

Картотека подвижных игр для подготовительной группы

Подвижные игры малой интенсивности

1. Зеркало

Цель игры: воспитывать артистичность и выразительность движений.

Ход игры:

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.

2. Пять шагов

Цель игры: воспитывать сообразительность и быстроту мышления.

Ход игры:

Участвуют поочерёдно 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.

3. Мяч соседу

Цель игры: закреплять быструю передачу мяча по кругу.

Ход игры:

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.

4. Воротца

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

Ход игры:

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.

5. Запрещённое движение

Цель игры: развивать моторную память.

Ход игры:

Игроки строятся в круг, в центре – педагог. Он выполняет различные движения, указав, какое из них – запрещённое. 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.

6. Ловкие пальцы

Цель игры: развивать способность к двигательной импровизации, двигательной находчивости, способность координировать действия при совместном решении двигательных задач.

Ход игры:

По залу рассыпаются мелкие предметы: кусочки от резиновых ковриков, фломастеры, шарики, пластмассовые пробки и т. п. Играющие собирают их, захватывая пальцами ног (один предмет – правой ногой, другой – левой ногой, и берут в руки).

Когда все предметы собраны, играющие садятся на пол, и каждый раскладывает из того, что он собрал, какую-нибудь композицию (*дома, цветы, корабли, лес и т. д.*). Не разрешается брать предметы с пола руками.

Усложнение: Правой ногой собирать предметы в левую руку, левой ногой – в правую руку.

7. Эхо

Цель игры: повысить творческую активность детей, пробудить фантазию, поднять настроение, умение управлять своими эмоциями и действиями, навыки слаженной деятельности.

Ход игры:

Играющие встают в круг. Первый игрок называет свое имя и показывает любое движение (*поворот, хлопок в ладоши, прыжок и т. п.*). Все дети хором три раза повторяют имя и движение, стараясь произносить с той же интонацией, что и первый игрок. Затем следующий ребенок называет свое имя и показывает движение, все повторяют, и т. д., пока все дети не назовут свои имена.

8. Поменяться местами

Цель игры: развивать, внимательность, умение управлять своими эмоциями и действиями, навыки коллективной и слаженной деятельности.

Ход игры:

Дети становятся в круг. Инструктор предлагает поменяться местами тем детям, у кого есть что-нибудь одинаковое: светлые волосы, белые футболки, домашние животные и т. п. Например, инструктор говорит: «*Пусть поменяются местами те, у кого есть велосипед*». Дети меняются местами и т. д. Игра проводится 3-4 минуты.

9. Летает – не летает

Цель игры: развивать собранность, внимательность, умение управлять своими эмоциями и действиями, навыки коллективной и слаженной деятельности.

Ход игры:

Дети стоят в кругу, в центре – педагог. Он называет одушевленные и неодушевленные предметы, которые летают или не летают.

Называя предмет, педагог поднимает руки в стороны – вверх. Например, говорит: «*Птица летает, стул летает, самолет летает*» - и т. д.

Дети должны поднять руки в стороны – вверх, если назван летающий предмет. Игру можно проводить во время медленной ходьбы.

10. У кого мяч?

Цель игры: развивать собранность, внимательность, умение управлять своими эмоциями и действиями.

Ход игры:

Дети встают в круг лицом к центру, руки за спиной. В центре круга водящий с закрытыми глазами. Ведущий дает маленький мяч любому из играющих. Дети начинают незаметно передавать мяч по кругу за спинами. Водящий, открыв глаза, пытается определить, у кого мяч, обращаясь к игроку: «*Оля, покажи руки!*». Ребенок, к которому обратился водящий, показывает руки и опять прячет их за спину. Мяч нельзя долго держать в руках. Нельзя водящему обращаться к детям по порядку. Если водящий определил, у кого мяч, тот игрок становится водящим.

Подвижные игры высокой интенсивности

1. Быстро возьми

Цель игры: учить детей ходить, бегать по кругу, действовать по сигналу, развивать ловкость, быстроту.

Ход игры:

Дети образуют круг и по сигналу воспитателя выполняют ходьбу или бег вокруг предметов (кубики, шишки, камешки, которых должно быть на один меньше. На следующий сигнал *«Быстро возьми!»* - каждый играющий должен взять предмет и поднять его над головой. Тот кто не успел поднять предмет, считается проигравшим. Игра повторяется

2. Удочка

Цель игры: упражнять в прыжках.

Ход игры:

Играющие стоят по кругу. Водящий, находясь в середине, крутит веревку с мешочком на конце так, чтобы мешочек летел на высоте 5-10 см от пола. Все прыгают через веревочку, а задевший ее получает одно штрафное очко, после чего игра продолжается. Выигрывают прыгуны, получившие меньшее число штрафных очков после 8-12 кругов веревочки под ногами.

