

Подвижные игры для дошкольников по темам

ТЕМА "ПОЖАРНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ"

Конкурс «Тушение пожара»

В руках у впереди стоящего ребенка каждой команды ведро с «водой». Ребенок должен добежать до «пожара», «вылить воду» и вернуться бегом обратно. То же выполняют следующие игроки.

Эстафета «Пожар в лесу»

Каждая команда выстраивается в колонну по одному напротив своей корзины. По сигналу ведущего дети «забрасывают огонь песком» (бросают мячики в корзину). Выигрывает команда, игроки которой быстрее выполняют задание с попаданием в цель.

Игра «Костер».

Все игроки стоят спиной друг к другу с лентами в руках.

Ведущий:

Разгорается костер!

Пламя выше, пламя круче!

Достает до самой тучи.

Входит новый участник «Вода», до произнесения последних слов ведущего, он должен отобрать ленты у игроков.

Ведущий:

Не появится вода,

От костра тогда беда!

ТЕМА "ПДД"

Игра «Кто быстрее»

В игре участвуют две команды: команда девочек и команда мальчиков. На полу расставлены кегли. Игроки поочередно змейкой провозят машину на веревочке, стараясь не задеть кегли. Вернуться, передать эстафету следующему участнику.

Игра «Перевези пассажира»

Дети делятся на команды. Выбирают «водителя». Он держит обруч - это «автобус». По сигналу «водитель» перевозит «пассажиров» с одной остановки на другую.

Побеждает та команда, «водитель» которой аккуратнее перевезет своих «пассажиров».

Игровое задание «Найди свой автобус» - физ. Пауза

Получите билеты на автобус у капитанов команд. Водители наденьте свои шапочки.

Но будьте внимательны: надо сесть в автобус согласно, номеру вашего билета.

Дети-водители надевают шапочки с номером автобуса, пассажиры получают билеты, звучит музыка. Когда музыка заканчивается, пассажиры находят свой автобус, контролёр проверяет правильность посадки пассажиров.

Игра «Едет, летает, плавает».

Воспитатель называет вид транспорта (автобус, самолет, пароход и т. д), дети классифицируют его, называют (наземный, водный, воздушный) и выполняют соответствующее движение (руки в стороны - летят, руки в стороны - плывут, руки перед собой — рулят.)

Игра «Я водитель!»

Еду, еду, на машине (Имитируют движение рулем),
Нажимаю на педаль (Ногу сгибают, вытягивают),
Газ включаю, выключаю (Рука к себе, от себя),
Смотрю пристально я вдаль (Приставляют ладонь ко лбу).
Дворники считают капли (Руки сгибают перед собой в локтях),
Вправо, влево. Чистота! (Наклоняют руки вправо, влево).
Волосы ерошит ветер (Над головой шевелят пальцами),
Я- водители, хоть куда! (Поднимают вверх большой палец рук) (играем 2 раза)

ТЕМА "ОВОЩИ"

Кабачок (мл., ср.группы)

Цель: развитие умение водить хоровод и действовать по слову воспитателя

Ход игры: предложите детям взяться за руки, водим хоровод. В середину круга «садим» кабачок. На последних словах кабачок танцует, потом выбирается другой кабачок. Кабачок, кабачок, Тоненькие ножки, Красные сапожки мы тебя кормили, мы тебя поили, на ноги поставим, танцевать заставим. Танцуй, сколько хочешь, Выбирай, кого захочешь!

Огуречик, огуречик (мл., ср. группы) (ст., подг. группы)

Цель: развитие умения действовать по команде, ориентировка в пространстве, бег.

Ход игры: Дети становятся за линию на одной стороне площадки. На противоположной стороне живет мышка. Дети идут по направлению к мышке и говорят:

Огуречик, огуречик,

Не ходи на тот кончик:

Там мышка живет,

Тебе хвостик отгрызет.

С окончанием слов мышка начинает ловить убегающих детей.

Если в игре участвует несколько детей, помните о том, что движения маленьких детей еще несовершенны, поэтому не надо позволять им бегать слишком быстро.

Репка (ст., подг. группы)

Цель: Приучать детей двигаться вдвоем, втроем, вчетвером, согласовывать движения.

