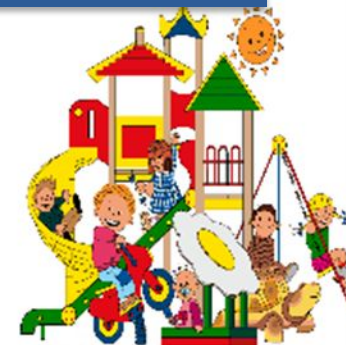
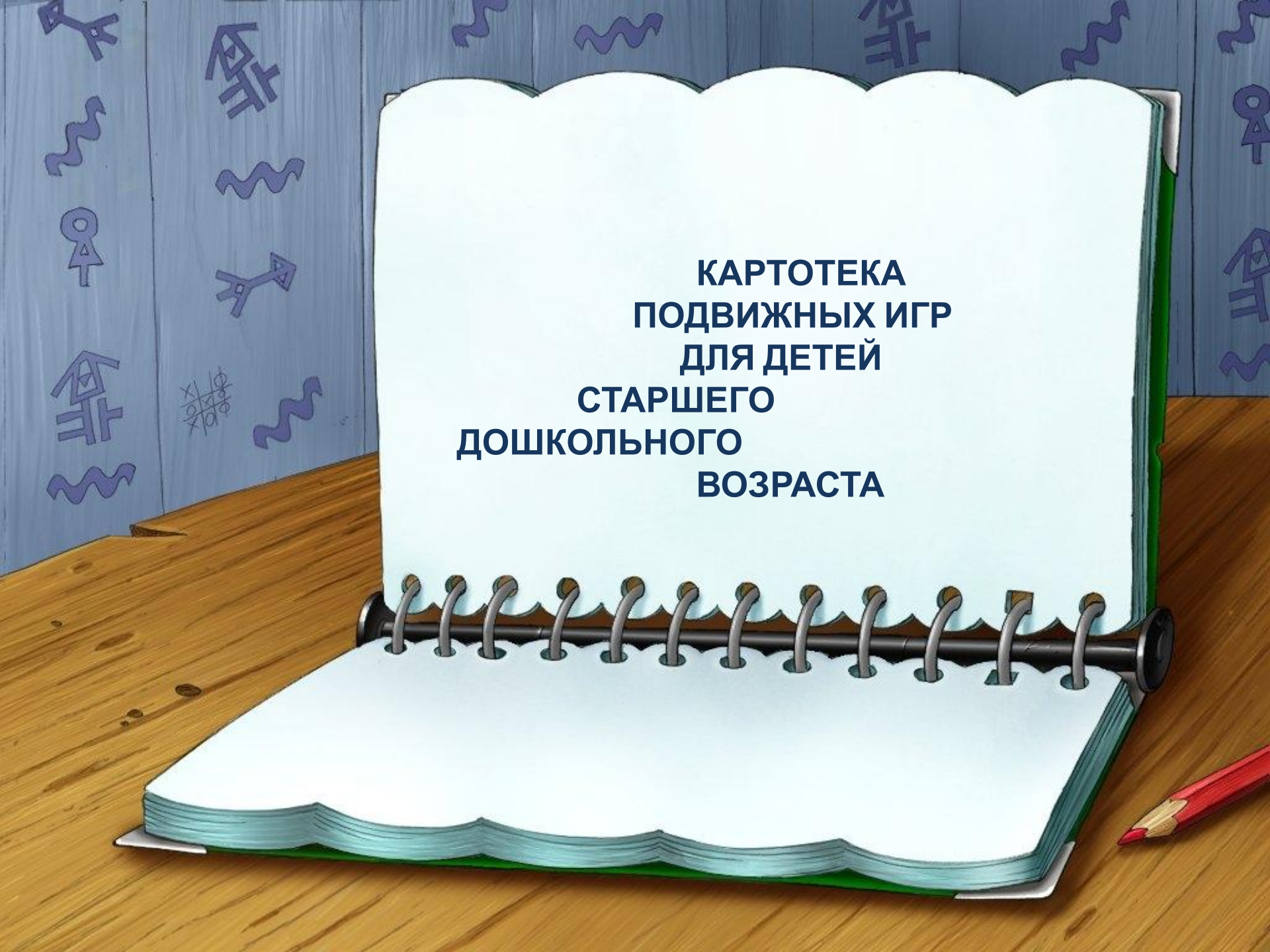




НРМОБУ «Усть – Юганская СОШ»
(дошкольное воспитание)
Верхоланцева В.В.
Инструктор ФИЗО





**КАРТОТЕКА
ПОДВИЖНЫХ ИГР
ДЛЯ ДЕТЕЙ
СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА**



Подвижная игра «Ловишки»

Цель: Способствовать развитию быстроты движений, закреплять умение бегать врассыпную.

