в одном направлении, как можно быстрее, стараясь, чтобы один мяч догнал другой. Проигрывает игрок, у которого окажется 2 мяча. Игра повторяется.

! Мяч передавать соседнему игроку, никого не пропускать.

##### *Воротца*

**Цель игры:** закреплять ходьбу парами, воспитывать организованность и коллективизм.

Игроки шагают по площадке в колонне по два. По команде «Стоп!» останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя воротца. Первая пара поворачивается кругом, пробегает под воротцами, становится

последней, говоря «Готово!». По этому сигналу дети опускают руки и продолжают ходьбу.

! Игру можно усложнить, изменив направление движения колонны.

### *Запрещённое движение*

**Цель игры:** развивать моторную память.

Игроки строятся в круг, в центре – педагог. Он выполняет различные движения, указав, какое из них – запрещенное. Дети повторяют все движения, кроме запрещённого. Те, кто повторили запрещённое движение, получают штрафные очки. Отмечаются игроки, которые не получили штрафных очков.

! Запрещённое движение надо менять через 4 – 5 повторений.

### *Зеркало*

**Цель игры:** воспитывать артистичность и выразительность движений.

Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Дети – это отражение водящего в зеркале. Водящий «перед зеркалом» выполняет различные имитационные действия (расчёсывается, поправляет одежду, строит рожицы и т. д.). Игроки одновременно с водящим копируют все его действия, стараясь точно передать не только жесты, но и мимику.

! Роль водящего может выполнять как педагог, так и ребёнок.

### *У кого мяч?*

**Цель игры:** воспитывать внимание и сообразительность.

Игроки строятся в круг, вплотную друг к другу, руки за спиной. В центре – водящий с закрытыми глазами. Игроки выполняют передачу мяча по кругу за спиной. По сигналу водящий открывает глаза и старается угадать, у кого мяч. Если он угадал, то становится в круг, а тот, у кого был найден мяч, становится водящим. Игра повторяется 3 – 4 раза.

! Игрок, уронивший мяч при передаче, временно выбывает из игры.

### *Фантазёры*

**Цель игры:** формировать творческое воображение.

Игроки шагают в колонне по одному, педагог громко называет любой предмет, животное, растение (лодка, волк, стул и т. д.). Дети

останавливаются и позой, мимикой, жестами пытаются изобразить то, что назвал педагог. Отмечается самый интересный образ.

! Каждый игрок старается придумать свою фигуру.

### ***Повтори наоборот***

**Цель игры:** развивать пространственную координацию.

Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Он показывает детям различные движения, которые они должны повторить наоборот. Например, водящий выпрямляет руки вперёд – дети должны отвести их назад, поднимает голову вверх – дети опускают голову вниз и т. д. Отмечаются самые внимательные игроки.

### ***Летает – не летает***

**Цель игры:** воспитывать внимание и сообразительность.

Игроки шагают в колонне по одному, а педагог называет предметы. Если будут названы летающие предметы, например, бабочка, жук и т. д., то игроки останавливаются, поднимают руки в стороны и делают взмахи вверх-вниз.

! Можно построить игроков в шеренгу или в круг.

### ***Эхо***

**Цель игры:** отдых и расслабление после физической нагрузки.

Игроки принимают и. п. – лёжа на спине, руки за головой. Педагог произносит короткие предложения, а дети отвечают, как эхо протягивая последнее слово. Например, педагог говорит «Кто там?», а дети отвечают «Та-а-ам».

! В игру можно включить дыхательные упражнения или звуковую гимнастику.

*Подвижные игры средней интенсивности*

### ***Приветики***

**Цель игры:** развивать танцевальные движения, медленный бег врассыпную.

Под спокойную музыку дети медленно бегают врассыпную или выполняют различные танцевальные движения. Музыка обрывается – играющие должны поприветствовать друг друга в парах необычным

способом. Например, прижаться щека к щеке, рука к руке и т. д. Снова звучит музыка, дети танцуют, музыка обрывается; каждый ребёнок выбирает себе пару, чтобы поздороваться.

Игра проводится 5 – 6 мин.

### ***Сбей грушу***

**Цель игры:** упражнять в равновесии, бросках мяча, метании.

Игроки делятся на 2 команды. Первая – «груши», дети встают на скамейку, поставленную поперёк зала. Игроки второй команды – «метатели» берут по одному мячу и выстраиваются в шеренгу на расстоянии 5 – 6 м от скамейки. По сигналу «метатели» по очереди бросают мяч, стараясь сбить «грушу». Игра проводится 5 – 6 раз. Выигрывает команда, сбившая больше «груш» (подсчитывается общее количество сбитых «груш»).

