

## Подвижные игры

### Вороны и воробьи

**Цель:** развитие внимания, эмоциональной отзывчивости детей, обучение действиям в парах и по одному.

**Ход:**

На расстоянии 15-20 метров друг от друга проводятся две черты, означающие границы игровой зоны. Участники игры делятся на две равные команды и встают в центре площадки двумя шеренгами лицом друг к другу параллельно начерченным линиям. Расстояние между шеренгами около метра.

Ведущий встает в конце шеренг точно посередине между двумя командами. Игроки слева от него – команда воронов, справа – команда воробьев. Когда ведущий называет имя одной команды, ее игроки дружно разворачиваются и бегут за линию позади себя. Задача второй команды – догнать и осалить убегающих.

Так, если ведущий крикнет: «Вороны!», они убегают, в воробьи их догоняют и салят тех, кто не успел пересечь спасительную черту. Если он крикнет: «Воробьи!», бежать придется им, а вороны будут их салить.

Ворона или воробей, которых осалили, сразу же переходит в другую команду и начинает ловить своих уже бывших товарищей. Во время игры каждый участник может любое количество раз побывать и вороном, и воробьем, поэтому важно не запутаться, и в каждый момент точно знать, к какой команде он принадлежит в данный момент, убежать ему или догонять.

Можно усложнить игру, называя одну и ту же команду несколько раз подряд и делая паузы после первого слога: «во...роны» или «во...робьи» — чтобы игроки не расслаблялись и были внимательными.

### Совушка

**Цель:** упражнять в беге с выполнением ролевых движений; в умении быстро реагировать на звуковой сигнал, сохранять статичность позы некоторое время; развивать выдержку; организованность.

**Ход:** все дети - птички, бабочки и т. д., один - сова, которая находится в стороне площадки. По сигналу «день» птички разлетаются. На сигнал «ночь» все останавливаются и стоят неподвижно. Вылетает сова, высматривая тех, кто шевелится, и забирает в гнездо. Через 15-20 сек. Снова дается сигнал «день».

Варианты: можно подавать такие сигналы «день наступает - все оживает», «ночь наступает - все замирает»; или сигналы могут быть музыкальные: день - громкая музыка, ночь - тихая.

### Воробышки и автомобиль

**Цель:** развивать умение рассредоточиваться по всей площади зала; быстроту реакции; пространственную ориентацию; формировать потребность в двигательной активности.

**Атрибут:** руль.

**Ход:** на одной стороне зала размещают скамейки, на них сидят воробышки. На другой обозначают место для гаража. «Воробышки вылетают из гнезда» - говорит воспитатель, и дети прыгают со скамейки (20см, бегают в рассыпную, подняв руки в стороны. Раздается гудок, и появляется «автомобиль» - ребенок, в

руках которого руль. Воробышки быстро улетают в свои гнезда. Автомобиль возвращается в гараж. Игра повторяется.

### **Птичка и птенчики**

**Цель:** упражнять в умении использовать для игры всю площадку; выполнять игровые действия; изменять направление движения по сигналу; формировать потребность в двигательной активности.

**Ход:** Дети делятся на группы по 5—6 человек. Каждая группа имеет свой домик — гнездышко (начерченный мелом круг, положенный на пол большой обруч или связанная за концы веревка и т. п.). Малыши, сидя на корточках, изображают птенчиков в гнездышках, воспитатель — птичку. На слова «Полетели — полетели!» птенчики выпархивают из гнездышек и стараются улететь за кормом подальше. На слова воспитателя «Полетели домой!» птенчики возвращаются в свои гнездышки. Игра повторяется 3—4 раза.

**Правила:** Педагог следит, чтобы дети-птенчики действовали по сигналу, напоминает, что нельзя залетать в чужое гнездышко, улетать надо подальше от дома — там больше корма.

### **Кот и воробышки**

**Цель:** упражнять в умении сохранять направление движения и изменении его в зависимости от ситуации; развивать внимание; умение действовать только после произнесения условной фразы.

**Ход:** кот - располагается на одной стороне зала, воробышки - на другой.

Воробышки приближаются к коту:

Котя, котенька, коток,

Котя - черненький хвосток,

Он на бревнышке лежит,

Притворился, будто спит.

После этих слов кот восклицает: «Мяу!» - и начинает ловить воробышков, которые убегают от него в домик, за черту.

### **Птички и кошка**

**Цель:** упражнять в мягком спрыгивании, приземлении на полусогнутые ноги; в умении вступать в игру по сигналу; в соблюдении правил игры.

**Ход:** 3-4 ребенка изображают птичек, остальные птенчики, один ребенок - кошка. Перед началом игры птицы и птенчики находятся на деревьях - скамейках, пеньках, бревнах. Кошка на расстоянии 20-30 шагов от птичек в круге, нарисованном на полу.

Птицы слетают с деревьев (спрыгивают, летят на площадку и спустя некоторое время зовут птенцов. Они также спрыгивают, присаживаются на корточки (клюют корм, летают. По сигналу «кошка» птицы улетают на деревья - залезают или впрыгивают на возвышение, кошка пытается поймать птиц. Пойманный становится кошкой.

**Правила:** птенцы вылетают только по зову птиц; дети бегают только в пределах площадки; кошка не может ловить того, кто стоит на возвышении.

### **Сокол и голуби**

**Цель:** упражнять детей в беге с увертыванием.

**Ход:** На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются домики голубей. Между домиками находится сокол (водящий).

Все дети – голуби. Они стоят за линией на одной стороне площадки.

