

# Картотека ПОДВИЖНЫХ ИГР старшая группа

Выполнила:  
Воспитатель  
Ручкина А.С.



## «Кольцеброс»

**Цель:** учить детей набрасывать кольца на колышки, стараясь набросить как можно больше колец. Развивать глазомер, ловкость, выдержку.

**Ход игры:** Дети договариваются, по сколько колец будет бросать каждый, становятся в порядке очередности за первую линию, набрасывают кольца на колышки. После того как все игроки выполнят задание подсчитывают, кто больше колец забросил на колышки.

### 2 вариант.

Дети встают у второй линии и бросают кольца от туда.

### 3 вариант.

Кольцебросы могут быть настольными, маленьких размеров.



## «Мы весёлые ребята»

**Цель:** учить детей действовать по сигналу, перебегать с одной стороны площадки на другую быстро с увёртыванием. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

**Ход игры:** Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне также проводится вторая черта. В центре площадки находится ловишка. Игроки хором произносят:

*«Мы весёлые ребята,  
Любим бегать и скакать,  
Ну, попробуй нас догнать.  
Раз, два, три, лови!»*

После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка их ловит. Тот, кого Ловишка успеет осалить, прежде чем тот пересечёт черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку.

### 2 вариант.

Дети идут по кругу и проговаривают текст. Ловишка в центре. Разбегаются разными видами бега.



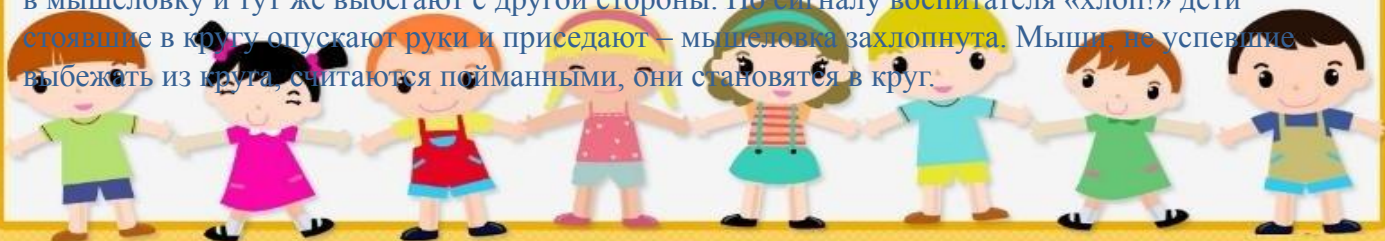
## «Мышеловка»

**Цель:** учить детей бегать под сцепленными руками в круг и из круга, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

**Ход игры:** Игроки делятся на две неравные группы, меньшая образует круг – мышеловку, остальные изображают мышей и находятся вне круга. Дети изображающие мышеловку, берутся за руки и идут по кругу и говорят:

*«Ах, как мыши надоели,  
развелось их просто страсть.  
Всё погрызли, всё поели,  
Всюду лезут вот напасть.  
Берегитесь же плутовки,  
Доберёмся мы до вас.  
Вот поставим мышеловки,  
Переловим всех зараз!»*

По окончании слов, дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя «хлоп!» дети стоявшие в кругу опускают руки и приседают – мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными, они становятся в круг.



## «Карусель»

**Цель:** учить детей ходить и бегать с ускорением и замедлением темпа по кругу в соответствии с текстом. Развивать умение двигаться по кругу по часовой стрелке и в противоположном направлении.

**Ход игры:** Дети образуют круг, держась за шнур, правой рукой и идут по кругу сначала медленно, потом быстрее и переходят на бег. Движения выполняются в соответствии с текстом, произносимым текстом:

*«Еле, еле, еле, еле,  
завертели карусели,  
а потом кругом, кругом,  
всё бегом, бегом, бегом!»*

после того как дети пробегут 2-3 круга, воспитатель останавливает их и подаёт сигнал к изменению направления движения. Игроки поворачиваются кругом и перехватив шнур другой рукой, продолжают выполнять ходьбу и бег. Затем воспитатель вместе с детьми произносит;