**!** Сбитым считается тот игрок-«груша», в которого попал мяч или он сам спрыгнул на пол.

### ***Озорные гномы***

**Цель игры:** развивать быстроту реакций.

Дети выстраиваются в 2 шеренги лицом друг к другу на расстоянии 6 – 8 м, в середине зала стоит ведущий – «волшебник». Дети, к которым он находится лицом, не двигаются, другие выполняют разные движения. Ведущий неожиданно поворачивается лицом то к одной, то к другой шеренге. Игра проводится 2 – 3 мин.

### ***Слушай – танцуй***

**Цель игры:** развивать танцевальные движения, быстроту реакций.

Дети двигаются под музыку. Музыка обрывается – играющие должны успеть застыть в позе, на которую пришлась остановка в музыке. Снова звучит музыка. Дети танцуют. Подбирается музыка разная по ритму.

**!** Во время движения дети не должны задевать друг друга.

### ***День и ночь***

**Цель игры:** обучать детей умению бросать и ловить мяч.

У каждого из детей в руках по мячу. По команде «День!» дети выполняют знакомые движения с мячом (броски вверх, вниз, в стену, в кольцо, набивание мяча на месте, в движении и др.). По команде «Ночь!» - замереть в той позе, в которой застала ночь.

Игра проводится 3 – 4 мин.

### ***Дракон***

**Цель игры:** развивать бег с увёртыванием, прыжки.

Дети выстраиваются в колонну, держатся за пояс впереди стоящего. Первый – это «голова», последний – «хвост». По сигналу «голова» старается достать до «хвоста», а «хвост» увёртывается в разные стороны. Если «голова» поймала «хвост», то «голова» становится «хвостом», а следующий игрок «головой». Если «дракон» расцепился, значит он погиб. Назначаются новые «голова» и «хвост».

### ***Смелый охотник***

**Цель игры:** развивать умение ползать и бегать.

Из детей выбирается смелый охотник, он находится за линией. На расстоянии 6 – 8 м стоят остальные дети, изображают лес из спящих драконов. Охотник выходит из своего дома, заходит в лес и, медленно обходя драконов, считает вслух до 5 (10). На счёт 5 (10) драконы просыпаются и стараются догнать убегающего охотника.

### ***Большая черепаха***

**Цель игры:** развивать координацию движений, умение ползать.

Группа из 2 – 6 детей встаёт на четвереньки под большим «черепашьим панцирем» и пытается заставить черепаху двигаться в одном направлении. В качестве панциря используется гимнастический мат или что подскажет фантазия из подручных материалов: большой лист картона или пластика, одеяло, брезент, матрас.

### ***У ребят порядок строгий***

**Цель игры:** учить находить своё место в игре, воспитывать самоорганизованность и внимание.

Игроки строятся в 3 – 4 круга в разных частях площадки, берутся за руки. По команде шагают врассыпную по площадке и говорят:

***У ребят порядок строгий,  
Знают все свои места.  
Ну, трубите веселее:  
Тра-та-та, тра-та-та!***

С последними словами дети строятся в круги. Отмечаются круги, которые быстро и без ошибок построились.

## *Горячая картошка*

**Цель игры:** закреплять передачу мяча по кругу.

Игроки строятся в круг, один из игроков держит в руках мяч. Под музыку или звуки бубна дети передают по кругу мяч друг другу. Как только музыка остановилась, игрок, у которого оказался в руках мяч, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся 2 игрока-победителя.

! При передаче мяч не бросать; уронившие мяч выбывают из игры

## *Кто внимательный?*

**Цель игры:** воспитывать внимание и организованность.

Дети строятся в колонну, шагают по площадке и выполняют движения по сигналу. 1 удар в бубен – присед, 2 удара – стойка на одной ноге, 3 удара – подскоки на месте. Отмечаются самые внимательные игроки.

Сигналы подаются в разной последовательности, после каждого сигнала дети продолжают ходьбу в колонне. Можно придумать и другие упражнения.

## *Ручейки и озёра*

**Цель игры:** учить детей бегать и выполнять перестроения.

Дети стоят в 2-3 колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озёра!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги-озёра.

Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг.