Ход игры: Участвуют две команды по шесть детей. Это: дед, бабушка, внучка, Жучка, кошка, мышка. В дальнем конце площадки «сидит» «Репка» (ребенок). Игру начинает дед. По сигналу он бежит к репке, оббегает ее и возвращается, за него цепляется бабушка, и они продолжают бег вдвоем, вновь оббегают репку и бегут назад за внучкой и т. д. Выигрывает команда, которая быстрее вытянет репку.

Зайцы и морковка (ст., подг. группы)

Цель: развитие внимания, ловкости.

Ход игры: на земле прочерчивают круг диаметром 8-10 метров. В круг кладут 10 морковок или любых других предметов. Круг - это "огород". Выбирается огородное "Пугало", которое будет ловить зайцев. По сигналу ведущего зайцы могут вбегать в круг и воровать морковь, а Пугало ловить зайцев. Пойманный заяц выбывает из игры. Но Пугалу разрешается ловить зайцев только тогда, когда они заберутся в огород, за пределами круга их ловить нельзя.

Сажаем картошку (ст., подг. группы)

Цель: развитие быстроты и четкости движений, ориентировки в пространстве.

Ход игры: Дети делятся на две команды по 4 человека.

- 1 ребенок – «пашет землю» - кладет обручи,
- 2 ребенок - «сажает картошку» - кладет картошку в обруч,
- 3 ребенок – «поливает картошку» - оббегает вокруг обручей с лейкой
- 4 ребенок – собирает картошку в ведро.

Чья команда справилась быстрее, та и победила.

Собери урожай (ст., подг. группы)

Цель: развитие быстроты и четкости движений, ориентировки в пространстве.

Ход игры: Дети строятся в две колонны. Первый ребенок из каждой команды

бежит с обручем и оставляет его на определенном месте. Потом бегут девочки с корзинками и «сажают» овощи. Затем мальчики на машинах подъезжают и собирают урожай в кузов. Выигрывает та команда, которая первой выполнит задание.

Овощи (ст., подг. группы)

Цель: Координация слова с движением, работа над темпом и ритмом речи

Ход игры:

Как-то вечером на грядке

Репа, свёкла, редька лук

Поиграть решили в прятки,

(Дети идут по кругу, взявшись за руки, в центре круга – водящий с завязанными глазами).

Но сначала встали в круг.

Рассчитались чётко тут же:

(Останавливаются, крутят водящего).

Раз, два, три, четыре, пять.

(Разбегаются, приседают, водящий ищет).

Ну а ты иди искать.

Дети в лесу (мл., ср. группы)

Дети сидят на стульчиках, которые стоят с одной стороны площадки. На слова воспитателя: Дети по лесочку гуляют, Листья желтые и красные собирают, в букеты красиво собирают, в небо высоко поднимают Дети расходятся по всей площадке и выполняют соответствующие движения. На слова: «На свои места!» дети бегут к своим стульчикам и садятся на них. Выигрывает тот участник игры, который ни разу не ошибся, правильно выполнял движения.

Перейди лужу (мл., ср. группы)

Цель: учить перешагивать и обходить препятствия Ход игры: «Лужи» будут нарисованы палочкой на песке или мелком на асфальте. По сигналу ребята переходят с одного конца участка на другой, огибая лужи, чтобы ножки «остались сухими».

Подвижная игра «Овощи и фрукты»

Группа делится на две равных по количеству детей подгруппы,

выстраиваются в колонны. На противоположной стороне зала находится корзина с муляжами овощей и фруктов. Задача команд: одна собирает только овощи, другая команда – фрукты, которые складываются в лукошки. Один игрок может принести в свое лукошко только один предмет. В конце игры подсчитывается только количество правильно собранных овощей или фруктов. Один предмет – одно очко.

ТЕМА "ЗИМА"

Мороз - Красный нос.

Ход игры: 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. При этом учитывается, что играющие, выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся в доме после него, тоже считаются замороженными. После нескольких перебежек выбирают нового Мороза. В конце игры подводятся итоги, сравнивают, какой Мороз заморозил больше играющих.

Снежная карусель.

Ход игры: Взявшись за руки, дети образуют круг вокруг снеговика и изображают снежинки. По сигналу взрослого они идут сначала медленно, потом все быстрее, в конце концов бегут. После того как играющие пробегут по кругу несколько раз, взрослый предлагает им изменить направление движения, говоря: «Ветер изменился, полетели снежинки в другую сторону». Играющие замедляют движение, останавливаются и начинают двигаться в противоположном направлении. Сперва они двигаются медленно, а потом все быстрее и быстрее, пока взрослый не скажет: «Совсем стих ветер, снежинки спокойно падают на землю». Движение снежной карусели замедляется, дети останавливаются и отпускают руки.

