

КАРТОТЕКА
ПОДВИЖНЫХ
ИГР



Медведь и пчелы (Мишка бурый)

Пчелы:

Мишка бурый, Мишка бурый!
Отчего такой ты хмурый?

Медведь:

Я медком не угостился
Потому и рассердился.
1,2,3,4,5-
Начинаю догонять!

«Пчелы» убегают,
«Медведь» их ловит. Кого
«Медведь» поймал, тот
уходит в дом «Медведя».



Золотые ворота

Выбираются двое желающих - «ворота». Они встают друг к другу лицом, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные участники берутся за руки и вереницей проходят в ворота под слова: *«Золотые ворота Пропускают не всегда: Первый раз прощается, Второй раз запрещается, А на третий раз Не пропустим вас!»* «Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто оказался в них. Чтобы не быть пойманными, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость стихка. Игра становится более подвижной и веселой.



Гуси-Лебеди

«Гуси, гуси!» —
«Га-га-га!» —
«Есть хотите?» —
«Да, да, да». —
«Ну летите». —
«Нам нельзя.

Серый волк под горой —
Не пускает нас домой».
«Ну летите, как хотите!
Только крылья берегите».



Два Мороза.

В игре принимают участие от 5 детей. Выбираются двое водящих-два Мороза. Они стоят напротив остальных детей на расстоянии 3-4 шагов. Морозы говорят:

*Мы два брата молодые,
Два Мороза удалые:
Я Мороз – Красный нос,
Я Мороз – Синий нос.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?*



Дети отвечают:
*Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз.*

После этих слов дети разбегаются, а Морозы догоняют и салютуют им. Кого Морозы осалют, те останавливаются. Игра прекращается со словами воспитателя: *«Раз, два, три! В круг скорей беги!»* Игра повторяется 2-4 раза.

Дракончики

Участники игры стоят в круге лицом друг к другу. Правая рука лежит ладонью вверх на левой ладони соседа. На каждое слово из стихка участники игры по очереди хлопают ладонью правой руки по правой ладони соседа.

*Летели дракончики,
Ели пончики.*

*Сколько пончиков
Съели дракончики?*

На ком остановился стихок, отвечает на вопрос (называет любое число в пределах 10). Играющие начинают отсчитывать по порядку. Как только будет названо загаданное число, тот, кто хлопает должен успеть хлопнуть по ладони соседа, а тот на кого пришлось это число – успеть убрать и не дать себя поймать. Выбывает из игры тот, кого успели поймать. Далее игра продолжается с того участника, на ком



Колдунчики

Вариант догонялок.

Водящий (Колдун) догоняет кого-то из игроков и дотрагивается до него.

Этот игрок становится «заколдованным» и замирает на месте, расставив руки в стороны.

Расколдовать «заколдованного» может другой игрок, дотронувшись до него.

Колдун старается заколдовать всех игроков.

Цель остальных – не дать ему этого сделать.



Тише едешь - дальше будешь

Игроки встают на линии старта и идут вперед в определенном темпе (который задаёт ведущий), при этом, ведущий стоит спиной и произносит слова: «Тише едешь – дальше будешь». Как только ведущий говорит слово «Стоп», все обязаны остановиться и замереть. Водящий смотрит, кто пошевелился. Тот отходит на начальную черту. Игра продолжается словами «Тише едешь – дальше будешь». Задача игроков дойти до водящего первым и стать самому водящим.