Сокол кричит: «Голуби, летите!» голуби перелетают (перебегают) из одного домика в другой, стараясь не попасться соколу.

Тот, до кого сокол дотронулся рукой, отходит в сторону.

Когда будет поймано 3 голубя, выбирают другого сокола.

### Гуси-лебеди

**Цель:** Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу. Упражняться в беге с увертыванием. Содействовать развитию речи.

**Ход:** Из числа играющих выбирается волк и пастух. Остальные дети — гуси. На одной стороне площадки проводится черта, за которой находятся гуси. Это их дом. Сбоку площадки очерчивается место — логово волка.

«Пастух» выгоняет «гусей» пастись на луг. «Гуси» ходят, летают по лугу.

Пастух. Гуси, гуси! Гуси (останавливаются и отвечают хором). Га, га, га!

Пастух. Есть хотите? Гуси. Да, да, да! Пастух. Так летите! Гуси. Нам нельзя: Серый волк под горой Не пускает нас домой! Пастух. Так летите как хотите!

«Гуси», расправив крылья (вытянув руки в стороны, летят через луг домой, а «волк», услышав гусей, выбегает, пересекает им дорогу, стараясь поймать их (коснуться рукой).

Пойманных «гусей» «волк» уводит к себе. После 3—4 перебежек производится подсчет пойманных «гусей». Затем выбираются новый волк и пастух, и игра повторяется.

### Где кто живёт?

**Цель:** закреплять представление детей о том, кто где живет. Развивать ловкость, быстроту реакций.

**Ход:** Дети стоят в две шеренги на расстоянии шагов одна от другой.

Посередине между шеренгами начертить два круга, один круг - "двор", другой - "лес".

В каждой шеренге есть одинаковые "птицы".

Каждый ребенок с первой шеренги выбирает себе название любой птицы, которые живут в лесу, или названия домашних птиц, которые ходят по двору. Такие же названия выбирает себе и вторая шеренга. Например, первые два ребенка в двух шеренгах - кукушки, вторые - куры и т. д. Когда воспитатель называет домашних птиц, дети, которые имеют названия этих птиц, быстро бегут в лес.

Например, на сигнал воспитателя "кукушки!" дети - "кукушки" из двух шеренг спешат в круг, которое является лесом; на сигнал "куры" дети - "куры" из двух шеренг спешат в круг, которое является двором.

Воспитатель отмечает того ребенка из пары, который быстрее добежит до круга. Когда все дети будут в кругу, игра заканчивается.

### Перелет птиц

**Цель:** развивать у детей выдержку, умение двигаться по сигналу. Упражнять в беге и равновесии.

**Ход:** На одном конце находятся дети – «птицы». На другом конце зала – пособия, на которые можно «взлететь» (гимнастические скамейки, кубы и т. д.) – «деревья».

По сигналу педагога: «Птицы улетают!» - дети, размахивая руками, как крыльями, разбегаются по всему залу; на сигнал: «Буря!» - бегут к возвышениям и прячутся там. Когда педагог произносит: «Буря прекратилась!», дети спускаются с возвышений и снова разбегаются по залу («птицы продолжают свой полет»). Во время игры педагог в обязательном порядке осуществляет страховку детей, особенно при спуске с гимнастической стенки.

### **Лети, голубок**

**Цели:** закрепить умение ориентироваться в цветовых тонах по их названию; развить внимание, целенаправленность, выдержку; воспитывать желание сотрудничать с педагогом; сформировать эмоциональную отзывчивость на общение со сверстниками.

**Ход:** Оборудование: все виды разноцветных игровых материалов, которые разложены в разных местах игрового поля.

К детям прилетает необычный голубок (оригами, окрашенный в разные цвета.

Педагог предлагает поиграть с ним.

«Голуби слушаются хозяйку». Как только освобождаются места с краю, сидящие в ряд дети передвигаются и занимают их.

«Выполнять поручения голуби могут только после слов хозяйки "Лети голубок!"»

Вернувшись на место, каждый «голубь» показывает всем участникам игры, что он принес, и называет цвет выбранного предмета.

### **Птички и клетка**

**Цель:** повышение мотивации к игровой деятельности, упражнять бег – в положении полусидя с ускорением и замедлением темпа передвижения.

**Ход:** Дети распределяются на две группы.

Одна образует круг в центре площадки (дети идут по кругу, держась за руки) – это клетка.

Другая подгруппа – птички.

Воспитатель говорит: «Открыть клетку!» Дети, образующие клетку, поднимают руки.

Птички влетают в клетку (в круг) и тут же вылетают из нее.

Воспитатель говорит: «Закреть клетку!» дети опускают руки.

Птички, оставшиеся в клетке, считаются пойманными. Они встают в круг.

Клетка увеличивается, и игра продолжается, пока не останется 1-3 птички.

Затем дети меняются ролями.

### **Куры в огороде**

**Цель:** развивать у детей внимание, ловкость, быстроту.

**Ход:** Дети-куры располагаются за бревном.

По другую сторону бревна на площадке нарисован большой прямоугольник - это огород.

Воспитатель-сторож ходит по огороду, смотрит, нет ли где кур, затем уходит на противоположную сторону и садится на скамейку.

Как только он уйдет из огорода, куры «взлетают» на забор (бревно, а затем спрыгивают с него в огород и начинают бегать, «клевать» посаженные овощи.

Сторож, заметив кур, прогоняет их из огорода, хлопая в ладоши и приговаривая: «Кыш, кыш!».

При дальнейшем проведении игры сторожем становится ребенок.