После небольшого отдыха игра возобновляется.

Метелица.

Все дети встают друг за другом и берутся за руки. Первым стоит взрослый - он метелица. Метелица медленно пробегает между снежными постройками, валами, санками змейкой или обегает их, ведя за собой. Ребята стараются не разорвать цепочку и не наткнуться на предметы.

Берегись, заморожу!

Все играющие собираются на одной стороне площадки. «Убегайте, берегитесь, догоню и заморожу!», — говорит взрослый. Дети бегут к противоположной стороне площадки, чтобы спрятаться в «доме».

Снежинки и ветер. (младший возраст)

Цель: учить действовать по сигналу воспитателя

Ход игры: Дети собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого: «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» — разбегаются в разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Взрослый говорит: «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок!» Дети сбегаются в кружок и берутся за руки.

ТЕМА "ПТИЦЫ"

Прыгающие воробышки (ср.,ст., подг. группы)

Цель: прыжки, внимание

Ход игры: на асфальте или земле чертится круг. Водящая "кошка" становится в середине круга, остальные участники игры "воробьи". Они находятся вне круга. По сигналу воспитателя "воробьи" начинают прыгать в круг и выпрыгивать из него. Пойманный находится в центре. Когда попадают все "воробьи", выбирается новая кошка. Побеждает тот, кто ни разу не попался, и кошка, сумевшая быстрее других поймать всех "воробышков".

Ястреб (ст., подг. группы)

Цель: развитие умения бегать в паре. Ход игры: выбирается ведущий - ястреб. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов. Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать.

Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями.

Вороны (мл., ст., подг. группы)

Цель: развивать у детей слуховое внимание, умение двигаться в соответствии со словами стихотворения, упражнять в правильном произношении звука [p],

учить говорить то громко, то тихо.

Ход игры: дети изображают ворон, они стоят посреди комнаты и выполняют движения в соответствии с текстом, который говорит нараспев воспитатель. Слова «кар-кар-кар» произносят все дети. Вот под елочкой зеленой скачут весело вороны: «Кар-кар-кар!» (громко) Целый день они кричали, спать ребятам не давали: «Кар-кар-кар!» (громко) (Дети бегают по комнате, размахивая руками как крыльями) Только к ночи умолкают и все вместе засыпают: «Кар-кар-кар!» (тихо) (Садятся на корточки, руки под щеку — засыпают)

ТЕМА "ТРАНСПОРТ"

Трамвай

Дети встают в шеренгу, одной рукой они держатся за шнур, он помогает сохранять дистанцию между детьми. На конце шнура привязан колокольчик. Последний - кондуктор, т сигнал колокольчиком и трамвай трогается. По указанию воспитателя трамвай то ускоряет, то замедляет ход.

Цветные автомобили

Дети сидят на стульях вдоль стен комнаты. Это автомобили, которые стоят в гараже. Каждый играющий держит в руках флажок, кольцо или картонный диск синего, жёлтого или красного цвета. У воспитателя в руках три флажка соответствующих цветов, воспитатель поднимает один, два или три флажка. Флажок поднят, автомобили этого цвета выезжают из гаражей (дети бегают по площадке). Флажок опущен, автомобили этого цвета возвращаются в гараж (дети садятся на стульчики).

Дальнобойщики

На детские грузовые машинки ставят пластмассовые стаканы или ведёрки с водой, полненные до краёв. К машинкам привязывают верёвки одинаковой длины (по росту ребёнка). По команде надо быстро «перевезти груз» от старта до финиша, стараясь не разбрызгать воду. Побеждает тот, кто быстрее пришёл к финишу и не разбрызгал воду, важно сделать два приза — за скорость и за аккуратность.

Шоферы

Ход игры:

С одной стороны площадки два "гаража" (начертить две параллельные линии на расстоянии 5-6 шагов одна от другой). На линиях сделать места для "автомобилей"; поставить кубики.

