

Сборник подвижных игр для дошкольников



В МИРЕ ПРОФЕССИЙ

**Составитель: Сладкова Ольга Николаевна
воспитатель**

ЗАРИНСК
2020

Содержание

1. Профессия «Шофёр»
2. Профессии «Воспитатель», «Помощник воспитателя»
3. Профессии «Военный»
4. Профессия «Космонавт», «Лётчик»
6. Морские профессии
7. Профессия «Музыкант»
8. Профессия «Тренер»
9. Профессия «Швея»
10. Цирковые профессии
11. Профессия «Учитель»
12. Профессии «Эколог»
13. Профессии «Синоптик»
14. Профессия «Строитель»
15. Профессия «Фермер»
16. Профессия «Путешественник»
17. Профессия «Повар»
18. Профессия «Продавец»

Профессия «Шофёр»



Игра «Тише едешь, дальше будешь»

Цель: упражнять в ходьбе с остановкой по сигналу; развивать реакцию на сигнал, чувство равновесия, внимание.

Ход игры

На одной стороне площадки проводится линия, дети строятся за ней в шеренгу. На другом конце площадки очерчивается круг – место водителя. Повернувшись спиной к детям, водящий громко говорит: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На эти слова дети идут к ведущему, делая шаг на каждое слово, на слово «Стоп!» – останавливаются, замирают. Водящий после слова «стоп» быстро оглядывается на детей.

Того, кто не успел остановиться, водящий возвращает на исходную линию. Затем водящий вновь поворачивается спиной к детям и повторяет слова команды. Играющие продолжают движение с того места, где остановились первый раз на слово «стоп». Те, кого отослал водящий на исходную линию, начинают движение оттуда.

Побеждает ребенок, успевший встать первым в круг к водителю до слова «стоп». Он и становится водителем.



Игра «Такси»

Цель: приучать детей двигаться вдвоем, согласовывая движения, друг с другом, меняя направление; воспитывать дружеские отношения между детьми.

Инвентарь: обручи диаметром 1 метр, флажки.

Ход игры

Дети становятся парами внутри большого обруча, держат его в руках на уровне пояса: один – у одной стороны обода, другой – у противоположной, друг за другом. Первый ребенок – водитель такси, второй – пассажир. Дети ходят, бегают по площадке или по дорожке.

На остановке, обозначенной флажком или знаком стоянки такси, меняются ролями.

Вариант: таксисты перевозят пассажиров в магазин, на вокзал, в школу и т.д.

Подвижная игра «Цветные автомобили»



Цель: упражнять в ходьбе, в беге враспынную, по кругу друг за другом; развивать внимание, умение ориентироваться в пространстве, ловкость.
Инвентарь: флажки разных цветов (обручи, колечки от кольцеброса...).

Ход игры

Дети размещаются вдоль одной стороны площадки – они автомобили. Каждому из детей дается флажок какого-либо цвета (кольцо и т.д.).

Воспитатель стоит лицом к детям в центре площадки, в руке – флажки разных цветов. Воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета, после чего, все дети, имеющие флажок этого цвета, выезжают на центр (езды враспынную, гудят).

Когда воспитатель отпускает флажок, автомобили возвращаются на место, в гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета и игра возобновляется.

Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка сразу; может заменить цветовой сигнал словесным, например: «Выезжают синие автомобили, а красные возвращаются в гараж».

Подвижная игра «Воробушки и автомобиль»



Цель: приучать детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь, друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу; упражнять в прыгивании со скамейки; развивать умение ориентироваться в пространстве, реакцию, ловкость; имитационные умения.

Оборудование и атрибуты: скамейки (выс. 10 – 15 см), ободки воробушков, руль.

Ход игры

Границы площадки очерчиваются или отмечаются флажками. На одном конце площадки размещаются на скамейках воробушки (дети сидят или стоят на скамейках), на другом конце обозначается место для автомобиля (гараж). «Воробушки полетели», - говорит воспитатель, и дети начинают бегать в разных направлениях, размахивая руками-крылышками, прыгать на двух ногах, клевать зернышки, травку, присев.