## *Быстро шагай*

**Цель игры:** улучшать быстроту реакции на сигнал.

Игроки строятся в шеренгу на линии старта на одной стороне площадки, на другой – водящий, стоящий спиной к игрокам на линии финиша. Водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай, стой!» В это время игроки шагают вперёд, а на последнем слове останавливаются. Водящий быстро оглядывается, и тот игрок, который не успел остановиться, делает шаг назад. Затем водящий снова произносит текст, а дети продолжают движение. Игрок, который первым пересечёт линию финиша, становится водящим.

Нельзя бежать – шагать быстро.

## *Переправа на плотях*

**Цель игры:** развивать равновесие.

Команды построены в колонны по одному перед стартовой чертой («на берегу», в руках у направляющего по 2 резиновых коврика (плоты). По сигналу он кладёт один коврик перед собой на пол, и на него быстро становятся 2-4 человека (в зависимости от размера коврика). Затем направляющий кладёт на пол второй коврик, и вся группа перебирается на него, передавая первый коврик дальше. И т. д. вся группа переправляется через «реку» на противоположный «берег», где участники остаются за чертой, а один из игроков тем же способом возвращается назад за следом

### *Подвижные игры высокой интенсивности*

## *Караси и щука*

**Цель игры:** воспитывать внимание и сообразительность.

Участвуют 2 группы. Одна строится в круг – это «камешки», другая – «караси», которые «плавают» внутри круга. Водящий – «щука» находится в стороне от игроков. По команде «Щука!» водящий быстро вбегает в круг, а караси прячутся за камешки. Не успевших спрятаться, щука пятнает. Пойманные караси временно выбывают из игры. Игра повторяется с другой щукой. По окончании игры отмечается лучший водящий.

! Карасям нельзя трогать камешки руками.

## *Линеечка*

**Цель игры:** воспитывать самоорганизацию.

Игроки строятся в 2 – 3 шеренги по периметру площадки. По команде расходятся или разбегаются в разных направлениях, а по звуковому сигналу выполняют построение в шеренгу на своём месте. Отмечается команда, которая быстрее и ровнее построилась.

Строиться только в своей команде, очередность в шеренге значения не имеет.

## *Охотники и утки*

**Цель игры:** воспитывать ловкость.

Игроки-«утки» находятся на площадке. 2 водящих – «охотники», стоят на противоположных сторонах площадки лицом друг к другу, у одного из них в руках мяч. Охотники бросают мяч, стараясь попасть им в уток. Утки

перебегают с одной стороны площадки на другую, стараясь увернуться от мяча. Игроки, в которых попали мячом, временно выбывают из игры. Игра длится 1,5-2 мин., затем подсчитываются пойманные утки и выбираются новые водящие.

! Мяч бросать в спину или ноги игрокам.

### *Части тела*

**Цель игры:** развивать быстроту реакции и сообразительность.

Игроки перемещаются по площадке в разных направлениях (бегают, прыгают, шагают). По команде педагога «Рука-голова!» каждый игрок быстро находит себе партнёра и кладёт руку ему на голову. Отмечаются самые быстрые и внимательные пары.

! Педагог может придумывать разные комбинации – «рука-рука», «рука-нос» и др.

### *Совушка*

**Цель игры:** формировать творческое воображение.

Игроки (жучки, паучки, мышки, бабочки) находятся на площадке, водящий – «совушка» сидит в гнезде. Со словами «День наступает – всё оживает!» игроки передвигаются по площадке, выполняя имитационные действия. Со словами «Ночь наступает – всё замирает!» дети останавливаются и замирают в неподвижной позе. Совушка выходит на охоту и забирает с собой тех игроков, которые пошевелились.

Совушке нельзя долго наблюдать за одним и тем же игроком.

### *Рыбаки и рыбки*

**Цель игры:** формировать согласованность двигательных действий.

Игроки-«рыбки» находятся на площадке. Пара игроков – водящие, образуют «сеть» (берутся за руки – одна рука свободна). По сигналу рыбки бегают по площадке, а рыбаки догоняют рыбок и соединяют вокруг них руки. Рыбка, которая попала в сеть, присоединяется к рыбакам. Игра продолжается до тех пор, пока сеть не разорвётся или пока не будут пойманы все игроки.