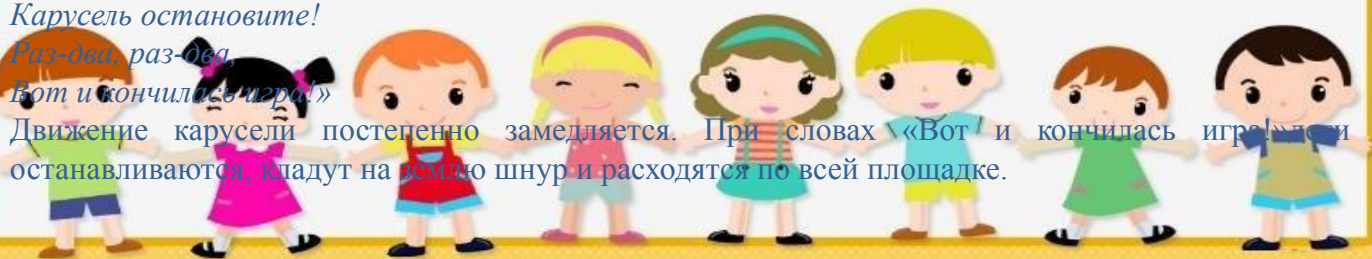
*«Тише, тише, не спешите!*

*Карусель остановите!*

*Раз-два, раз-два*

*Вот и кончилась игра!»*

Движение карусели постепенно замедляется. При словах «Вот и кончилась игра!» дети останавливаются, кладут на землю шнур и расходятся по всей площадке.



## «Ловишки - перебежки»

**Цель:** учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую с увёртыванием, формировать умение действовать по сигналу. Развивать быстроту, ловкость.

**Ход игры:** Дети стоят за чертой на одной стороне площадки. На второй стороне также проведена черта. Сбоку стоит ловишка. На слова воспитателя: «Раз, два, три – беги!»-дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка их ловит. После 2-3 перебежек ловишку выбирают из самых ловких и быстрых детей, которые небыли пойманы.

### 2 вариант.

Дети перебегают разными видами бега.





## «Бездомный заяц»

**Цель:** учить детей бегать быстро, стараясь занять домик. Развивать внимание, быстроту реакции на сигнал.

**Ход игры:** Выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные зайцы чертят себе кружочки и каждый встаёт в свой. Бездомный заяц убегает от охотника, он может спастись от охотника, забежав в любой кружок, тогда стоявший в кружке заяц должен сейчас же убегать, потому что он теперь бездомный заяц и охотник будет его ловить. Как только охотник осалил зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц – охотником.

### 2 вариант.

Дети образуют круг взявшись за руки по 3-4 ребёнка, а в центре такого круга стоят зайцы.

### 3 вариант

Дети стоят в кругах нарисованных на земле по сигналу воспитателя зайцы меняются домиками – перебегают из одного в другой, а охотник занимает любой освободившийся домик, кто остался без домика становится охотником.



## «Сделай фигуру»

**Цель:** учить детей бегать врассыпную по залу, участку. Приучать менять движение по сигналу, развивать равновесие, умение сохранять неподвижную позу.

**Ход игры:** По сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу. На следующий сигнал (удар в бубен) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Воспитатель отмечает тех чьи фигуры получились интереснее, наиболее удачными.

### 2 вариант.

Можно выбрать водящего, который будет определять, чья фигура интереснее сложнее, тех кто каждый раз придумывает новые фигуры.



## «Караси и щука»

**Цель:** учить детей ходить и бегать врассыпную, по сигналу прятаться за камешки, приседая на корточки. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

**Ход игры:** Один ребёнок выбирается щукой, остальные делятся на две группы. Одна из них образует круг – это камешки, другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга. По сигналу воспитателя – щука – она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат занять место за кем-нибудь из играющих и присесть за камешки. Пойманные караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой щукой.

### 2 вариант.

Караси плавают не только в кругу но и между камней, щука находится в стороне. Можно выбрать две щуки.



## «Хитрая лиса»

**Цель:** учить детей бегать, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу, ориентироваться на площадке. Развивать ловкость, быстроту.