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 бежит за играющими, стараясь вытянуть у кого – ни будь ленточку. По сигналу воспитателя «Раз, два, три – в круг беги!» все строятся в круг. Считают пойманные ленточки.





Подвижная игра «Волк во рву»

Цель: развивать ловкость, внимание. Учить действовать по сигналу.

Ход игры:

Поперёк зала двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нём находится водящий – волк. Остальные дети – козы. Они живут в доме (обручи) на противоположной стороне зала. На слова воспитателя «Козы, в поле, волк во рву!» дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бегает во рву, стараясь осалить прыгающих коз. Осаленный выходит в сторону. Воспитатель говорит: «Козы, домой!». Козы бегут домой перепрыгивая через ров. После 2-3 перебежек выбирается другой водящий.





Подвижная игра «Птички и кошка»

Цель: закрепить умение действовать по сигналу, совершенствовать бег в разных направлениях, развивать внимание, ловкость.

Ход игры:

Обозначается круг. В центре водящий, он изображает кошку. Остальные дети находятся за пределами круга – они птички. Кошка засыпает, а птички влетают в круг и клюют зёрнышки. Кошка просыпается, потягивается и начинает ловить птичек, стараясь кого – либо запятнать. Птички спешат вылететь из круга. Тот, кого кошка поймала остается в кругу. Он считается пойманным. Когда кошка поймает 2-3 птички, выбирается другой водящий.





Подвижная игра « Горелки »

Цель: закрепить умение действовать по сигналу. Развивать ловкость.

Ход игры: - Играющие становятся парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. Один из играющих – ловящий становится на эту линию. Все стоящие в колонне говорят:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло.

Глянь на небо – птички летят, Колокольчики звенят!

Раз, два, три – беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один справа, другой слева), стремясь встретиться, и берутся за руки. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют

соединить руки. Если ловящему это удастся сделать, то он, образует с пойманным новую пару, и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловящим. Если же ловящему не удаётся

никого поймать, он остаётся в той же роли. Игра заканчивается, когда все играющие пробегут по одному разу.





Подвижная игра «Краски».

Цель: Развивать познавательный интерес к знаниям, стремление применять знания на практике. Формирование положительного отношения к труду, воспитание трудолюбия, деловитости. Вооружение разнообразными трудовыми умениями и навыками.

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 его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит: Тук, тук!

Кто там? Я монах в синих штанах.

Зачем пришёл? За краской.

За какой?

За голубой (или любой другой цвет)

Выходит краска с таким цветом и покупатель должен догнать её.

Если догонит, то забирает себе. Затем заходит второй покупатель.

Ситуация повторяется. Выигрывает покупатель, который «купит» больше красок.





Подвижная игра «Удочка»

Цель: совершенствовать прыжки на двух ногах, развивать быстроту движений, внимание, ловкость.

Ход игры:

Играющие стоят по кругу. В центре – воспитатель. Он держит в руках верёвку, на конце которой привязан мешочек с пском. Воспитатель вращает верёвочку с мешочком по кругу над землёй, а дети подпрыгивают на двух ногах вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног. Описав мешочком 2-3 круга, воспитатель делает паузу, во время которой подсчитывается количество задевших за мешочек.





Подвижная игра «Ласточка и пчёлы»

Цель игры: расширение и углубление процесса взаимодействия детей с окружающими людьми. Развитие ловкости, выносливости.

Ход игры:

Дети – пчёлы летают по поляне и напевают:

**Пчёлки летают,
Медок собирают!**

Зум, зум, зум!

Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своём гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчёлку поймает». С последними словами она вылетает из гнезда и ловит пчёл. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

Пчёлы летают по всей площадке.





Подвижная игра «Волк и овцы»

Цель игры: развитие навыков общения со сверстниками, умения бегать. Развивать ловкость, выносливость.

Ход игры:

Все играющие – овцы. Они просят волка пустить их в лес погулять: «Разреши нам, волк, погулять в твоём лесу».

Волк отвечает: «Гуляйте, гуляйте, да только траву не щипайте, а то мне спать будет не на чем».