## **Плетень**

**Цель игры:** воспитывать самоорганизацию.

Игроки двух команд строятся в 2 шеренги на противоположных сторонах площадки и образуют «плетень» (согнув руки скрестно перед грудью, держат за разноимённые руки соседей справа и слева). По сигналу дети отпускают руки и разбегаются в разных направлениях, а по команде «Плетень!» строятся на своих местах, образуя плетень. Отмечается команда, которая быстрее построится.

! Очередность игроков в шеренге можно не соблюдать.

## **Снежная королева**

**Цель игры:** воспитывать быстроту и ловкость.

Игроки находятся на площадке, водящий – «Снежная королева» в стороне от игроков. По команде игроки разбегаются по площадке, а Снежная королева старается их догнать и запятнать. Тот, кого она коснулась, превращается в «льдинку» и остаётся стоять на месте.

. Из-за «горы» выбегают «волки» и догоняют «гусей».

Выигрывают игроки, ни разу не пойманные.

Возраст: от шести лет

**Игра развивает:** внимательность, выносливость, координация, ловкость, мышление, реакция

Количество игроков: 4 и более

Место игры: улица

## **По алфавиту**

Чтобы имена лучше запомнились, чтобы потренировать внимание и умение быстро переключаться с одного задания на другое, можно провести в компании до 15 человек и такую игру.

Ведущий предлагает ребятам за определенное количество времени (за 10, 15 или 20 секунд) поменяться местами так:

— чтобы все имена расположились по алфавиту;

— чтобы все встали по цвету волос (слева — брюнеты, справа — блондины);

— чтобы все встали по росту (слева — маленькие, справа — большие).

*Примечание.* Эти упражнения могут быть еще веселее, если есть широкие скамьи, диваны, или очень устойчивые крепкие стулья. Тогда ребята должны выполнить задания, стоя на скамьях, и переходить, не ступая на пол.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, координация

Количество игроков: 5 и более

Место игры: помещение

## Успей подобрать

С этой игрой можно весело провести время в коллективе.

В круг, диаметром 1 метр, становится участник с волейбольным мячом в руках. Сзади игрока лежат 8 теннисных (резиновых) мячей.

По сигналу участник подбрасывает мяч вверх, и пока он находится в воздухе, старается подобрать как можно больше мячей и, не выходя из круга, поймать мяч.

Побеждает участник, которому удалось подобрать больше мячей.

Возраст: от шести лет

**Игра развивает:** внимательность, координация, ловкость, реакция

Количество игроков: 2

Место игры: улица

Необходимы вещи: мячи

## Шишки, желуди, орехи

**Подвижная игра**, которая очень сильно нравится детям.

Дети встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за пределами круга.

Ведущий произносит слово «орехи» (или «шишки», «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье-то место.

Если это ему удастся, то он стает орехом («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, стает на место ведущего.

Возраст: от шести лет

**Игра развивает:** внимательность, координация, ловкость, мышление, реакция  
Количество игроков: 7 и более

Место игры: улица

## Птицы, блохи, пауки

Группа делится на две команды. Каждая команда в тайне от другой решает, кем она будет, — «птицами», «пауками» или «блохами». Две команды встают в линейки в центре зала лицом друг другу жестом, обозначающим выбранное животное.

Пауки убегают от птиц, блохи от пауков, птицы от блох. Тот, кто не успел добежать до противоположной стены, переходит в другую команду.

Возраст: от шести лет

**Цель игры:** разрядка, концентрация внимания

Количество игроков: 10 — 30

Место игры: просторное безопасное помещение

## Гуси-лебеди

**Игра развивает** реакцию и выносливость вашего ребенка.

На одной стороне площадки проводится черта, отделяющая «гусятник». По середине площадки ставится 4 скамейки, образующие дорогу шириной 2 — 3 метра. На другой стороне площадки ставится 2 скамейки — это «гора». Все играющие находятся в «гусятнике» — «гуси». За горой очерчивается круг «логово», в котором размещаются 2 «волка».

По сигналу — «Гуси-лебеди, в поле», «гуси» идут в «поле» и там гуляют. По сигналу «Гуси-лебеди домой, волк за дальней горой», «гуси» бегут к скамейкам в «гусятник». Из-за «горы» выбегают «волки» и догоняют «гусей».

Выигрывают игроки, ни разу не пойманные.

Возраст: от шести лет

**Игра развивает:** внимательность, выносливость, координация, ловкость, мышление, реакция

Количество игроков: 4 и более

Место игры: улица

## Попрыгунчики — воробушки

Замечательная детская игра. Предварительно на асфальте чертится круг с помощью мела.