«Автомобиль едет, летите в гнездышки!» - дает сигнал воспитатель. Раздается гудок и появляется автомобиль (назначенный ребенок). Воробушки пугаются и улетают, автомобиль возвращается в гараж.



Профессии: «Воспитатель», «Помощник воспитателя»

Подвижная игра «Беги к тому, что назову»



Цель: учить бегать «стайкой», не наталкиваясь, друг на друга; ориентироваться в пространстве; запоминать названия предметов; учить слушать воспитателя.

Ход игры

Дети стоят возле воспитателя и слушают, что он скажет. Педагог объясняет: «Куда я скажу, туда вы побежите и будете ждать меня». Затем произносит: «Раз, два, три. К

песочнице – беги!»

Дети стайкой бегут к песочнице. Воспитатель идет за ними, не спешит, предоставляя детям время передохнуть. Хвалит, что все дети бежали правильно и произносит:

«Раз, два, три,
К веранде – беги!»

Дети бегут то к качелям, то к столику и т.д.

Подвижная игра «Мы веселые ребята»

Цель: упражнять в беге с ускорением, с уворачиванием от ловишки; учить проговаривать выразительно речевку; развивать ловкость, быстроту; воспитывать смелость.

Ход игры

Дети стоят на одной стороне площадки или у стены комнаты.

Перед ними проводится черта. На противоположной стороне площадки также проводится черта. Сбоку от детей, примерно на середине, между двумя линиями находится ловишка, выбранный воспитателем или детьми.

Дети хором произносят текст:

«Мы веселые ребята,

Любим бегать и играть.

Ну, попробуй, нас догнать:

Раз, два, три – лови!»

После слова «лови», дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет их. Тот, до кого ловишка дотронулся прежде, чем играющий пересек черту, считается пойманным и встает возле дома ловишки.

После двух – трех перебежек подводятся итоги игры, выбирается новый ловишка.





Профессия «Военный»

Подвижная игра

Игра «Часовой»

Цель: упражнять в ходьбе на носках, тихо, крадучись; развивать слуховое восприятие, внимание, ориентировку в пространстве, выдержку.

Пособия: платок (веревка по необходимости).

Ход игры

Выбирается водящий – часовой, он садится в центре круга образованного играющими.

У часового завязаны глаза. Дети стоят за

линией круга (выложенного из веревки). Воспитатель показывает рукой на одного из играющих, и он начинает осторожно приближаться к часовому, крадучись.

Часовой, услышав шаги, шорохи, должен указать рукой направление, откуда эти звуки доносятся. Если укажет верно, меняются местами с пойманным.

Если часовой не слышит, ошибается, ребенку удастся зайти в круг, он выигрывает.

Игровое упражнение «Снайперы»

Цель: развивать элементарные навыки попадания в цель, глазомер, реакцию на сигнал.

Инвентарь: корзины или обручи, мешочки с песком или маленькие мячи.

Ход игры

Дети становятся в круг, каждый ребенок держит в руке мешочек. В центре круга стоит корзина или лежат обручи (расстояние от цели до детей не более 1 – 2,5 метра).

По сигналу воспитателя начинают бросать в корзину, подходят, достают мешочек и возвращаются на свое место. Отмечаются самые меткие.

Броски выполнять правой и левой рукой, способом, показанным воспитателем: от плеча, снизу, двумя руками от груди.



Профессии «Космонавт», «Лётчик»

Подвижная игра «Самолеты»

Цель: учить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь, друг на друга; приучать внимательно слушать сигнал, начинать движение по сигналу; развивать ориентировку в пространстве, ловкость.

Ход игры

Дети строятся в шеренгу (врассыпную) на одной из сторон площадки. Воспитатель показывает, как заводить мотор, как летать, только после этого дает команду: «К полету приготовиться. Завести моторы!» Дети делают вращательные движения руками перед грудью, произнося звук «р-р-р...» После сигнала «Полетели!», дети разводят руки в стороны (как крылья у самолета) и летят – разбегаются в разные стороны.