В одном гараже стоят машины с красными рулями (на кубиках лежат красные кружки), а в другом - машины с зелеными рулями (на кубиках лежат зеленые кружочки). Дети - "шоферы", поделены на две равные группы, становятся лицом к своим машинам каждый возле своего руля, которые лежат на

кубиках. Воспитатель, который выполняет роль милиционера, стоит на одинаковом расстоянии от двух гаражей и руководит движением машин.

Когда он отводит левую руку в бок, дети - шоферы с гаража, стоящий с левой стороны, нагибаются, берут обеими руками руль и готовятся к выезду (колонкой). На поднятый вверх зеленый флажок дети выезжают из гаража и разъезжаются по всей площадке. На красный флажок останавливаются, на зеленый едут дальше. На слова воспитателя: "В гараж" машины возвращаются на свои места. Воспитатель отмечает внимательного шофера, который раньше всех вернулся в гараж. Затем воспитатель отводит руку в сторону и дети - шоферы, которые стоят с правой стороны, делают то же самое.

ТЕМА "ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ"

Коза рогатая (мл., ср. группы)

Цель: учить выполнять действия в соответствии со. словами стихотворения.

Ход игры: воспитатель предлагает: «Давайте играть. Все мы будем козами. Покажите, как коза идет - бредет, как ножками топает, глазками хлопает. А как голос подает? Покажите, какие у коз рожки. Ух, какие все рогатые! Как будете бодаться? Теперь давайте играть».

Воспитатель.

Идет коза рогатая,

Идет коза бодатая

За малыми ребятами.

Ножками топ-топ-топ,

Глазками хлоп-хлоп-хлоп.

Кто каши не ест, Молока не пьет?

Забодаю! Забодаю!

Дети выполняют соответствующие действия.

Воспитатель делает вид, что бодает детей. Дети разбегаются «бодаться» и кричат: «Ме-е-е!». Игра повторяется 2-3 раза.

Где кто живет? (ср., ст., подг. группы)

Цель: развитие умение двигаться по сигналу воспитателя, развитие внимания, координации движений.

Ход игры: дети стоят в две шеренги. Посередине между шеренгами начертить два круга: один круг - "двор", другой - "лес". В каждой шеренге есть одинаковые "птицы" и "животные". Каждый ребенок с первой шеренги

выбирает себе название любой птицы или животного, которые живут в лесу, или названия домашних животных и птиц, которые ходят по двору. Такие же названия выбирает себе и вторая шеренга. Например, первые два ребенка в двух шеренгах - зайцы, вторые - кошки и т. д. Когда воспитатель называет домашних животных, дети, которые имеют названия этих животных, быстро бегут в лес. Например, на сигнал воспитателя "кукушки!" дети - "кукушки" из двух шеренг спешат в круг, которое является лесом; на сигнал "кошки" дети - "кошки" из двух шеренг спешат в круг, которое является двором. Воспитатель отмечает того ребенка из пары, который быстрее добегит до круга. Когда все дети будут в кругу, игра заканчивается.

Лохматый пес.

Цель: бег, умение двигаться по сигналу.

Ход игры: один ребенок изображает пса, притворяясь спящим. Остальные дети, вместе произнося такие стихи:

Вот лежит лохматый пес,
В лапы свой уткнувши нос,
Тихо, смирно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдем к нему, разбудим
И посмотрим, что же будет.
Пес вскакивает, начинает лаять и бежит за детьми. Дети убегают и прячутся.
Потом можно повторить игру, выбрав другого ребенка на роль пса.

ТЕМА "НАШИ ЗАЩИТНИКИ"

Вам потребуются два тряпичных тоннеля, два игрушечных ружья, две бумажные легко сбиваемые конструкции. Разместите тоннели параллельно друг другу; бумажные конструкции установите поодаль тоннелей. Задача участников проползти по-пластунски через тоннель. Затем сбить выстрелом бумажную конструкцию и вернуться назад таким же маршрутом. Побеждает участник, выполнивший задание быстрее.