**Ход игры:** Игроки стоят по кругу, на расстоянии одного шага один от другого. Воспитатель просит всех закрыть глаза. Дети закрывают глаза, а воспитатель обходит круг – за спинами детей и дотрагивается до одного из детей, который и становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает открыть глаза и внимательно посмотреть кто из них лиса - не выдаст ли она себя чем-нибудь.

Игроки три раза спрашивают с небольшими промежутками – сначала тихо, затем громче: «Хитрая лиса, где ты?» при этом все смотрят друг на друга.

Когда все игроки, в том числе и лиса в третий раз произнесут – хитрая лиса где ты? Хитрая лиса выпрыгивает в центр круга поднимает руку вверх и говорит- «Я здесь!» все игроки разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманные отходят в сторону. Игра повторяется.

### 2 вариант.

Можно выбрать 2-4 лисы, и бегать по площадке разными видами бега.





## «Уголки»

**Цель:** учить детей перебегать с места на место быстро, незаметно для ведущего. Развивать ловкость, быстроту движений, ориентировку в пространстве.

**Ход игры:** Дети становятся возле деревьев или в кружочках начерченных на земле. Один из играющих оставшийся в середине, подходит к кому – либо и говорит, Мышка, мышка продай мне свой уголок». Та отказывается. Ведущий идёт с теми же словами к другому. В это время остальные дети меняются местами, а ведущий в середине старается занять место одного из перебегающих. Если это ему удастся, оставшийся без уголка становится на середину.

### 2 вариант.

Если ведущему долго не удаётся занять место, воспитатель говорит: «Кошка!» все дети одновременно меняются местами, ведущий успевает занять уголок. Нельзя долго стоять в своём уголке.



## «Затейники»

**Цель:** учить детей ходить по кругу, взявшись за руки вправо, влево. Повторять движения за ведущим. Развивать внимание, память, творчество.

**Ход игры:** Выбирается ведущий – затейник, который встает в центр круга, образованный детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу и произносят:

*«Ровным кругом друг за другом  
мы идём за шагом шаг.*

*Стой на месте, дружно вместе*

*Сделаем вот так...»*

Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение и все должны его повторить. Игра повторяется с другим затейником.



## «Гуси - лебеди»

**Цель:** учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую, чтобы не запятали. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту.

**Ход игры:** На одном краю зала обозначается дом в котором находятся гуси, на противоположной стороне зала стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором живёт волк, остальное место луг. Выбираются дети на роль волка, пастуха, остальные дети изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают.

*Пастух:* гуси, гуси!

*Гуси:* останавливаются и отвечают хором: га-га-га.

*Пастух:* есть хотите!

*Гуси:* да, да, да!

*Пастух:* так летите же домой.

*Гуси:* нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой, зубы точит съесть нас хочет.

*Пастух:* так летите, как хотите только крылья берегите!

Гуси расправив крылья летят через луг домой, а волк выбежав из логова, старается поймать гусей. Затем после 2-3 перебежек выбирается новый пастух и волк.



## «Ловишки» (с ленточками)

**Цель:** 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.





## «Мороз – красный нос»

**Цель:** учить детей перебегать в рассыпную с одной стороны площадки на другую, увёртываясь от ловишки, действовать по сигналу, сохранять неподвижную позу. Развивать выдержку, внимание. Закрепить бег с захлестом голени, боковой галоп.

**Ход игры:** На противоположных сторонах площадки обозначается два дома, в одном из них находятся игроки. Посередине площадки лицом к ним становится водящий – Мороз- красный нос, он говорит:

*«Я мороз – красный нос.*

*Кто из вас решится*

*В путь дороженьку пуститься?»*

Дети отвечают хором:

*«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»*

После этого они перебегают через площадку в другой дом, мороз их догоняет и старается заморозить. Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят так до окончания пробежки. Мороз подсчитывает, сколько играющих удалось при этом заморозить, учитывается, кто играющие выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся после сигнала, тоже считаются замороженными.