Воспитатель проговаривает: «Самолет летит, летит,
Летчик смелый в нем сидит!»

По сигналу «На посадку!» - дети возвращаются на свои места.

Вариант

Дети строятся в 3 – 4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. По сигналу летают врассыпную, по сигналу «На посадку!», находят свои места в колоннах, приседают. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась быстрее.

Подвижная игра «Ждут нас быстрые ракеты...»

Цель: упражнять в ходьбе по кругу, держась за руки, сохраняя его форму, в беге; развивать умение быстро ориентироваться в пространстве, ловкость, воображение; учить выразительно проговаривать стихотворение.

Инвентарь: скамейки или обручи диаметром 1 метр.

Ход игры

По краям площадки чертятся контуры ракет на 3 – 4х детей (ставятся скамейки или кладутся обручи). Обговаривается по сколько детей должно быть в каждой ракете. Общее количество мест в ракетах должно быть не меньше количества играющих детей. Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая: «Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим,

На такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим места нет!»

С последним словом дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракетах, остаются на космодроме, а те, кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, куда летят, что увидят. После этого все снова встают в круг, и игра повторяется.





Игровое задание «Парашютисты»

Цель: упражнять в прыгивании в обозначенное место с мягким, точным приземлением на обе ноги; развивать ловкость, чувство равновесия, внимание.

Инвентарь: скамейки (высотой 15 – 35 см), обручи диаметром 50 – 80 см.

Ход игры

Скамейки – самолеты ставятся параллельно на расстоянии 40 – 60 см друг от друга. С одного конца скамейки на земле лежат обручи (нарисованы круги), перед другим концом, в

колоннах, друг за другом, стоят дети-парашютисты.

Парашютисты идут по скамейкам и прыгают с конца скамейки в обруч, мягко, на обе ноги одновременно.

Отмечаются лучшие дети, приземлившиеся точно в цель. Можно отодвигать обруч от скамейки, увеличивая дальность прыжка.

Варианты

- * Идти по скамейкам парой, держась за руки; прыгать одновременно.
- * Приземлившись в круг, сразу же выпрыгнуть из него.



Морские профессии

Игра «Сигнальная азбука»

Цель: развивать внимание, координацию движений, умение ориентироваться в пространстве.

Инвентарь: флажки

Ход игры

Флажки мне стоит в руки взять

И всё могу я написать.

Есть азбука такая,

Чудесная морская.



Будем учиться выполнять так называемые «немые команды», которые подаются с помощью специальных флажков, запоминайте сигнальную азбуку.

Руки вытянуты вперёд – команда строится в колонну.

В стороны – встать врассыпную.

Руки вниз – сигнал «опасность», нужно присесть на корточки.

Руки вверх – команда «опасность миновала», можно встать.

Подвижная игра «Море волнуется»

Цель: упражнять в сохранении равновесия после бега, прыжков; развивать реакцию, умение ориентироваться в пространстве, внимание, фантазию; закреплять знания по теме.

Ход игры

Дети становятся в круг, вместе вспоминают, какие фигуры можно показать по теме «Море», показывая их:

- «водоросли» - основная стойка, руки вверх;
- «черепашки» - стоя на четвереньках, с опорой на согнутые руки;
- «морские звезды» - стоя, лежа, разведя руки и ноги в стороны;
- «осьминожки» - лежа на спине, вытянув руки и ноги вверх;
- «камешки» - присесть, сгруппироваться, опустив голову;
- «рыбки» - лежа на животе, поднять плечи, прямые ноги над полом, согнуть руки к плечам и др.

Считалкой выбирается акула, она уходит в угол площадки. Дети бегут друг за другом по кругу, проговаривая: «Море волнуется – раз! (подскок)

Море волнуется – два! (подскок)

Море волнуется – три! (подскок)

Морская фигура – замри!»

Дети останавливаются и замирают в любой фигуре. На слово «замри» - акула выплывает, ищет фигуру, которая качается, забирает ее с собой. Воспитатель, когда акула плавает возле фигур, проговаривает:

«Если качнется фигура,

Фигуру проглотит акула!»

