

### **Подвижная игра «Пчелки».**

Цель: учить действовать по словесному сигналу; развивать быстроту, ловкость; упражнять в диалогической речи.

Ход игры: Все дети — пчелки, они бегают по комнате, размахивают крыльями, жужжат: «Ж-ж-ж». Появляется медведь (*выбранный по желанию*) и говорит:

Мишка-медведь идет,

Мед у пчелок унесет.

Пчелки отвечают:

Этот улей — домик наш.

Уходи, медведь, от нас,

Ж-ж-ж-ж!

Пчелки машут крыльями, жужжат, прогоняя медведя.

### **Подвижная игра «Охотник и зайцы».**

Цель: учить метать мяч в **подвижную цель**.

Ход игры: На одной стороне – «охотник», на другой в нарисованных кругах по 2-3 «зайца». «Охотник» обходит площадку, как бы разыскивая следы «зайцев», затем возвращается к себе. Воспитатель говорит: «*Выбежали на полянку зайцы*». «Зайцы» прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед. По слову «охотник», «зайцы» останавливаются, поворачиваются к нему спиной, а он, не сходя с места, бросает в них мячом. Тот «заяц», в которого попал «охотник», считается подстреленным и «охотник» уводит его к себе.

### **Подвижная игра «Бездомный заяц».**

Цель: быстро бегать; ориентироваться в пространстве.

Ход игры:

Выбирается «охотник» и «бездомный заяц». Остальные «зайцы» стоят в обручах – «домиках». «Бездомный заяц» убегает, а «охотник» догоняет. «Заяц» может встать в домик, тогда «заяц», стоявший там, должен убежать. Когда «охотник» поймал «зайца», он сам становится им, а «заяц» - «охотником».

### **Подвижная игра «Волк-волчок» (с ходьбой, бегом)**

Цель: Упражнять в ходьбе по кругу взявшись за руки; упражнять в беге в определенное место не наталкиваясь друг на друга.

Ход игры: Выбирается водящий. Он стоит в центре круга. Дети идут по кругу и говорят слова: «Волк-волчок, Шерстяной бочок, Через ельник бежал, В можжевельник попал, Зацепился хвостом, Ночевал под кустом». На слова «Волк, бегите в домики!» дети убегают в домики. Правила: Действовать по сигналу. При беге не наталкиваться друг на друга.

### **Подвижная игра «Мыши в кладовой» (с подлезанием)**

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в подлезании, в беге.

Ход игры: Дети – мыши сидят в норках, на скамеечках. На противоположной стороне площадки натянута веревка на высоте 50 см. Это кладовая. Сбоку от играющих сидит кошка – воспитатель. Кошка засыпает, мыши бегут в кладовую. Там они присаживаются и как будто грызут сухарики или другие продукты. Кошка просыпается, мяукает и бежит за мышами. Мыши убегают в норки. Возвратившись на место, кошка засыпает и игра возобновляется. Правила: Мыши могут бежать в кладовую только тогда, когда кошка заснет. Возвращаться в норки мыши могут лишь после того, как кошка проснется и замяукает. Варианты: Мышки подлезают под дугу, убегая в норки, вводится вторая кошка.

### **Подвижная игра «Кролики»**

Цель: Упражнять детей в быстром ползании и подлезании в ограниченном пространстве. Приучать подлезать на ладонях и коленях, не задевая его.

Ход игры: На одной стороне зала лежат обручи большего диаметра – это клетки для кроликов. На противоположной стороне дом сторожа. Между ним натянута веревка. Дети - кролики сидят небольшой группкой в домиках (*по 3-4 человека в каждом обруче*). По сигналу воспитателя дети – кролики выходят из клеток, подлезают под веревкой и идут на луг. Там бегают, прыгают, играют. По сигналу «*Бегите в клетки!*», кролики спешат домой пролезая под веревкой. Правила: Кролики сидят в клетках, пока сторож их не выпустит. Действовать по сигналу. Варианты: Вместо веревки можно использовать дуги разной высоты. В игре можно использовать морковки из картона.

### **Подвижная игра: «С кочки на кочку»**

Цель: Закреплять умение использовать прыжки на двух ногах с продвижением вперед. Побуждать детей прыгать легко в разных направлениях.

Ход игры: Дети стоят на одной стороне зала (*площадки*). На полу раскладываются обручи на расстоянии 20см друг от друга. По сигналу дети стараются перепрыгнуть по обручам на другую сторону. Правила: Переход на другую сторону дети выполняют по одному или по двое. В начале года дети переходят переступая из обруча в обруч. Когда дети научатся хорошо перешагивать, то можно предложить перебираться прыжками Варианты: Можно использовать дощечки, плоские круги (*диаметром 35-40см*)

### **Подвижная игра «Лохматый пес»**

Цель: Приучать детей поочерёдно выполнять разные действия. Упражнять в беге.