## «Коршун и наседка»

**Цель:** Учить детей двигаться в колонне, держась друг за друга крепко, не разрывая сцепления. Развивать умение действовать согласованно, ловкость.

**Ход игры:** В игре участвуют 8-10 детей, одного из игроков выбирают коршуном, другого наседкой. Остальные дети – цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыплёнка, стоящего в колонне последним. Наседка вытягивая руки в стороны, не даёт коршуну схватить цыплёнка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой. Пойманный цыплёнок идёт в гнездо коршуна.

### 2 вариант.

Если детей много можно играть двумя группами.





## «Встречные перебежки»

**Цель:** учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую в быстром темпе. Развивать внимание, быстроту движений.

**Ход игры:** Две группы детей с равным количеством играющих становятся на противоположных сторонах площадки за линиями в шеренги. (расстояние между детьми в шеренге не менее 1 метра). У каждой группы детей на руках ленточки своего цвета – синие, жёлтые. По сигналу воспитателя: «Синие!» - дети с синими лентами бегут на противоположную сторону, стоящие напротив протягивают вперёд ладоши и ждут, когда бегущие прикоснутся к ним рукой. Тот, кого коснулись, бежит на другую сторону, поворачивается и поднимает руку вверх.

### 2 вариант.

Можно добавить ещё два цвета – красный, зелёный.



## «Пустое место»

**Цель:** учить детей быстро бегать наперегонки в противоположные стороны. Развивать быстроту реакции, внимание.

**Ход игры:** Играющие становятся в круг, положив руки на пояс, - получаются окошки. Выбирается водящий. Он ходит вне круга и говорит:

*«Вокруг домика хожу,  
и в окошечки гляжу,  
к одному я подойду,  
и тихонько постучу».*

После слов постучу, водящий останавливается, заглядывает в окошко и говорит: тук, тук, тук. Стоящий впереди спрашивает: «Кто пришёл?» водящий называет своё имя. Стоящий в кругу спрашивает: «Зачем пришёл?» водящий отвечает: «Бежим наперегонки» – и оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, остаётся в кругу, опоздавший становится водящим, и игра продолжается.

### 2 вариант.

Водящий просто ходит за кругом и кладёт руку на плечо кому-нибудь, с ним и бегут в разные направления, стараясь занять пустое место.



## «Ловишки»

**Цель:** учить бегать по площадке врассыпную с увёртыванием. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту движений.

**Ход игры:** Дети находятся на площадке, ловишка стоит на середине площадки. По сигналу – раз, два, три – лови1 – все дети разбегаются по площадке, увёртываясь от ловишки. Тот кого ловишка запятнал отходит в сторону.

### 2 вариант.

Ловишка не может ловить того кто успел присесть.

### 3 вариант.

Нельзя ловить того кто успел остановиться и встать на одну ногу.

### 4 вариант.

Ловишка должен осалить убегающих мячом.



## «Парный бег»

**Цель:** учить детей бегать в парах, не расцепляя рук, огибать предметы. Развивать ловкость, внимание.

**Ход игры:** Дети стоят в колоннах парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки поставлены предметы (кегли, кубы и т.д.), по числу звеньев. По сигналу воспитателя первые пары детей взявшись за руки, бегут до предметов огибают их и возвращаются в конец своей колонны. По следующему сигналу бегут вторые пары. Пара разъединившая руки, считается проигравшей.

### 2 вариант.

Бежать с заклёстом голени. Бег между предметами змейкой до ориентира.





## «Краски»

**Цель:** 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.

## «Кто сделает меньше прыжков»

**Цель:** учить детей прыгать в длину, делая сильный взмах руками, отталкиваясь и приземляясь на обе ноги. Развивать силу толчка, укреплять мышцы ног.

**Ход игры:** На площадке обозначают две линии на расстоянии 5-6 метров. Несколько детей встают к первой линии и по сигналу прыгают до второй линии, стараясь достичь её за меньшее число прыжков. Ноги слегка расставить и приземляться мягко на обе ноги.

**2 вариант.**

Увеличить дистанцию до 10м. (это в среднем 8-10 прыжков)



## «С кочки на кочку»

**Цель:** учить детей перебираться с одной стороны площадки на другую прыжками с кочки на кочку на двух или одной ноге. Развивать силу толчка, умение сохранять равновесие на кочке, ловкость.