После 2 – 3х попыток подводится итог, выбирается новый водящий, игра продолжается.

Подвижная игра «Удочка»

Цель: упражнять в прыжках вверх, через шнур, с места; развивать ловкость, реакцию, координацию.

Инвентарь: веревка длиной 3 – 3,5 метра.

Ход игры

Дети стоят по кругу – они рыбки. В центре круга стоит воспитатель – он рыбак, в руках у него веревка-удочка (на конце которой можно привязать мешочек с песком).

Воспитатель вращает веревку по кругу над самой землей, а дети подпрыгивают вверх, над веревкой, стараясь, чтобы она не задела их ног.

Предварительно воспитатель показывает и объясняет детям, как надо подпрыгивать: сильно оттолкнуться и подобрать ноги.

Если удочка закрутилась вокруг ног одного из детей, не успевшего перепрыгнуть и игра остановилась, то эта рыбка считается пойманной, выходит из игры в сторону.

После того, как пойманы 2 – 3 рыбки, выбирается новый рыбак и игра продолжается.



Подвижная игра «Рыбаки и рыбки»

Цель: упражнять в прыжках вверх с места, с разбега через шнур; развивать скоростно-силовые качества, ловкость, реакцию; воспитывать смелость.

Инвентарь: веревка длиной 4 – 5 метров.

Ход игры

Для игры выбираются два водящих – рыбаки, остальные дети – рыбки. Рыбаки, стоя на разных берегах, натягивают через речку (середину зала) сеть – веревку. Рыбки плавают, резвятся на одной половине зала; а самые смелые и хитрые рыбки подплывают к натянутой на небольшой высоте (от 5 до 40 см) сети и перепрыгивают через нее на другую сторону. Когда все рыбки преодолели эту высоту и оказались на другой стороне, рыбаки натягивают веревку выше. Ребенок, задевший во время прыжка веревку, считается пойманным и выходит из игры. Рыбки хитрые и видя, что веревка натянута высоко, могут под ней проползти любым способом, стараясь не задеть веревку.

По сигналу воспитателя подводятся итоги, выбираются новые водящие и игра продолжается.

Вариант. Рыбаки отходят в конец зала, натягивают веревку и медленно двигаются навстречу рыбкам, удерживая шнур натянутым.



Профессия «Музыкант»

Игра «Путаница»

Цель: развивать внимание, логическое мышление

Дети должны внимательно прослушать стихотворение и сказать, что в нем неправильно.

Художник измерил температуру,
Строитель на флейте красиво сыграл,
Доктор кирпичную стену построил,
Повар картину нарисовал.
Музыкант сварил очень вкусные щи.
Ошибки мои ты скорей отыщи,
Ответы правильно подбери!



Игра «Жмурки с колокольчиком»

Цель: учить играть, соблюдая правила; развивать ориентировку в пространстве, слуховое внимание, ловкость.

Атрибуты: платок, колокольчик

Ход игры

Считалкой выбирают водящего – жмурку. Он встает в середину площадки, ему завязывают глаза, он поворачивается несколько раз вокруг себя, чтобы не знать к кому он стоит спиной, а к кому лицом. Все дети разбегаются, а жмурка старается кого-нибудь поймать. Чтобы жмурка мог знать, где находятся дети, они все время хлопают в ладошки, а он идет в этом направлении. При виде какой-либо опасности (дверь, стена, скамейка и т.д.) играющие должны предупредить жмурку словом: «Огонь!» Ловкие играющие уворачиваются от жмурки, а пойманный ребенок становится жмуркой.

Игра «Веселый бубен»

Цель: развивать мелкую моторику рук, ловкость; учить проговаривать текст потешки в одном ритме, всем вместе; упражнять в подскоках.

Инвентарь: бубен.

Ход игры

Дети стоят по кругу, передавая бубен друг другу, из рук в руки, поворачиваясь, проговаривая потешку: «Ты беги, веселый бубен,

Быстро, быстро, по рукам!