3. Чья колонна скорее построится?

Цель игры: учить детей двигаться по площадке в разных направлениях, по сигналу строится в три колонны в соответствии с предметами находящимися в руках. Развивать внимание, умение действовать по сигналу, ориентировку в пространстве.

Ход игры:

Дети распределяются на три **группы** с одинаковым числом игроков. Каждая **подгруппа** выбирает определённый предмет, например шишку или камешек и т. д. все дети одной **группы** имеют один и тот же предмет. В разных концах площадки выбирают места для этих **подгрупп** – **пенёк**, куст, дощечка, которые обозначаются таким же предметом. Под удары бубна все ходят или бегают в разных направлениях. По сигналу «*На места*» бегут и строятся у соответствующего предмета в колонну.

2 вариант.

Воспитатель даёт т сигнал: «*Стой!*». Дети останавливаются, закрывают глаза, а педагог в это время меняет места предметов, затем подаёт сигнал «*На места!*». Дети открывают глаза, бегут к своим предметам и строятся.

4. Туннель

Цель игры: обучать детей в умении ползать.

Ход игры:

Участники стоят в двух колоннах. Первый делает шаг вперед, и принимает упор, лежа согнувшись. Второй участник проползает под первым заданным способом (*по-пластунски, на низких четвереньках с опорой на предплечья*) и принимает это же положение рядом с первым. Движение начинает третий участник и т. д.

Задание выполняется 2-3 раза подряд. Выигрывает та команда, которая быстрее переползет за ориентир.

Построившись в шеренги, команды принимают исходное положение – упор лежа на согнутых руках. Направляющие и замыкающие стоят лицом друг к другу. В руках у направляющих мячи. По сигналу игроки отжимаются в упор лежа и, поднимая таз, принимают положение упора согнувшись. Направляющий толчком двух рук перекатывает мяч по туннелю и ложится на пол. Замыкающий, поймав мяч, перебегают на место направляющего. В это время все остальные игроки сгибают руки, ложатся в и. п. Эстафета заканчивается, когда направляющий вернется на свое место.

5. Совушка

Цель игры: учить детей действовать по сигналу, бегать, врассыпную имитируя птиц, сохранять **неподвижную позу**. Развивать равновесие.

Ход игры:

Все играющие птички, один ребёнок – сова, которая находится в стороне площадки. По сигналу «день» птички разлетаются, машут крыльями, клюют зёрнышки. На сигнал «ночь» все останавливаются и стоят **неподвижно**. Вылетает сова, высматривает тех, кто шевелится и забирает в гнездо, через 15-20 сек. снова даётся сигнал «день», сова улетает в гнездо, дети – птички летают по площадке.

2 вариант.

Выбирается две совы. Принимать интересные позы.

6. Пятнашки

Цель игры: учить детей бегать по площадке врассыпную, с ускорением, закреплять умение действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту.

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-нибудь из играющих и осалить. Тот кого осалил водящий отходит в сторону. После 2-3 повторений Ловишка меняется.

2 вариант.

Нельзя пятнать того кто успел встать на одну ногу.

7. Жмурки

Цель игры: учить детей бегать по площадке врассыпную, двигаться с завязанными глазами, слушая предупредительные сигналы. Развивать умение быстро перемещаться по залу, ловкость, быстроту действий.

Ход игры:

Выбирается водящий – жмурка. Он встаёт в середину комнаты, ему завязывают глаза, поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем все дети разбегаются по комнате, а жмурка старается кого-нибудь поймать. При виде какой-либо опасности для жмурки дети должны предупредить словом «Огонь!». Поймав кого-нибудь жмурка передаёт свою роль пойманному.

Если игра проходит на улице, то очерчивается граница, за которую играющие не имеют права забегать. Переступивший условленную границу считается сгоревшим и обязан заменить жмурку.

8. Догони свою пару

Цель игры: учить детей быстро бегать в заданном направлении, стараясь догнать свою пару. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту движений. Способствовать проявлению выносливости.

Ход игры:

Дети встают парами на одной из сторон площадки: один впереди, другой на 2-3 шага позади. По сигналу воспитателя первые быстро перебегают на другую сторону площадки, вторые их ловят – каждый свою пару. При повторении игры дети меняются ролями.

9. Ловишки

Цель игры: учить детей бегать врассыпную, увёртываясь от ловишки. Развивать быстроту движений, реакцию, умение действовать по сигналу.

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.

Варианты: Ловишка не может ловить того, кто успел присесть; успел остановиться и встать на одну ногу; встал на какой-нибудь возвышающийся предмет.

10. Ловишки с хвостиками

Цель игры: учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро. Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.

Ход игры:

Дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорей беги – все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.