**Ход игры:** На земле чертят две линии – два берега, между которыми болото. Играющие распределяются парами на одном и другом берегу. Воспитатель чертит на болоте кочки (плоские кольца) на разном расстоянии друг от друга: 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90см. двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку отталкиваясь двумя ногами или одной, не становясь между кочками. стараясь перебраться на берег. Тот кто оступился, остаётся в болоте. Выходит следующая пара. Когда все выполняют задание, воспитатель назначает кому выводить детей из болота. Тот подаёт увязшему ребёнку руку и показывает прыжками путь выхода из - болота.

### 2 вариант.

**Соревнование:** «Кто быстрее переберётся через болото».



## «Удочка»

**Цель:** учить детей подпрыгивать на двух ногах стоя на месте, приземляясь на носки, полусогнутые ноги. Развивать ловкость, быстроту, глазомер.

**Ход игры:** Дети стоят по кругу в центре воспитатель. Он держит в руках верёвку на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает верёвку над самым полом, дети подпрыгивают на двух ногах вверх, так чтобы мешочек не задел их ног. Описав 2-3 круга делается пауза и подсчитываются пойманные.

### 2 вариант.

Тех детей кого поймали выходят из игры, так пока не останутся самые ловкие.





## «Не оставайся на полу»

**Цель:** учить детей бегать по залу в рассыпную, запрыгивать на кубы, скамейки без помощи рук, спрыгивать с них легко на носки полусогнутые ноги. Закрепить умение действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту.

**Ход игры:** Выбирается ловишка, который бегает по залу вместе с детьми. Как только воспитатель произнесёт- «Лови!» - все убегают от ловишки и взбираются на предметы –скамейки, кубы, пеньки . Ловишка старается осалить убегающих. Дети, до которых дотронулся ловишка отходят в обусловленное место.

### 2 вариант.

Выбирается 2 ловишки, бегают разными видами бега, использовать музыкальный сигнал.



## «Пожарные на учении»

**Цель:** учить детей лазить по гимнастической стенке удобным способом, не пропуская реек и не спрыгивая. Развивать согласованную работу рук и ног, быстроту, ловкость.

**Ход игры:** Дети строятся в 3-4 колонны лицом к гимнастической стенке – это пожарные.

На каждом пролёте на одинаковой высоте подвешиваются колокольчики. По сигналу воспитателя – удар в бубен или слова «Марш!» дети, стоящие в колонне первыми бегут к стенке взбираются по ней, звонят в колокольчик, спускаются вниз, затем возвращаются к своей колонне и встают в её конец. Воспитатель отмечает тех кто быстрее всех выполнит задание. Затем по сигналу бегут вторые стоящие в колонне. Следить за тем чтобы дети не пропускали реек, не спрыгивали .



## «Медведи и пчёлы»

**Цель:** учить детей лазить по гимнастической стенке, взбираться на скамейки, кубы без помощи рук, прыгивать на носки на полусогнутые ноги, бегать врассыпную. Развивать ловкость, смелость, быстроту.

**Ход игры:** Дети делятся на две равные группы, одна – пчёлы, другая – медведи. На гимнастической стенке, скамейке, кубах находится улей, на другой стороне – луг, в стороне берлога медведей. по условному сигналу пчёлы вылетают из улья жужжат и летят на луг за мёдом. Как только пчёлы улетят на луг за мёдом, медведи выбегают из берлоги, забираются в улей и лакомятся мёдом. Воспитатель подаёт сигнал: «Медведи!» пчёлы летят к ульям, стараясь ужалить медведей, те убегают в берлогу, ужаленные медведи пропускают одну игру. После 2-3 повторений дети меняются ролями.

Следить, чтобы с гимнаст. Стенки нужно слезать не прыгивая, не пропуская реек. Со скамеек прыгивать на носки полусогнутые ноги.