Овцы сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:

Щиплем, щиплем травку,

Зелёную муравку,

Бабушке на рукавички,

Дедушке на кафтанчик,

Серому волку – Грязи на лопату!

Волк бежит по поляне и ловит овец. Пойманный становится волком. Игра возобновляется.





Подвижная игра «Один, два, три...»

Цель: Учить детей действовать по одному и вместе с другими, развивать организаторские способности детей, развивать внимание детей, их ориентировку в пространстве, быстроту реакций; упражнять в счёте и в основных движениях.

Ход игры:

Под музыку дети двигаются по всей площадке в разных направлениях, используя энергичную ходьбу, бег, подскоки в зависимости от характера музыки. С окончанием музыки воспитатель называет первую цифру. Дети должны построиться в соответствии с названным числом парами, тройками и т.д., встав в кружок или в шеренгу и подняв руки **вверх.**





Подвижная игра «Мини - футбол»

Цель игры: упражнять в умении передвигаться в позиции «Паучок».

Овладение умением передавать мяч игрокам: соизмеряя силу удара и направление; развивать ловкость, выносливость, выдержку, умение соблюдать правила; воспитывать честность по отношению к сопернику.

Правила:

1. Не прикасаться к мячу руками.
2. Не выходить за границы площадки.
3. Не толкать игрока другой команды.
4. По ходу игры вратарь меняется.

Ход игры:

Дети разделяются на 2 команды не более пяти человек в каждой.

Выбирают вратаря. Остальные дети выполняют роли защитников и нападающих. Передвигаться по площадке можно только в положении «паучок»: опора на руки и ноги, не касаясь бёдрами пола. Игроки передают мяч друг другу только ногами и стараются забить мяч в ворота противника. Побеждает команда, забившая больше мячей.





Подвижная игра «Море волнуется»

Цель: развитие внимания, ловкости, воображения, сообразительности.

Ход игры:

Из числа играющих выбирается водящий. По числу играющих ставятся стулья в два ряда так, чтобы спинка одного стула соприкасалась со спинкой другого стула. Каждый играющий должен твёрдо помнить стул, на котором он сидит. После того, как все усядутся, водящий кричит: «Море волнуется!». Все играющие вскакивают со своих мест и бегают вокруг стульев до тех пор, пока водящий не улучит минуту, когда каждый бежит далеко от своего стула, и вдруг закричит: «Море утихло!». После этого каждый должен занять своё место, а так как водящий занял один из стульев, то играющие начинают захватывать места, которые им попадают. Играющий, оставшийся без места, становится водящим.



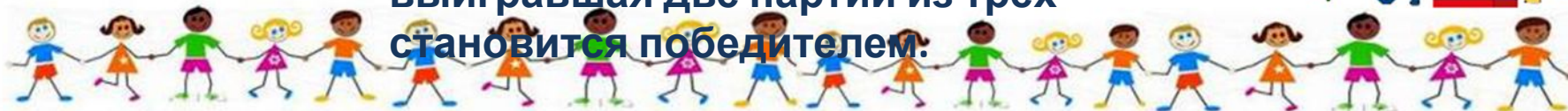


Подвижная игра «Попади мячом в обруч»

Цель: совершенствовать броски мячом в несколько горизонтальных целей, лежащих на земле, далеко и точно, перебросив мяч предварительно через волейбольную сетку.

Ход игры:

Дети распределяются на 2 команды по 6 человек в колонну. Необходимо перебрасывать поочерёдно через сетку, попадая как можно чаще в один обруч. Это приносит команде дополнительно два очка. Игра состоит из трех партий. Команда, выигравшая две партии из трёх становится победителем.





Подвижная игра «Лохматый пёс»

Цель игры: закрепить умение действовать по сигналу, воспитывать быстроту реакции.

Ход игры:

Один из детей изображает пса. Он располагается в центре зала – ложится на пол. Остальные играющие тихонько приближаются к нему по мере произнесения текста.

Вот лежит лохматый пёс,

В лапы свой уткнувший нос.

Тихо, смиренно он лежит,

Не то дремлет, не то спит.

Пойдём к нему, разбудим.

И посмотрим, что-то будет.

Дети начинают будить пса, наклоняясь к нему, произносят

его кличку (например, Шарик). Вдруг пёс поднимается и

громко лает. Дети разбегаются, а пёс гонится за ними,

стараясь кого – ни будь поймать. Когда все дети убегут в свой дом, пёс возвращается на своё место.