2 вариант

Чертится круг в центре стоит Ловишка. По сигналу «Раз, два, три лови» дети перебегают круг, а Ловишка пытается схватить ленту.

11. Краски

Цель игры: учить детей бегать, стараясь, чтобы не догнали, прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутую ногу. Развивать ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

Ход игры:

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:

-Тук! Тук!

-Кто там?

-Покупатель.

-Зачем пришёл?

- За краской.

-За какой?

-За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» если покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель который набрал больше краски. Хозяин может придумать задание сложнее задание, например: скачи на одной ножке по красной дорожке.

2 вариант.

Разговор повторяется, если покупатель угадал краску продавец говорит сколько стоит и покупатель столько раз хлопает продавца по вытянутой ладони. С последним хлопком ребёнок изображавший краску убегает а покупатель догоняет его и, поймав, отводит в условленное место.

12. Лягушки и цапля

Цель игры: учить детей подпрыгивать на месте из глубокого приседа, прыгать через верёвку расположенную на высоте 15см, разными способами: двумя ногами, одной, с разбега, стараясь, чтобы цапля не поймала. Развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры:

В середине площадки обозначают болото, вбивают колышки высотой - 15см. на них вешают верёвку с грузинками так, чтобы она не провисала. В стороне от болота цапля. Лягушки прыгают в болоте, ловят комаров. По сигналу «*Цапля!*» -она перешагивает через верёвку и начинает ловить лягушек. Они могут выскакивать из болота любым способом: отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, с разбега. Пойманные лягушки идут в гнездо цапли.

Перешагнувший через верёвку считается пойманным, можно только перепрыгивать.

13. Не оставайся на земле

Цель игры: учим детей быстро бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, взбираться на возвышение – пенёк, бревно и т. д. Развиваем ловкость, быстроту в движениях.

Ход игры:

Выбирается водящий, который бегает со всеми детьми.

Как только педагог произнесёт т: «*Лови!*», все убегают от водящего и стараются взобраться на возвышение – бревно, пенёк и т. д. Если водящему удаётся осалить кого-либо, тот считается пойманным и отходит в сторону. По окончании игры подсчитывают количество проигравших и выбирается другой водящий, из тех, кто не был пойман.

14. Медведь и пчёлы

Цель игры: учим детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу педагога, находить своё место.

Ход игры:

Дети распределяются на две равные **группы**, одна – медведи, остальные – пчёлы. На расстоянии 3 м от дома пчёл очерчивается лес, там находятся медведи. На противоположной стороне на расстоянии 8-10 м – луг. Пчёлы располагаются в своем доме - на возвышении (*стенка, скамейка, невысокое бревно*). По сигналу педагога они летят на луг за мёдом и жужжат. В это время медведи забираются в улей и лакомятся мёдом. По сигналу педагога «*Медведи!*» пчёлы летят к своим ульям и жалят (*дотрагиваются*) тех медведей, которые не успели убежать в лес.

Затем пчёлы возвращаются в улей, и игра возобновляется. При повторении игры дети меняются ролями.

15. Караси и щука

Цель игры: учим детей быстро передвигаться в ограниченном пространстве. Развиваем ловкость, быстроту в движениях.

Ход игры:

Один водящий – щука, остальные играющие делятся на две **подгруппы**. Одна из них образует круг - это камешки, другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга. По сигналу педагога «*Щука!*» быстро вбегает в круг щука и старается поймать (*дотронуться*) карасей. Караси спешат занять место за кем-нибудь из играющих и присесть – спрятаться за камешки. Пойманные щукой караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой щукой. По окончании игры, которая повторяется 3-4 раза, педагог отмечает водящего-щуку, поймавшую больше всего карасей.

16. Паук и мухи

Цель игры: учим детей бегать в разных направлениях, на наталкиваясь друг на друга, начинать и заканчивать игру по сигналу педагога.

Ход игры:

В одном из углов зала (*площадки*) обозначается кружком паутина, где живет паук (*водящий*). Остальные дети изображают мух. По сигналу педагога играющие разбегаются по всему залу — мухи летают, жужжат. Паук в это время находится в паутине. По сигналу «*Паук!*» мухи замирают, останавливаясь в том месте, где застал сигнал. Паук выходит, смотрит. Того, кто пошевелится, паук отводит в свою паутину. Подсчитывают количество проигравших, выбирается другой водящий, и игра возобновляется.

17. Удочка

Цель игры: учим детей прыжкам на месте на двух ногах через верёвку, шнур, скакалку. Развиваем ловкость, внимательность, быстроту в движениях.