В центре круга находится ведущий — «ворона». За кругом стоят все игроки, которые являются «воробушками».

Они запрыгивают в круг и прыгают внутри него. Затем так же из него выпрыгивают.

«Ворона» старается поймать «воробушка», когда тот скачет внутри круга.

Если «воробушка» все-таки словили, то он становится ведущим и игра начинается сначала.

Возраст: от шести лет

**Игра развивает:** внимательность, ловкость, мышление, реакция

Количество игроков: 3 и более

Место игры: улица

## Британский Бульдог

Играет влияет на выносливость и реакцию ребенка.

Дети назначают двух ловцов («бульдогов»). «Бульдоги» стоят с одной стороны площадки, а все остальные — с противоположного. За сигналом одного из «бульдогов» все игроки должны перебежать в другую сторону. Но так, чтобы игрока не словили «бульдоги».

Игра продолжается до тех пор, пока все бегуны не превратятся в «бульдогов».

Возраст: от шести лет

**Игра развивает:** выносливость, реакция, сила

Количество игроков: 4 и более

Место игры: улица

### Бездомный заяц

Интересная игра для детей младшего школьного возраста. Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки — зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь.

Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убегать, потому что он становится бездомным, и охотник будет за ним охотиться. Как только охотник поймает зайца, он сам станет зайцем, а бывший заяц — охотником.

Возраст: от шести лет

**Игра развивает:** внимательность, выносливость, мышление, реакция

Количество игроков: 3 и и более

Место игры: улица

### Белые медведи

Белые медведи — подвижная коллективная игра для детей младшего школьного возраста. Развивает активные творческие двигательные действия, мотивированные сюжетом игры.

На краю площадки, представляющей собой море, очерчивается небольшое место — льдина, на которой стоит водящий — «белый медведь». Остальные «медвежата» произвольно размещаются по всей площадке.

«Медведь» рычит: «Выхожу на ловлю!» — и бежит ловить «медвежат». Поймав одного «медвежонка», отводит его на льдину, затем ловит другого.

Два пойманных «медвежонка» берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. Поймав кого-нибудь, два «медвежонка» соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: «Медведь, на помощь!».

«Медведь» подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину.

Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят остальных «медвежат».

Когда будут переловлены все «медвежата» — игра заканчивается.

Побеждает последний пойманный игрок, который и становится «белым медведем».

*Примечание.* Пойманный «медвежонок» не может выскользывать из-под рук окружившей его пары, пока его не осалил «медведь». При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегаящим выбегать за границы площадки.

Возраст: от шести лет

**Игра развивает:** ловкость, реакция, фантазия

Количество игроков: 7 и более

Три, Тринадцать, Тридцать

Три, Тринадцать, Тридцать — игра, которая хорошо развивает внимание и быструю реакцию детей. Может использоваться в школе на физкультур-минутках учеников младших классов.

Участники игры заранее оговаривают: какое из чисел — какое действие обозначает. Игроки строятся в Шеренгу на расстоянии вытянутых в стороны рук.

Если водящий (учитель) говорит «три» — все игроки должны поднять руки вверх, при слове «тринадцать» — руки на пояс, при слове «тридцать» — руки вперед и т. д. (Можно придумать самые разные движения). Игроки должны быстро выполнить соответствующие движения.

Возраст: от шести лет

**Игра развивает:** внимательность, реакция

Количество игроков: 7 и более

### **Коты и лисицы**

**Цель игры:** развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: мяч среднего размера.

Ход игры: в центре площадки чертят 2 концентрических круга: малый — диаметром 2 м, большой — 4 м. Из центра круга на расстоянии 6 м по обе стороны площадки обозначают домики. Игроки делятся на 2 команды — «коты» и «лисицы». «Лисы» располагаются в малом кругу, «коты» — за линией большого круга. Один из игроков, находящийся в малом кругу, по сигналу ведущего передает мяч среднего размера одному из игроков-«котов», который сразу же возвращает ему мяч. Последний игрок-«лиса» посылает мяч тому же игроку, а сам быстро бежит в один из домиков. Игрок-«кот», поймавший мяч, старается осалить убегающего «лиса». Если он смог попасть в убегающего мячом, осаленный остается в домике, а «кот» переходит к «лисам» в малый круг. Игру продолжает следующий игрок-«лиса» из малого круга. Если игроку-«коту» не удастся попасть в убегающего «лиса» мячом, оба возвращаются на свои места. Продолжает игру и в этом случае следующий игрок-«лиса».