У кого веселый бубен,

Тот в кругу станцует нам! Стоп!»

На сигнал «Стоп!», ребенок, на котором закончилась потешка, танцует в кругу под ритмичные хлопки детей и удары в бубен.

Потанцевав, ребенок встает в круг, игра продолжается.



Игра «Запрещенное движение»

Цель: развивать внимание, координацию, ориентировку в пространстве, реакцию; упражнять в выполнении упражнений.



Ход игры

Дети стоят в шеренге (полукругом), перед водящим – дирижёром (хореографом). Дирижёр показывает, какое движение запрещается выполнять, например, - ставить руки на пояс. Вместе с водящим одновременно выполняют движения, которые он показывает. Тот, кто выполнил запрещенное движение - поставил руки на пояс, выходит из игры.

Сначала водящий выполняет движение в медленном темпе, после темп становится быстрее.

Водящим чаще бывает воспитатель, показывая детям движение, проговаривает: «Руки на пояс, руки к плечам, руки вперед, присели» и т.д.

Усложнить игру можно, перестав показывать движения, только подавая команды голосом.

Музыкальный конкурс «Поющие животные»

Дети делятся на команды по 2-3 человека.

Ведущий предлагает детям представить, что они - животные, которые любят петь, но не умеют говорить по-человечески.

Надо хором спеть: промяукать, прогавкать, прохрюкать и т. д. песню. Например, «В лесу родилась елочка». Кто лучше выполнит задание, тот побеждает.



Профессия «Тренер»

Считалка

Мы играли в волейбол,
Шашки, теннис, баскетбол.
Дружно прыгали с шестом,
Дружно плавали потом!
Ты по бегу чемпион?
Выбегай из круга вон!



Игровое задание «По дорожке на одной ножке»

Цель: упражнять в прыжках на одной ноге (правой, левой) по дорожке; развивать координацию, чувство равновесия, ловкость.

Инвентарь: два шнура длиной 5 – 4 метра, мяч.

Ход игры

На площадке воспитатель чертит дорожку длиной 5 – 4 метра, шириной 50 см. В зале дорожка выкладывается шнурами. Воспитатель предлагает детям встать друг за другом с одного края дорожки и прыгать по дорожке на одной ноге до конца дорожки, там взять мяч, отбить 3 – 5 раз, положить его и вернуться шагом или бегом в конец колонны.

Прыгать нужно поочередно на правой ноге, затем на левой.

В конце дорожки могут быть разные задания – подлезть, попасть в цель, кольцоброс...

Игра «Попрыгунчики»

Цель: упражнять в прыжках на двух ногах вперед-назад, через предметы; развивать ловкость, реакцию; воспитывать смелость.

Инвентарь: веревка длиной 5 – 8 метров (мешочки, кубики, палочки).

Ход игры

Шнур выкладывается по кругу (чертится). Играющие становятся за ним, разомкнувшись. Выбранный водящий становится внутри круга. Дети начинают запрыгивать в круг, но при приближении водящего выпрыгивают из него, спиной вперед, не разворачиваясь и не задевая ногами веревку.

Водящий бегает внутри круга в разных направлениях, стараясь коснуться рукой запрыгнувших в круг детей. Пойманные отходят в сторону. Тот, кто прыгает иначе, считается проигравшим и выбывает из игры вместе с пойманными.

По сигналу воспитателя «Стоп, игра» - подводятся итоги игры, выбирается новый ловишка и игра продолжается.



Цель игры – быстро перебрасывать мячи через сетку на сторону другой команды, не допуская, чтобы на игровой площадке одной команды оставалось два мяча. Если же на площадке оказывается два мяча сразу, то эта команда получает штрафное очко.

Команда, набравшая большее количество штрафных очков, считается проигравшей.

Игровые задания «Школа мяча»

Цель. Упражнять во владении мячом: подбрасывать, ловить, отбивать мяч о землю, стену. Развивать координацию, ловкость, глазомер, реакцию.

Инвентарь: мячи среднего и маленького размеров.