## «Кто скорее до флажка»

**Цель:** учить детей действовать по сигналу, прыгать на двух ногах с продвижением вперёд, подлезать под дугу удобным способом, бегать наперегонки. Развивать умение соревноваться, передавать эстафету.

**Ход игры:** Дети распределяются на три колонны поровну. На расстоянии 2м от исходной черты ставятся дуги или обручи, можно натянуть шнур, затем на расстоянии 3м. ставятся флажки на подставке. Дается задание: по сигналу воспитателя выполнить подлезание под дугу, затем прыжками на двух ногах допрыгать до флажка, обогнуть его и бегом вернуться в конец своей колонны.

### 2 вариант.

Вводится усложнение: натягивается верёвка на высоте – 60см, дети должны не касаясь руками пола подлезть под шнуром.





## «Мяч водящему»

**Цель:** учить детей ловить мяч, брошенный водящим руками не прижимая к груди. Бросать мяч двумя руками от груди. Развивать глазомер, моторику рук, быстроту, точность броска.

**Ход игры:** Дети делятся на 2-3 группы и выстраиваются в круг, в центре каждого круга стоит водящий с мячом в руках. По сигналу воспитателя водящие перебрасывают поочерёдно детям мяч двумя руками от груди и получают его обратно. Когда мяч обойдёт всех игроков, то он поднимает его над головой и говорит: «Готово!»

### 2 вариант.

Мяч водящий бросает не по порядку, а в разнобой, выигрывает группа, у которой ни разу не упадёт мяч.



## «Охотники и зайцы»

**Цель:** учить детей прыгать на двух ногах с продвижением вперёд в рассыпную, действовать по сигналу. Закреплять умение бросать мяч стараясь попасть в зайцев. Развивать ловкость, глазомер.

**Ход игры:** Выбирается охотник, остальные дети – зайцы. На одной стороне площадки отводится место для охотника, на другой дом зайцев. Охотник ходит по залу, делая вид что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе. Зайцы выпрыгивают на двух ногах или на право на левой поочерёдно в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» - зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мяч. Те в кого он попал считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом.

### 2 вариант.

Охотников может быть 2-3, и у зайцев дома нет они просто увёртываются от мяча.



## «Сбей кеглю»

**Цель:** учить детей катать мяч, стараясь сбить кеглю с расстояния 1,5-2м., бегать за мячом, передавая другим детям. Развивать глазомер, силу броска.

**Ход игры:** На одной стороне зала чертят 3-4 кружка, в них ставят кегли. На расстоянии 1,5-2м., от них обозначают шнуром линию. 3-4 ребёнка подходят к линии становятся напротив кеглей, берут по мячу и катят, стараясь сбить кеглю. Затем бегут, ставят кегли, берут мячи и приносят их следующим детям.

### 2 вариант.

Бросать мяч правой, левой рукой, отталкивать ногой.



## «Школа мяча»

**Цель:** закрепить умение детей выполнять разные действия с мячом. Развивать координацию движений, глазомер, ловкость.

**Ход игры:** Подбросить мяч вверх и поймать его одной рукой.

Ударить мяч о землю и поймать одной рукой.

Подбросить вверх, хлопнуть в ладоши и поймать его двумя руками.

Ударить о стену и поймать его одной рукой.

Ударить о стену, поймать его одной рукой, после того как он ударится о землю.

Ударить мяч о стену, хлопнуть в ладоши и поймать одной рукой.

Ударить мяч о стену так чтобы он отскочил под углом в сторону партнёра, который должен поймать его.

Ударить мяч, о стену бросив его из-за спины, из-за головы, из-под ноги и поймать его.





## «Подбрось - поймай»

**Цель:** учить детей подбрасывать теннисный мяч и ловить его, прокатывать товарищу. Развивать глазомер, ловкость, координацию движений.

**Ход игры:** Дети становятся в две шеренги, на расстоянии -3м. в одной шеренге у всех шарик. По сигналу дети одновременно подбрасывают шарик вверх и ловят его двумя руками, затем прокатывают стоящим напротив. Те делают тоже самое.

### 2 вариант.

Усложнение: при подбрасывании мяча выполнить хлопки, повернуться вокруг себя, бросать одной рукой ловить другой.