Ход игры: Один из детей изображает пса; он ложится на коврик, голову кладёт на вытянутые руки. Остальные дети тихонько подходят к нему со словами: Вот лежит лохматый пёс, В лапы свои уткнувши нос, Тихо, смирно он лежит, Не то дремлет, не то спит. Подойдём к нему, разбудим И посмотрим, что-то будет. Пёс вскакивает, начинает лаять. Дети разбегаются. Пёс гонится за ними.

### **Подвижная игра «Тролейбус»**

Цель: Развивать у детей умение различать цвета светофора и действовать по зрительному сигналу. Упражнять в беге и ходьбе колонной. Знакомить с ПДД.

Ход игры: Дети стоят вдоль стены в колонне парами, держа друг друга за руки, свободными руками держатся за шнур, концы которого связаны. Воспитатель в одном из углов комнаты, в руке три цветных флажка (*красный, желтый, зеленый*). Поднимает зеленый флажок – дети бегут (*тролейбус движется*). Добежав до воспитателя – дети смотрят, не сменился ли цвет флажка. Если зеленый – движение продолжается, желтый или красный – дети останавливаются и ждут, когда появится зеленый. Правила: Бежать можно только на зеленый флажок. При появлении желтого или красного колонна останавливается. Варианты: Устроить остановку, на которой дети сидят и ждут прибытия троллейбуса. Когда троллейбус подъезжает к остановке, то замедляет ход, одни пассажиры выходят, другие заходят.

### **Подвижная игра «Кот на крыше».**

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

Ход игры: 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.

### **Подвижная игра «Зайцы и волк».**

Цель: учить правильно прыгать на двух ногах;  
слушать текст и выполнять движения в соответствии с текстом.

Ход игры: Одного из играющих выбирают «волком». Остальные – «зайцы». В начале игры «зайцы» стоят в своих домиках, волк находится на противоположной стороне. «Зайцы» выходят из домиков, воспитатель говорит:

Зайцы скачут скок, скок, скок,

На зеленый на лужок.

Травку щиплют, кушают,

Осторожно слушают – не идет ли волк.

Дети прыгают, выполняют движения. После этих слов «волк» выходит из оврага и бежит за «зайцами», они убегают в свои домики. Пойманных «зайцев» «волк» отводит к себе в овраг.

### **Подвижная игра «Самолетики» (с бегом)**

Цель: Закреплять умение бегать враспынную, не наталкиваясь друг на друга. Действовать по сигналу. Побуждать **детей** бегать по всей площадке, в разные стороны. Закреплять умение реагировать на зрительный и звуковой сигнал.

Ход игры: Ведущий разделяет **детей на две команды:** одни - самолетики; другие – тучки. Чертит круг (*аэродром*). Самолетики летят И на землю не хотят. В небе весело несутся, Но друг с другом не столкнуться. Дети – самолетики летают за пределами круга. Ведущий говорит: Вот летит большая туча Стало все темно вокруг Самолетики – в свой круг! Дети – тучки пытаются поймать самолетики. Кто успел залететь на аэродром – спасен. Кого поймали – тот становится тучей Правила: Игра продолжается, пока не останется 1 самолетик.

### **Подвижная игра «Лиса в курятнике».**

Цель: учить мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях; бегать не задевая друг друга, увертываться от ловящего.

Ход игры: На одной стороне площадки очерчивается «курятник». В нем на насесте (*на скамейках*) сидят «куры».

На противоположной стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается «*лисой*», остальные – «*куры*». По сигналу «*куры*» спрыгивают с насеста, ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу: «*Лиса!*» - «*куры*» убегают в курятник и взбираются на насест, а «*лиса*» старается утащить «*курицу*», не успевшую спастись, и уводит ее в свою нору. Остальные «*куры*» снова спрыгивают с насеста, и игра возобновляется. Игра заканчивается, когда «*лиса*» поймает двух-трех «*кур*».

### Подвижная игра «Совушка».

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

Ход игры: 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 т. д.

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.

### Подвижная игра "У медведя во бору"Цель:

развивать скорость реакции на словесный сигнал, упражнять **детей в беге**, развивать внимание.

Ход игры: Среди участников выбирают одного водящего, который будет «медведем». На игровой площадке начертить два круга. Первый круг — берлога медведя, второй круг — дом для остальных участников игры. Начинается игра с того, что дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

И на нас рычит.

