

Картотека подвижных игр с детьми подготовительной группы

«Совушка»

Цель: Развивать у детей наблюдательность, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять детей в беге.

Содержание: На одной стороне площадки обручем обозначается «гнездо совы». В «гнезде – Совушка». Остальные играющие изображают птиц, бабочек, мышек и т.д. Они разбегаются по всему залу. Через некоторое время воспитатель произносит: «Ночь!». Играющие останавливаются на месте в той позе, в которой их застала ночь. «Совушка» вылетает из своего «гнезда», машет крыльями и смотрит, кто пошевелился. Тот, кто шевельнется, уводит к себе в гнездо. Воспитатель говорит: «День!», все играющие просыпаются и вновь бегают и летают.

«Мышеловка»

Цель: Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражнять в беге и приседание.

Содержание: Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая образуют круг («мышеловка»), остальные изображают «мышей» и находятся вне круга. Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и идут по кругу, приговаривая: Ах, как мыши надоели, развелось их, просто страсть! Все погрызли, все поели, всюду лезут! Вот напасть! Берегитесь же, плутовки, доберемся мы до вас, Вот поставим мышеловки, переловим всех за раз! По окончании текста дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх, «мыши» вбегают в «мышеловку» и тут же выбегают. По сигналу: «Хлоп!»- дети, стоящие в кругу опускают руки и приседают. «Мыши», не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными и становятся в круг.

«Цветные автомобили»

Цель: Развивать внимание, организованность и быстроту реакции.

Содержание: Дети – «автомобили». У каждого из них в руках флажок. У воспитателя в руках 3 флажка разного цвета. Воспитатель поднимает флажок какого-либо цвета. Все дети, имеющие флажки такого же цвета, бегут по площадке в разных направлениях. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и идут к себе в «гараж». Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета. Можно поднимать сразу несколько флажков.

«Самолеты»

Цель: Развитие двигательной активности детей.

Содержание: Дети находятся в зале. По сигналу они заводят «моторы» (крутят руками, согнутыми в локтях, перед собой и произносят звук «р-р-р»). Затем бегают по всему залу. По сигналу: «Самолеты, на посадку!» — дети возвращаются на свои места.

«Салки с мячом»

Цель: Развивать умение выполнять движения по слову. Упражнять в метании в движущуюся цель и в беге с увертыванием.

Содержание: Дети стоят по кругу, передают мяч из рук в руки, произнося: «Раз, два, три — мяч скорей бери! Четыре, пять, шесть — вот он, вот он

здесь! Семь, восемь, девять — бросай, кто умеет». Последний, к кому попал мяч, говорит: «Я!», выходит в середину и бросает мяч, стараясь осалить разбегающихся в стороны детей.

«Мяч водящему»

Цель: Развивать внимание, прослеживающую функцию глаза. Содержание: Дети делятся на две равные подгруппы и строятся в колонны. Выбирается два водящих, они стоят на расстоянии 3м от игроков. По условленному сигналу оба водящих бросают мячи впереди стоящим в своих колоннах. Поймав мяч, играющий кидает его обратно, а сам становится в конец колонны. И так до последнего игрока.

«Найди себе пару»

Цель: Развивать внимание и быстроту реакции.

Содержание: У детей в руках цветные платочки. У одной половины — красного цвета, у другой — синего. По сигналу педагога все дети разбегаются по залу. На слова: «Найти пару!» — дети, имеющие платочки одинакового цвета, образуют пары.

«Гуси – лебеди»

Цель: Развивать ловкость, быстроту реакции; закреплять умение выполнять действия взятой на себя роли; согласовывать слова с игровыми действиями.

Содержание: На одном краю зала обозначается дом, в котором находятся «гуси». На противоположной стороне зала стоит «пастух». Сбоку от дома находится логово, в котором сидит «волк». «Пастух» выгоняет «гусей» на луг. Пастух: Гуси – гуси! Гуси: 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, только крылья берегите! «Гуси», расправив крылья (расставив руки в стороны) летят домой, а «волк», выбежав из логова, старается их поймать. Пойманные «гуси» идут в логово.