ТЕМА "ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ"

Где кто живет? (ср., ст., подг. группы)

Цель: развитие умения двигаться по сигналу воспитателя, развитие внимания, координации движений

Дети стоят в две шеренги на расстоянии 8 - 10 шагов одна от другой. Посередине между шеренгами начертить два круга: один круг - "двор", другой - "лес". В каждой шеренге есть одинаковые "птицы" и "животные". Каждый ребенок с первой шеренги выбирает себе название любой птицы или

животного, которые живут в лесу, или названия домашних животных и птиц, которые ходят по двору. Такие же названия выбирает себе и вторая шеренга. Например, первые два ребенка в двух шеренгах - зайцы, вторые - кошки и т. д. Когда воспитатель называет домашних животных, дети, которые имеют названия этих животных, быстро бегут в лес. Например, на сигнал воспитателя "кукушки!" дети - "кукушки" из двух шеренг спешат в круг, которое является лесом; на сигнал "кошки" дети - "кошки" из двух шеренг спешат в круг, которое является двором. Воспитатель отмечает того ребенка из пары, который быстрее добегит до круга. Когда все дети будут в кругу, игра заканчивается.

Зайцы и Волк (мл., ср. группы)

Цель: бег, ориентировка в пространстве

Ход игры: дети изображают зайцев со словами:

Скачут зайцы скок-скок-скок, на зелёный, на лужок. Травку щиплют, слушают, не идёт ли волк.

По окончании слов «волк» старается поймать зайцев, а те убегают в «норки».

Мишка-лежебока (мл., ср. группы)

Цель: бег, ориентировка в пространстве

Ход игры: Мишка, мишка-лежебока (Дети идут в хороводе). Хватит спать, хватит спать. Мы хотим с тобою мишка поиграть, поиграть. Ты весёлых ребятшек догоняй, догоняй! (Мишка догоняют, дети убегают).

ТЕМА "ПРОДУКТЫ ПИТАНИЯ"

Ладушки-оладушки

Цель: учить детей по-разному хлопать в ладоши, вести счет: «Раз, два».

Ход игры:

В игре участвует подгруппа детей (3-4 человека).

Все стоят, образуя круг. Воспитатель рассказывает: «Бабушка печет оладушки, поливает маслом, угощает всех детей».

Воспитатель медленно произносит:

Ладушки, ладушки, пекла бабушка оладушки,

Маслом поливала,

Детушкам давала.

Раз, два! - Даше,

Раз, два! - Тане. Дети хлопают в ладоши.

Воспитатель хлопает каждого ребенка то по одной, то по другой ладошке.

Вместе считаю! «Раз, два!»

Всем по два!

Всем по два!

Воспитатель, хлопает по обеим ладошкам каждого ребенка.

Хороши оладушки У нашей бабушки!

Если кто-то из детей захочет, он может быть ведущим. Игра повторяется.

Пирожок

Играющие выделяют из своей среды покупателя, а остальные становятся в ряд, держась один за другого, как в игре «Волк и овцы». Передний называется булочником, прочие составляют печь, а последний объявляется пирожком. Покупатель подходит к булочнику и спрашивает:

- Где мой пирожок?

Булочник отвечает:

- За печкой лежит!

Покупатель бежит туда с правой стороны, а пирожок, крича:

«И бежит, и бежит», - торопится стать перед булочником.

Если ему это удастся, он делается булочником, задний - пирожником, а покупатель снова должен покупать.

Но если покупатель поймает пирожок, то он (покупатель) делается булочником, а пирожок - покупателем.

И так должности эти беспрестанно переходят от одного к другому.

Игра эта очень живая. Так как пирожок отвечает тотчас после булочника, то беспрерывно раздаются слова:

- Где мой пирожок?

- За печкой он лежит!

- И бежит, и бежит!

Все бегают, а поскольку пробежать надобно небольшое расстояние, то бегают очень быстро.

Каравай

Цель: учить водить хоровод, выполнять движения по слову.

Водящий становится в центре круга, дети вокруг него делают хоровод. Идут по кругу, произнося слова:

Как на Ванины именины испекли мы пирожок (идем по кругу, взявшись за руки) Вот такой вышины (поднимаем руки вверх, тянемся), Вот такой

нижины (опускаем руки вниз, приседаем), Вот такой ужины (идем в центр круга), Вот такой ширины (широко расходимся). Каравай, каравай, кого любишь – выбирай (идем по кругу, взявшись за руки).

Масло с санками

Играют на просторной площадке, где можно маневрировать с санками. Число участников — от 5 до 10 человек.

Выбирают двух водящих. Одного сажают на санки — «масло», а другой возит его. Остальные игроки стараются «отведать масла», то есть запятнать сидящего на санках. Возница защищает «масло» и тоже может пятнать играющих. Кого он запятнает, тот становится «маслом», а тот, кто был «маслом», возит его.