## «Охотники и звери»

**Цель:** учить детей бросать маленький мяч, стараясь попасть в зверей, выполнять имитационные движения, изображая лесных зверей. Развивать ловкость, глазомер.

**Ход игры:** Дети образуют круг, взявшись за руки. Рассчитываются на первый второй делятся на охотников и зверей. Охотники остаются на своих местах в кругу, а звери выходят в середину круга. Охотники перебрасывают друг другу мяч и стараются попасть им в ноги убегающих и увёртывающихся зверей. Тот кого заденет мяч считается подстреленным выходит из круга. Затем игроки меняются ролями.

### 2 вариант.

Мячей может быть 2-3.



## «Мяч через сетку»

**Цель:** учить детей перебрасывать мяч через сетку двумя руками от груди и из-за головы и ловить его. Развивать ловкость, точность броска, глазомер.

**Ход игры:** Дети (2-4) становятся по обе стороны сетки на расстоянии 1,5м., сетка натянута на 15см. выше поднятой руки ребёнка. Дети перебрасывают мяч через сетку друг другу из-за головы двумя руками, от груди двумя руками. Если играют четверо, то один ребёнок перебрасывает мяч через сетку на другую сторону, поймавший мяч перебрасывает его своему соседу, а тот бросает снова через сетку.

### 2 вариант.

В игру можно ввести счёт. На какой стороне мяч меньше падал на пол, та сторона выиграла.



## «Попади в обруч»

**Цель:** учить детей метать мешочки с песком в горизонтальную цель, правой левой рукой прицеливаясь. Развивать глазомер, точность броска.

**Ход игры:** Дети стоят по кругу диаметром 8-10м. через одного в руках мешочек с песком. В центре круга лежит обруч. По сигналу воспитателя дети у которых в руках мешочки, передают их товарищам справа или слева по договорённости. Получив мешочки, дети бросают их стараясь попасть в обруч. Затем дети поднимают мешочки, и возвращаются на свои места в круг. Снова раздаётся сигнал, и дети передают мешочки своим соседям – вторым номерам и т. д.

### 2 вариант.

Забрасывать мешочки двумя одной рукой из-за головы, сидя, стоя на коленях.





## «Серсо»

**Цель:** учить детей бросать деревянные кольца, стараясь их забросить на «кий» (деревянная палка), развивать ловкость, глазомер.

**Ход игры:** Играют двое. Один при помощи кия бросает деревянные кольца, а другой ловит их на кий, можно сначала подбрасывать их рукой и ловить на руку, а затем использовать кий. Выигрывает тот, кто больше поймает колец.

### 2 вариант.

При большом количестве игроков дети делятся на пары и становятся друг против друга на расстоянии 3-4м.



## «Брось за флажок»

**Цель:** учить детей метать мешочки в даль правой, левой рукой из-за головы стараясь чтобы мешочек улетел как можно дальше. Развивать силу броска, глазомер. Укреплять мышцы плечевого пояса.

**Ход игры:** Дети стоят в две шеренги друг за другом, в руках у первой шеренги мешочки с песком. Впереди на расстоянии 4-5м. стоят на одном уровне несколько флажков. Дети одновременно бросают мешочки из-за головы двумя руками или одной рукой, стараясь забросить их за линию флажков. Затем дети поднимают мешочки, бегут и передают своей паре. Бросает следующая шеренга, результаты сравниваются.

### 2 вариант.

Можно мешочки передавать своей паре перебрасыванием.



## «Поймай мяч»

**Цель:** учить детей ловить мяч на лету, подпрыгивая вверх. Развивать ловкость, быстроты движений, выдержку.

**Ход игры:** В игре участвуют трое детей. Двое становятся на расстоянии не менее 3м друг от друга и перебрасывают мяч. Третий находится между ними и старается поймать мяч, пролетающий над ними. Если ему удалось поймать мяч, то он становится на место ребёнка бросившего мяч, а тот занимает место водящего.

### 2 вариант.

Играть могут большее количество детей, тогда они становятся по кругу а водящий в центре. Игра продолжается как в 1 варианте.