Особые замечания: игра продолжается 5—10 минут. Игрок считается осаленным, если мяч коснулся его до входа в домик. Салить разрешается и с места, и в движении. Пойманный игрок-«кот» возвращается в игру и становится за линией большого круга после того, как будет осален следующий игрок. Игроки не должны заступать за линию круга.

## Кулики на болоте

**Цель игры:** развитие двигательных, коммуникативных способностей, ловкости.

**Атрибуты:** обычные палки длиной 0,5 м по числу игроков, теннисный мяч.

**Ход игры:** все игроки — «кулики», а игровая площадка — болото. На «болоте» рисуются круги диаметром 1 м, расположенные на расстоянии 0,7 м от центра площадки, это кочки на болоте. Один из игроков — водящий. Он встает в центр площадки с теннисным мячом в руках. Остальные «кулики» встают в круги- кочки, держа в руках палки.

Водящий бросает мяч в любого из игроков — «куликов». Тот отбивает мяч палкой. Следующий бросок водящий делает с того места, на котором подбирает мяч. Осаленный водящим меняется с ним ролями.

**Особые замечания:** «кулики», стоящие на кочках, могут сходить с них, чтобы отбить палкой мяч, только передвигаясь на одной ноге. Водящий не может заходить на кочки.

### Летучая мышь

**Цель игры:** развитие двигательных, коммуникативных способностей и умение работать в команде.

**Атрибуты:** для игры следует подготовить «летучую мышь»: связать накрест две тонкие планочки или щепочки.

Можно купить и готовую пластиковую вертушку, изображающую летучую мышь.

**Ход игры:** все игроки делятся на две команды «котов». У каждой команды свой капитан — Кот Матроскин и Кот в сапогах. Один из капитанов бросает вверх «летучую мышь». Все остальные стараются поймать ее при падении в воздухе или быстро схватить упавшую на землю. Поймавший «летучую мышь» «кот» отдает ее своему капитану, команда зарабатывает 1 очко. Капитан совершает следующий бросок.

**Особые замечания:** отнимать пойманную «летучую мышь» нельзя.

## Садовник и лиса

**Цель игры:** развитие двигательных, коммуникативных способностей.

**Ход игры:** из игроков выбирают «лису» и «садовника». Остальные игроки — дети, — взявшись за руки, образуют круг. «Лиса» встает в центр круга, а «садовник» — за кругом. «Лиса» подходит к любому игроку и делает движение, как будто она кладет что-то в рот. «Садовник» спрашивает:

- Что ты в моем саду делаешь?
- Яблоки кушаю.
- Кто тебе разрешил?
- Никто не разрешил.

После последнего слова «садовник» заходит в сад, пролезая под руками игроков, а «лиса» выбегает из сада. «Садовник» гонится за ней, но только по ее пути (следу), то вбегая в круг, то выбегая из него, пока не поймает «лису».

Если «лисе» удастся убежать или «садовник» сбивается с пути, выбирают новых «лису» и «садовника», и игра продолжается.

Особые замечания: «лисе» разрешается бегать только вблизи круга. Игроки не должны удерживать «лису» и «садовника», опуская руки.

### **Салки с лисой**

**Цель игры:** развитие двигательных, коммуникативных способностей, ловкости.

Атрибуты: несколько больших кубиков, скамеек.

Ход игры: из игроков выбирается «лиса». Она салка. Все остальные игроки — полевые «мыши». Игроки разбегаются по площадке, а «лиса» по сигналу ведущего начинает ловить игроков. Чтобы спастись от ее преследования, «мыши-полевки» должны залезть на скамейки или вставить ногами на кубики при приближении «лисы». В таком положении «лиса» не может осалить игроков.

Особые замечания: осаленный «лисой» «мышонок» становится на ее место. Нельзя долго стоять на кубиках и скамейках.

### **Лесник, собаки и лисицы**

**Цель игры:** развитие двигательных, коммуникативных способностей и быстроты реакции.

Атрибуты: небольшая палочка.

Ход игры: вся игровая площадка — лес. По краям площадки очерчиваются 3 лисьи норы. Из числа игроков выбираются «лесник» и 2 охотничьи «собаки», остальные игроки — «лисицы». «Лисицы» встают в одну из нор. «Лесник» и «собаки» идут по лесу, у «лесника» в руках палочка. После сигнала ведущего: «Лесник!» — «лисицы» бегут через лес в одну из других своих нор. «Собаки» бегают по лесу и ловят «лисиц», стараясь их задержать до прихода «лесника», который должен прикоснуться к ним палочкой. После такого прикосновения «лисица» становится «собакой» и тоже помогает «леснику» ловить остальных «лисиц». «Лисы» могут несколько раз перебежать, из одной норы в другую.

