

КАРТОТЕКА
ПОДВИЖНЫХ ИГР
ДЛЯ ДЕТЕЙ
СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА

Подвижная игра «Два Мороза»

Цель: учить детей играть по правилам, быть выносливыми.

Оборудование: маски Деда Мороза разного цвета.

Ход игры:

На противоположных сторонах зала обручами

Обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из домов. Двое водящих: Мороз – Красный нос и Мороз – Синий нос.

Морозы произносят слова:

Мы – два брата молодые,

Два Мороза удалые.

Я мороз – Красный нос,

Я мороз – Синий нос,

Кто из вас решиться

В путь дороженьку пуститься?

Дети:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз!

После этого они перебегают в другой дом, а морозы стараются их заморозить (коснуться рукой).

Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг мороз. Они стоят так до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, сколько им удалось заморозить ребят.

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 «Гуси – лебеди»

Цель: Развитие навыков общения со сверстниками.

Развитие ловкости, выносливости, умения бегать.

Ход игры :

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси – лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живёт волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей. Идёт перекличка между хозяином и гусями:

Гуси – гуси!-

Га-га-га.

Есть хотите?-

Да,да,да!

Гуси – лебеди! Домой!

Серый волк под горой

Не пускает нас домой!

Зубы точит, съесть нас хочет!

-Ну летите, как хотите, только крылья берегите!

Гуси летят к себе в дом, а волк выбегает из своего логова и старается заляпать кого – либо из убегающих. Поймав 2-3 играющих выбирают нового волка и хозяина.

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 «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 –нибудь 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 «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 «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 «Пчёлки и ласточки»

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

Ход игры:

Дети – пчёлы летают по поляне и поют:

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 «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, смирно он лежит,

Не то дремлет, не то спит.

Пойдёс к нему, оазбудим.

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 –нибудь поймать. Когда все дети убегут в свой дом, пёс возвращается на своё место.

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 «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 «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 трёх партий. Команда, выигравшая две партии из трёх становится победителем.