ТЕМА "ЦВЕТЫ НА ЛУГУ"

Игра «Собери букет»

Цель: развивать умение бегать в разных направлениях, ловкость. Развивать внимание.

Участвуют 2 команды по 8 человек в каждой. 1 ребенок в команде - садовник, остальные - цветы. На голове детей-цветов - шапочки с изображением Цветов. Дети-цветы приседают в колонне по одному на значительном расстоянии друг от друга. По сигналу садовники бегут к первому цветку, тот обхватывает садовника за спину. Уже вдвоем бегут к следующему цветку и т. д. Побеждает та команда, которая первой прибежала к финишу.

Цветы и пчелки

Цель: стимулировать желание оказывать помощь, утешить.

Что-то цветики-цветочки грустили, вниз головки опустили, не позвать ли дружных пчелок, пусть порадуют цветок.

По сигналу педагога дети, изображающие цветы, встают на колени, опуская вниз головку, а дети, изображающие пчелок, весело машут крыльями, перелетают с цветка на цветок, веселят их.

Живая клумба

Цель: развитие внимания, координация движений.

Все играющие разбиваются на три команд. Золотые шары; Ноготки; Бархатцы.

Дети - цветы на клумбе. В центре растут золотые шары - самые высокие. Дети поднимают руки вверх и вращаются вокруг себя. Второй круг - ноготки, они идут хороводом вокруг золотых шаров. Третий круг - дети-бархатцы приседают на корточки, эти цветы самые низкие.

Подул ветер, цветы ожили и зашевелились: золотые шары - кружатся, ноготки

идут по кругу в одну сторону, бархатцы - в другую!

Мы - цветы

Цель: развитие внимания, двигательных умений.

Распрямили стебли, вытянули ветки (руки).

Расправили листочки, пошелестели листочками (пальцы).

Гимнастика для стебля: наклоны туловища вправо-влево; вперед-назад.

Гимнастика для корней: вытянули правую ногу - поворачивали ступнёй;
вытянули левую ногу - поворачивали.

Моем листья, стебли под дождём: подняли руки вверх, растопырили пальцы, подставили ладошки дождю, *кружимся*.

ТЕМА "НАСЕКОМЫЕ"

Ловля бабочек

Цель: развивать у детей выдержку и умение действовать по сигналу; упражнять в беге с увертыванием и в ловле, в приседании.

Выбрать четырех играющих - «дети с сачками». Остальные играющие - «бабочки». На слово «летите» дети разбегаются по площадке. По сигналу «лови» двое детей выбегают ловить бабочек. Они ловят, смыкая руки вокруг пойманного, затем отводят его в условное место. На слова «Бабочки сели на цветы»-бабочки присаживаются и отдыхают. Когда поймано 3-5 бабочек, отмечают, какая пара поймала больше. Повторить игру 6-8 раз.

Пауки и мухи

Цель: развивать у детей выдержку, ловкость; упражнять в беге и приседание.

Выбирается водящий - паук, остальные дети - мухи. Паук стоит в стороне, мухи бегают по всей площадке. По сигналу воспитателя мухи замирают, паук обходит играющих, и у кого заметит хоть малейшее движение, того забирает к себе. Игра повторяется 6-8 раз.

Гусеница

Цель: развивает раскрепощенность играющих детей и координацию движений.

Игроки образуют цепочку (встают друг за дружкой) - "гусеницу". Первый игрок - "голова", последний - "хвост".

Включается музыка и гусеница начинает движение в перед, при этом голова показывает различные танцевальные движения (руками, телом, ногами, головой), а остальные игроки стараются повторить эти движения.

Когда "голова" устает, он поворачивается к следующему за ним игроку, гладит его по голове, а сам переходит в хвост гусеницы. Эта игра, продолжается с новым ведущим и с новыми движениями, так до тех пор, пока звучит музыка.

«Паучок» (хороводная игра)

Цель: развивать творческие способности детей, обучить детей двигаться в соответствии с предложенными указаниями.

Дети стоят по кругу, взявшись за руки, паучок приседает в центре.

Паучок, паучок,

Тоненькие ножки,

Тоненькие ножки,

Красные сапожки.