«Воробышки и кот»

Цель: Учить детей мягко спрыгивать с возвышенности, сгибая ноги в коленях, бегать, не задевая друг друга, развивать ловкость, увертываясь от ловящего.

Содержание: Дети – воробышки, залезают на гимнастическую скамейку – это их дом. В стороне сидит кот, закрыв глаза. «Воробушки, полетели» — произносит педагог, дети, спрыгнув со скамейки, отводят руки в стороны – «воробышки машут крыльями» — и бегают по залу. «Кошка» просыпается, произносит: «Мяу-мяу» и бежит за воробышками. Они должны быстро улететь в гнездышки (на гимнастическую скамейку) и занять свои места. Пойманных «кошка» отводит к себе.

«Воротца»

Цель: Развитие ловкости и быстроты реакции.

Содержание: Пара игроков, встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки — это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Золотые ворота, пропускают не всегда. Первый раз прощается, второй — запрещается. А на третий раз, не пропустим вас! С

этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те дети, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков. Подвижные игры зимнего периода.

«Сделай фигуру»

Цель: Обучать детей бегать врассыпную. Развивать воображение и координацию движений.

Содержание: Выбирается водящий, он стоит в сторонке, а остальные дети бегают, прыгают с ноги на ногу по всей площадке. На сигнал: «Стоп!» все останавливаются в какой-либо позе и не двигаются. Водящий обходит все фигуры, выбирает ту, которая ему больше всех нравится. Этот ребенок становится водящим, а предыдущий водящий присоединяется к остальным ребятам.

«С кочки на кочку»

Цель: Закреплять навыки прыжка из круга в круг. Развивать ловкость и быстроту реакции.

Содержание: На земле чертят две линии — два берега, между которыми болото (расстояние между линиями 30 м). Играющие, распределяются парами на одном и другом берегу. Воспитатель чертит на болоте кочки — кружки (можно использовать плоские обручи) на разном расстоянии друг от друга. Двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку, стараясь перебраться на берег. Тот, кто оступился, остается в болоте. Выходит следующая пара. Когда все выполняют задание, воспитатель назначает, кому выводить детей из болота. Тот подает увязшему руку и показывает прыжками путь выхода из болота.

«Петушинный бой»

Цель: Развивать ловкость и силу, закреплять прыжки на одной ноге.

Содержание: Участники делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3—5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из игры. Дети перед началом игры договариваются, как они будут держать руки: на поясе, за спиной, скрестно перед грудью или руками держать колено согнутой ноги.

«Пожарные на учении»

Цель: Закреплять навыки лазанья по гимнастической стенке. Учить согласовывать действия в коллективе.

Содержание: Дети становятся в 3-4 колонны лицом к гимнастическим стенкам — это пожарные. Первые в колоннах стоят перед чертой на расстоянии 4-5 метров от стены. На каждом пролете на одинаковой высоте привязаны колокольчики. По сигналу дети стоящие первыми, бегут к гимнастической стенке, взбираются по ней и звонят в колокольчик. Спускаются вниз, возвращаются к своей колонне и встают в ее конец. И так до последнего игрока.

«Мороз красный нос»

Цель: Прививать умение выполнять характерные движения. Учить детей играть по правилам, быть выносливыми.

Содержание: На противоположных сторонах площадки обозначаются два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки лицом к ним становится водящий — Мороз — Красный нос. Он произносит: Я Мороз — Красный нос, кто из вас решится, в путь-дороженьку пуститься? Играющие хором отвечают: не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз. После этого они перебегают через площадку в другой дом, Мороз догоняет и старается их заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят так до окончания перебежки. Мороз подсчитывает, скольких играющих удалось заморозить.