Ход игры:

Играющие становятся по кругу, в центре находится водящий. Он держит в руках верёвку, на конце которой привязан мешочек с песком. Педагог вращает верёвку с мешочком по кругу над землей (полом, а дети прыгают на двух ногах вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног. Описав

мешочком 2-3 круга, педагог делает паузу, во время которой подсчитывается число детей, чьих ног коснулся мешочек, и даются необходимые указания по выполнению прыжков. Игра повторяется 3-4 раза.

18. Космонавты

Цель игры: учим детей быстро передвигаться по площадке, не задевая друг друга, занимать вовремя свои места.

Цель игры:

На полу (*земле*) рисуются ракеты, в которых по 4-5 кружков – это места космонавтов. Дети идут в обход площадки (*зала*) по кругу, говоря:

Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим, на такую полетим.

Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!

С окончанием слов дети разбегаются по ракетодрому, и каждый старается занять место в любой из ракет. Мест в ракетах на два-три меньше, чем космонавтов. Опоздавшие считаются проигравшими. Игра повторяется.

19. Сороконожки

Цель игры: обучение в игровой форме передвижению на корточках (в приседе, развития координации движения).

Ход игры:

На игровой площадке проводят две параллельные линии на расстоянии 5 – 8 м (*в зависимости от возраста играющих*). Это линия «*старта*» и «*финиша*». В зависимости от числа играющих детей делят на 2 – 3 команды с равным числом игроков.

По команде воспитателя дети выстраиваются в колонны на линии старта. Затем все присаживаются на корточки и берут за пояс впереди находящегося игрока. Так получается команда «*сороконожек*».

По сигналу воспитателя команды начинают движения к финишу, стараясь не только прийти первыми, но и не упасть. Побеждает команда, первая пересекшая линию «*финиша*» в полном составе.

20. Волк во рву

Цель игры: учить детей перепрыгивать ров, шириной – 70-100см, с разбега, стараясь, чтобы не осалил волк. Развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры:

На середине площадки проводится две линии на расстоянии 70-100см одна от другой, это ров. У одной из сторон площадки дом коз. Все играющие козы один волк. Козы располагаются в доме волк во рву. По сигналу воспитателя – «*козы на луг*», козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая ров, волк не трогает коз, по сигналу – «*козы домрой*», перебегают в дом перепрыгивая через ров. Волк не выходя из рва ловит коз касаясь их рукой. Пойманные отходят в конец рва. После 2-3 перебежек волк назначается другой.

21. Прыгни - повернись

Цель игры: учить детей выполнять ритмичные прыжки на месте под счёт, выполняя задание: повернуться на 360 градусов, подтянуть ноги к груди, обхватив их руками. Учить детей отталкиваться и приземляться на обе ноги. Развивать ловкость, вестибулярный аппарат. Укреплять мышцы ног.

Ход игры:

Дети, стоя свободно, выполняют три прыжка на месте в обруче (*диаметр 1м*) на четвёртом высоком прыжке стараются в верхней точке взлёта подтянуть колени согнутых ног к груди, обхватить их руками, затем быстро разогнуть ноги мягко приземляться.

22. Будь ловким

Цель игры: учить детей прыгать в круг, перепрыгивая через мешочки с песком и обратно, стараясь, чтобы не осалил водящий. Отталкиваться и приземляться на обе ноги, на носки. Развивать ловкость, быстроту движений. Укреплять своды стоп.

Ход игры:

Дети стоят лицом в круг, у ног у каждого мешочек с песком. Водящий в центре круга. По сигналу, воспитателя дети прыгают в круг и обратно через мешочки, отталкиваясь двумя ногами. Водящий старается осалить детей, пока они не выпрыгнули из круга. Через 30-40сек воспитатель останавливает игру и считает проигравших. Выбирают нового водящего из тех кого ни разу не коснулся Ловишка. Мешочек нельзя перешагивать, только перепрыгивать, водящий может касаться того, кто находится внутри круга, как только водящий отходит дальше, ребёнок снова прыгает.

23. Прыгни - присядь

Цель игры: учить детей перепрыгивать через верёвку двумя ногами, отталкиваясь и приземляясь на обе ноги, принимать положение в **группировке присев**. Развивать ловкость, внимание, быстроту движений.

Ход игры:

Дети стоят в колонне на расстоянии одного шага от другого. Двое водящих с верёвкой в руках – длина 1,5м, располагаются справа и слева от колонны. По сигналу дети проносят верёвку перед колонной на высоте – 25-30см от земли. Дети в колонне поочерёдно перепрыгивают через верёвку. Затем, миновав колонну, водящие поворачиваются обратно, неся верёвку на высоте 50-60см. дети быстро приседают, принимая положение **группировки**, чтобы верёвка их не задела. При повторении ведущие меняются.

Подпрыгивать вверх толчком двух ног, не перешагивать, тот кто ошибся, выходит из колонны на 2-3 повторения игры.