Особые замечания: «лесник» может касаться палочкой только тех «лисиц», которых задержали «собаки». «Лисица» не может быть поймана в норе. «Лисица», оставшаяся в норе после сигнала «Лесник!», тоже считается пойманной.

### **Дети и болото**

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей.

Ход игры: на площадке проводят линию, за которой находится болото. В 3—4 шагах за него встает Дуремар. Дети расходятся по игровой площадке. Игроки должны перебежать с игрового поля в болото и вернуться обратно, но Дуремар их не пускает. Тот, кого он осалил, остается в болоте. Как только

Дуремар осалит 6 игроков, игра заканчивается. Все идут в поле, а шестой осаленный игрок становится Дуремаром.

Особые замечания: побеждают те игроки, кому удалось несколько раз забежать в болото и выбежать оттуда.

### **Карabas-Барабас**

**Цель игры:** развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: все игроки — «куклы» из детского кукольного театра. Один из игроков — Карabas- Барабас. На противоположных сторонах площадки отмечают линиями 2 дома, расстояние между которыми не менее 15 м. Игроки делятся на 2 равные группы и занимают дома. В середине площадки располагается грозный Карabas-Барабас. Игрокам из одного дома нужно перебежать в другой. Карabas-Барабас их не пропускает, стараясь осалить кого-нибудь из «кукол»-игроков. Осаленный выходит из игры.

Особые замечания: побеждает та группа, в которой остается большее количество игроков в конце игры.

### **Орлы и куропатки**

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей.

Ход игры: из игроков выбирается «орел», остальные — озорные «куропатки». В одном из углов площадки очерчивается гнездо орла. «Орел» может перемещаться только на одной ноге. «Куропатки» окружают гнездо, в котором сидит «орел» и, подражая лаю собак, пению, крикам людей, хлопая в ладоши, выманивают его из гнезда. «Орел» выпрыгивает из гнезда на одной ноге и пытается дотронуться до кого-нибудь из «куропатоk». Если «орел» встал на обе ноги, «куропатки» кричат: «Орел, улетай в гнездо!», и тот должен вернуться на место. Если «орел» запятнал кого-то из «куропатоk», он меняется с ней местами.

Особые замечания: при прыжках «орел» может один раз поменять ногу.

### **Лиса и зайцы**

**Цель игры:** развитие двигательных, творческих и коммуникативных способностей.

Ход игры: из игроков выбирается «лиса», все остальные — «зайцы». «Зайцы» образуют круг, в центре которого садится «лиса», притворяясь спящей. «Зайцы», двигаясь по кругу, поют любую песню и, постепенно сужая круг, стараются дотронуться до «лисы». «Лиса» неожиданно вскакивает и пытается поймать кого-то из «зайцев». Первый пойманный «заяц» становится «лисой», и игра продолжается.

Особые замечания: «лиса» начинает ловить «зайцев» в любой момент игры, но не раньше, чем кто-то из них прикоснется к ней.



## Веселые лягушата

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей.

Ход игры: игроки — «лягушата». Ведущий — «бегемот». Начиная игру, «бегемот» пробегает мимо игроков, вставших в круг, дотрагивается до одного из них и продолжает бежать дальше по кругу. Осаленный игрок быстро бежит в противоположную сторону от «бегемота». Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится на место «бегемота» и продолжает игру с «лягушатами».

Особые замечания: игроки должны бегать только за кругом; стоящие в кругу «лягушата» не должны удерживать бегущих.

## Куклы и Карабас-Барабас

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, быстроты реакции.

Атрибуты: веревка длиной приблизительно 5 м.

Ход игры: перед началом игры связывают концы веревки между собой. Игроки-«куклы» встают в круг и берут веревку в руки. В центре стоит ведущий — Карабас-Барабас. Он ходит по кругу и старается коснуться рук одного из игроков. Но «куклы» внимательно следят за Карабасом. Как только он подходит к кому-то, они опускают веревку и быстро прячут руки. После того как Карабас-Барабас отходит, игроки-«куклы» тут же берутся за веревку. Кого ведущий ударит по руке, тот занимает его место.