Мы тебя поили,

Мы тебя кормили, (Идут по кругу)

На ноги поставили, (подбегают к водящему, поднимают его)

Танцевать заставили. (Водящий закрывает глаза и кружится, дети хлопают в ладоши) Танцуй, сколько хочешь,

Выбирай, кого захочешь. (Водящий, не открывая глаз, выбирает кого-то из играющих, и они меняются местами)

«Медведи и пчелы»

Цель: развивать умение бегать в разных направлениях, ловкость

В игре участвуют: ведущий-взрослый, ребенок «медведь», дети- «пчелы».

Выбрать медведя помогает считалка.

«Медведь» спит в «берлоге». «Пчелы» сидят в «улье». Эти места надо выбрать заранее. Ведущий произносит: «Пчелы!» Дети -«пчелы» начинают изображать пчел: летать, приседать (как будто на цветы) и снова летать.

Взрослый восклицает: «Пчелки, в улей!» «Пчелки» собираются в «улье» и «засыпают». Взрослый говорит: Вот медведь идет, ищет мишка мед!

Из «берлоги» выходит ребенок -«мишка». Он ходит вокруг «улья».

Потрявоженные «пчелы» просыпаются и говорят: Жу-жу-жу, жу-жу-жу, догоню, накаж-ж-жу!

«Пчелы» догоняют «медведя», он убегает в «берлогу». Пчела, которая догнала и «ужалила медведя» (первой дотронулась до него), становится «медведем». Если «медведя» никто не догнал, и он успел спрятаться в «берлогу», он опять остается «медведем».

Правила игры можно менять по договоренности. Например, если вы играете вдвоем, то просто меняйтесь ролями. Если же играющих очень много, и трудно определить того, кто «ужалил», то можно «медведя» каждый раз выбирать с помощью считалки.

Подвижная игра «Поймай комара»

Цель: упражнять детей в прыжках; развивать точность движений, ловкость.

К верёвочке привязывают платочек - "комар". Веревку с комаром можно прикрепить к пруту, а можно держать в руке. Взрослый держит веревочку так, чтобы "комар" находился на 5-10 см. выше поднятой руки ребёнка. Ребёнок, подпрыгивая, старается прихлопнуть комара ладонями. Вариант: вместо веревки с платочком можно использовать бубен. Ребёнок, подпрыгивая, стучит ладонью в бубен.

Сороконожка

Игра высокой подвижности

Нужно разделить детей на 2 команды. Каждый участник должен привязать себя к близстоящему товарищу за щиколотку веревочкой (длина примерно 50 см). Задача — добежать до линии финиша — на пути можно поставить какие-нибудь небольшие препятствия — ограничители, которые нужно огибать. Игра очень шумная и веселая.

Бабочки

Цель: развивать умение бегать в разных направлениях, ловкость. Развивать внимание.

Утро настало, солнышко встало.

Бабочки проснулись - потянулись (дети потягиваются).

И полетели (дети изображают бабочек, машут ручками-крылышками, летают вокруг цветочков).

Потом взрослый говорит: наступила ночь, бабочки полетели в свои домики и легли спать (присели на корточки и закрыли глазки). Далее игра повторяется.

Можно сделать игру еще интереснее.

Взрослый изображает птицу, которая прилетела, чтобы съесть бабочек, а бабочки прячутся в свои домики и там их птица не может поймать.

ТЕМА "КОСМОС"

Космонавты (старшая группа)

Играющие идут по кругу, взявшись за руки, и произносят: "Ждут нас быстрые ракеты, для прогулок по планетам, на какую захотим, на такую полетим. Но в игре один секрет - опоздавшим места нет!" После этих слов

все бегут к ракетодрому и занимают места в любой из ракет. Оставшиеся без места, идут в центр площадки. Затем все опять становятся в круг вместе с опоздавшими и снова начинают игру. Побеждают те участники, которые ни разу не остались без мест в ракете. Игру начинать только по сигналу воспитателя.

ТЕМА "ПОДВОДНЫЙ МИР ВОДОЕМОВ"

Сети

Цель: развивать ловкость, смекалку, ориентировку в пространстве, умение соблюдать правила игры.

Ход игры: одни дети встают по кругу и держат обручи. Другие - «рыбки» - снуют туда-сюда через обручи. Далее возможны варианты:

1. Щука гоняется за рыбками.
2. Дети с обручами медленно двигаются, по сигналу бегут по кругу, и тогда из него не возможно выбраться
3. Дети с обручами стоят неподвижно и только по сигналу начинают двигаться.

Ведется подсчет улова.