Ход игры

Для игры дается небольшой мяч. Играют дети по одному, по двое или небольшими подгруппами.

В ходе игры ребенок, допустивший ошибку, передает мяч другому.

При продолжении игры он начинает с того упражнения, на котором ошибся.

Виды упражнений:

1. Подбросить мяч вверх и, пока он совершает полет, хлопнуть в ладоши перед собой, поймать мяч.
2. Встать лицом к стене на расстоянии 2 – 3х шагов от нее, ударить об нее мяч и, присев, (повернувшись быстро вокруг себя) поймать мяч.
3. Подбросить и поймать маленький мяч одной рукой.

Игра «Мы спортсмены»

Цель: формировать правильную осанку; упражнять в сохранении правильной осанки при выполнении упражнений; развивать имитационные движения, координацию, чувство равновесия; закреплять знания о разных видах спорта.

Ход игры

Дети строятся в шеренгу, по росту. Стоят красиво, вытянувшись. Идут на соревнования колонной, маршируя, сохраняя правильную осанку.

Дети – спортсмены, воспитатель – главный судья соревнований. Спортсмены соревнуются в разных видах спорта, судья оценивает выступление спортсменов, может снять с соревнований за неправильное выполнение упражнений. «Соревнования начинаются!», - объявляет воспитатель.

1. **Конный спорт.** Дети сначала принимают положение наездников (полуприсед, ноги шире плеч, руки согнуты на уровне талии, кисти в кулаки – «держат поводья», спина прямая). После этого начинают выполнять подскоки по всему залу, враспынную.
2. **Гимнастика.** Дети выполняют упражнение «Ласточка», стоя сначала на правой ноге, после - на левой.
3. **Прыжки в длину.** Стоя в шеренге лицом к воспитателю, по сигналу выполняют прыжок в длину, мягко приземляясь на обе ноги.

По желанию дети могут выполнять движения других видов спорта.

Воспитатель обязан отмечать победителей в каждом виде спорта, подбадривать неуверенных детей, помогать им.



Игра «Бусинки»

Цель: упражнять в передвижении «цепочкой» - держась за руки, не разрывая цепь, согласовывая движения, друг с другом, повторяя движения взрослого и вместе с ним проговаривая стихотворение.

Ход игры

Взрослый начинает игру, идет и повторяет: «Я на ниточку нанизываю бусинки», беря желающих детей за руку, остальные подходят, берут за руку последнего ребенка, образуя длинную цепь – бусы.

Проговаривая вместе с детьми: «Как мы бусы собирали,

Собирали, собирали...

(ведет цепь медленно по прямой)

Бусинки, бусинки

Красивые бусинки.

Их на нитку собирали

(водит цепь плавно из одной стороны в другую)

Бусинки, бусинки

Красивые бусинки.

Как мы бусы завивали,

Завивали, завивали

(медленно кружится, завивая цепь вокруг себя)

Бусинки, бусинки

Красивые бусинки.

Останавливается и говорит: «Играли, играли мы с бусами, а ниточка запуталась и порвалась. Бах, тара - рах! Раскатились бусинки далеко, во все стороны!» Дети разбегаются по всей площадке, приседают.

«Надо опять все бусинки на ниточку собрать!» - воспитатель, подходя к ребенку, задевает его, проговаривая: «Нашла бусинку», берет его за руку, идут к следующему и т.д.

Игра начинается сначала.

Вариант. Дети идут по кругу, держась за руки, проговаривая текст.



Игра «Найди свой цвет»

Цель: учить действовать по сигналу быстро, приучать детей ориентироваться в пространстве, развивать ловкость, внимание.

Инвентарь: флажки разных цветов.

Ход игры

Воспитатель раздает детям флажки 3 – 4х цветов. Дети с флажками одного цвета стоят в разных местах комнаты, возле флагов определенных цветов.

После слов воспитателя: «Идите гулять» - дети расходятся по площадке в разные стороны.