Особые замечания: игроки должны держать веревку двумя руками. Во время игры веревка не должна падать на землю.

## Лягушачья чехарда

**Цель игры:** развитие двигательных, коммуникативных способностей, ловкости.

Ход игры: на игровой площадке чертятся 2 линии на расстоянии 1 м друг от друга. Первая предназначена для отталкивания перед прыжком, а на второй (поперек нее) становится один из игроков — «младший лягушонок» — в полусогнутой позе, упиравшись руками в колени. Все игроки — «лягушата». Они располагаются в 2 м от первой линии, поочередно разбегаются, отталкиваются двумя ногами от первой черты и перепрыгивают с опорой руками о спину стоящего на второй черте, затем возвращаются и занимают очередь для следующего прыжка.

Если первый тур прыжков прошел без ошибок, то стоящий на второй черте игрок отмеряет от нее 0,5 м по направлению прыжков, проводит новую черту и становится на ней в прежнюю позу. Если и в этом туре все перепрыгнут без ошибки, то действия стоящего повторяются, но прыгунам разрешаются уже 2 отталкивания: первое — одной ногой от первой черты и

второе — двумя ногами от той черты, на которой ранее стоял согнувшийся игрок.

Если в этом туре прыжки будут успешными, то опять отмеряется 0,5 м, и игра продолжается до тех пор, пока кто-либо из прыгающих не допустит ошибки — переступит линию отталкивания, в момент опорного прыжка коснется туловищем или ногами стоящего игрока, сдвинет его с места на шаг или не сможет выполнить опорный прыжок. Тогда допустивший ошибку игрок меняется ролью с «младшим лягушонком», стоящим на линии. Игра может продолжаться.

Особые замечания: если при ошибке прыгающего одновременно совершит ошибку «младший лягушонок» (сойдет с места, выпрямится и т. д.), игра не останавливается, ошибка прыгающего «лягушонка» не учитывается.

### **Оденем Буратино!**

**Цель игры:** развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

**Ход игры:** все игроки встают в круг. На расстоянии 1 —2 шагов друг от друга очерчивается мелом место каждого. Из числа игроков выбирается Буратино. Он встает в центр круга. Все остальные выбирают себе название одежды: куртка, шапка, башмаки, шарф, штаны, носки и т. д. Одно и то же название могут себе выбрать несколько игроков.

Буратино говорит: «Мне нужен шарф». Все «шарфы», оббежав круг, становятся около Буратино: Он говорит: «Мне нужна шапочка». Все «шапочки» оббегают круг и встают около Буратино. Так он по очереди называет все предметы одежды. После этого говорит: «Мне нужна вся одежда». Все игроки покидают свои места и бегут за Буратино. Они должны следить, когда он займет какой-нибудь кружок. Тогда они тоже стараются занять кружки. Оставшийся без места становится Буратино.

Особые замечания: побеждают те игроки, которые ни разу не были Буратино.

### **Черепашки**

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости движений.

**Атрибуты:** несколько золотых ключиков, сделанных из картона или фольги.

**Ход игры:** в одном из концов игровой площадки на стулья кладутся несколько золотых ключиков. Игроки делятся на 2 команды, из них выбирается ведущий — мудрая черепаха Тортилла. Игроки-«черепашки» становятся парами так, чтобы в каждой паре был один игрок из одной команды, а второй — из другой. От черепахи Тортиллы каждая пара получает задание, каким образом они должны двигаться за ключиками.

Задания могут быть такими: прыжками, ползком, на четвереньках, на корточках, задом наперед, с завязанными глазами и т. д.

Особые замечания: взять ключик может только тот игрок из пары, который дошел первым. Побеждает команда, которая достанет больше ключиков.

### **Гуси-лебеди**

**Игра развивает** реакцию и выносливость вашего ребенка.

На одной стороне площадки проводится черта, отделяющая «гусятник». По середине площадки ставится 4 скамейки, образующие дорогу шириной 2 — 3 метра. На другой стороне площадки ставится 2 скамейки — это «гора». Все играющие находятся в «гусятнике» — «гуси». За горой очерчивается круг «логово», в котором размещаются 2 «волка».

По сигналу — «Гуси-лебеди, в поле», «гуси» идут в «поле» и там гуляют. По сигналу «Гуси-лебеди домой, волк за дальней горой», «гуси» бегут к скамейкам

в

«гусятник»