Как только дети произнесли эти слова, «медведь» выбегает из берлоги и ловит **детей**. Тот, кто не успел добежать до дома и был пойман «медведем», становится водящим («медведем»).

### **Подвижная игра "Найди себе пару"**

Цель: развивать у **детей** умение выполнять действия по сигналу, быстро строиться в пары.

Ход игры: Участники стоят вдоль стены. Каждый из них получает по флажку. Как только воспитатель подаст знак, дети разбегаются по площадке. После команды «*Найди себе пару*», участники, имеющие флажки одинакового цвета, объединяются в пары. В игре должно участвовать нечетное количество **детей** и в конце игры один остается без пары.

Все эти **подвижные** игры можно с успехом использовать для игры в детском саду в группе или на прогулке. Дети разного возраста: от малышей 3-х лет до **детей** средней группы 4-5 лет с удовольствием играют в них.

### **Подвижная игра "Удочка"**

Цель: развивать ловкость, внимание, быстроту реакции.

Ход игры: участники располагаются по кругу. В центре находится водящий — воспитатель. Он в руках держит веревочку, на конце которой привязан небольшой мешочек с песком. Водящий вращает веревочку по кругу над самой землей. Дети подпрыгивают таким образом, чтобы веревочка не задела их ног. Те участники, которым веревочка задела по ногам, выбывают из игры.



### **П/и «Пробеги тихо»**

Цель: учить бесшумно двигаться.

Ход игры: Дети делятся на группы из 4-5 человек, распределяются на три группы и выстраиваются за чертой. Выбирают водящего, он садится посередине площадки и закрывает глаза. По сигналу одна подгруппа бесшумно бежит мимо водящего на другой конец площадки. Если водящий услышит, он говорит «Стой!» и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, водящий говорит какая группа бежала. Если он правильно указал группу, дети отходят в сторону. Если ошибся, они возвращаются на свои места. Так поочередно пробегают все группы. Выигрывает та группа, которая пробежала тихо и которую водящий не смог обнаружить.

### **П/и «Жмурки»**

Цель: учить внимательно слушать текст; развивать координацию в пространстве.

Ход игры: Жмурка выбирается при помощи считалки. Ему завязывают глаза, отводят на середину площадки, и поворачивают несколько раз вокруг себя. Разговор с ним:

- *Кот, кот, на чем стоишь?*
- *На мосту.*
- *Что в руках?*
- *Квас.*
- *Лови мышей, а не нас!*

Игроки разбегаются, а жмурка их ловит.

Пойманного игрока жмурка должен узнать, назвать его по имени, не снимая повязки. Тот становится жмуркой.

### **П/и «Птички и кошка»**

Цель: учить двигаться по сигналу, развивать ловкость.

Ход игры: В большом кругу сидит «кошка», за кругом – «птички». «Кошка» засыпает, а «птички» впрыгивают в круг и летают там, присаживаются, клюют зерна. «Кошка» просыпается и начинает ловить «птиц», а они убегают за круг. Пойманных «птичек» кошка отводит в середину круга. Воспитатель подсчитывает, сколько их.

### **П/и « Не попадись!»**

Цель: учить правильно прыгать на двух ногах; развивать ловкость.

Ход игры: Кладется шнур в виде круга. Все играющие стоят за ним на расстоянии полушага. Выбирается водящий. Он становится внутри круга. Остальные дети прыгают в круг и обратно. Водящий бежит по кругу, стараясь коснуться играющих в то время, когда они находятся внутри. Через 30-40сек. Воспитатель прекращает игру.

### **П/и «Найди листок, как на дереве»**

Цель: учить классифицировать растения по определенному признаку; развивать наблюдательность.

Ход игры: Воспитатель делит группу на несколько подгрупп. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле. Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали. Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой, или та, которая соберет больше листьев.

### **П/и «Кто скорее соберет?»**

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

Ход игры: 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.

### **П/и (русская народная) «Зимующие и перелетные птицы»**

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

Ход игры: 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 врассыпную 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.

### **П/и «Такой листок - лети ко мне»**

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

Ход игры: 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!»

### **П/и «Жуки»**

Цель: развивать координацию движений; развивать ориентацию в пространстве; упражнять в ритмичной, выразительной речи.

Ход игры: Дети-жуки сидят в своих домах (на скамейке) и говорят: «Я жук, я тут живу, жужжу, жужжу:ж-ж-ж». По сигналу педагога «жуки» летят на поляну, греются на солнышке и жужжат, по сигналу «дождь» возвращаются в домики.



**П/и (русская народная) «Зимующие и перелетные птицы»**

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

Ход игры: 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 в рассыпную 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.