На сигнал «Найди свой цвет», дети собираются у флагов соответствующего цвета. Воспитатель следит, чтобы дети отходили подальше от своих флагов, ходили по всей площадке, флажок нужно держать вертикально в руке перед грудью или вытянув руку вверх.

Варианты

* Вместо флажков каждому можно дать кубик, кружок, ленту разного цвета, по которым они будут находить свой флаг.

* Дети собираются рядом с названным ребенком по цвету одежды. Например: «У кого есть белый цвет (футболка, чешки, носки, бант и т.д.) - собираются возле Вали. У кого есть синий цвет – собираются возле Оли». Валя и Оля проверяют у подошедших детей цвет. Если у ребенка нет названного цвета, он стоит рядом с воспитателем.



Игра «Иголка, нитка, узелок»

Цель: упражнять в беге, обегая препятствия – «змейкой»; развивать ловкость, внимание, умение ориентироваться в пространстве.



Ход игры

Дети стоят по кругу, разомкнувшись. Выбираются три ребенка, которые встают в центре круга друг за другом – иголка впереди, за ней нитка и последним стоит узелок.

Задача этих детей: не отстать, не запутаться, не потеряться, а все время бежать друг за другом. Иголочка ведет детей через круг, вокруг круга, обегая детей «змейкой». Если иголочке удалось оторваться от ниточки и узелка, или потерялся узелок, игра останавливается, выбираются другие, игра продолжается.

Цирковые профессии

Игра «Карусель»

Цель: упражнять в ходьбе, в беге по кругу, держась за руки, сохраняя форму круга, согласовывая движения, друг с другом; учить выразительно проговаривать текст стихотворения.

Ход игры

Играющие встают в круг, держась за руки, повернувшись, друг за другом. Идут, проговаривая текст:

«Завертелись карусели
И помчались с ветерком,
Поначалу еле-еле, еле-еле,
Завертелись карусели.
И потом бегом, бегом,
Мчимся быстро, с ветерком!
Повертелись, покружились,
А потом остановились».

В соответствии с текстом, дети идут сначала медленно, потом бегут и останавливаются.

Повторяют игру, идут в другую сторону.

Варианты

- * Игру можно проводить, держась одной рукой за шнур, концы которого связаны.
- * Игру можно проводить с обручами. Каждый держится за два обруча одной и другой рукой, образуя замкнутый круг.
- * Использовать другое стихотворение:

«Еле-еле, еле-еле,
Завертелись карусели,
А потом бегом, бегом,
Все бегом, бегом, бегом.
Тише, тише, не спешите!
Карусель остановите!
Раз-два, раз-два,
Вот и кончилась игра!»



Игра «Затейники»

Цель: упражнять в ходьбе по кругу разными способами, в показе упражнений, в придумывании упражнений; развивать согласованность движений, находчивость, внимание.

Ход игры

Дети становятся в круг. Одного из детей воспитатель назначает затейником. Он находится в середине круга. Дети идут по кругу, маршируя (на носках, приставным шагом боком и т.п.), проговаривая:

«Ровным кругом, друг за другом,
Мы идем за шагом шаг.
Стой на месте, дружно вместе,
Сделаем... вот так».

По окончании текста дети останавливаются на расстоянии вытянутых рук, лицом в круг. Затейник показывает какое-нибудь движение, и все повторяет за ним. Затем затейник выбирает кого-нибудь вместо себя и игра продолжается.

Каждый затейник сам должен придумать движения и не повторять тех, которые уже показывали до него.



Игра «Дрессированная собачка»

Цель: упражнять в перебрасывании мяча в парах, в ловле мяча; развивать реакцию, ловкость, ориентировку.

Инвентарь: мяч большого размера, ободок собаки.

Ход игры

Дети разбиваются на тройки. Двое из них становятся напротив друг друга, на расстоянии 2 – 3 метров, начинают перебрасывать мяч друг другу и ловить его. Третий – собачка, встает между парой и старается поймать летящий мяч или коснуться его рукой. Собачка, поймав мяч или коснувшись его рукой, меняется местом с тем, кто бросал мяч и игра продолжается.

Собачка может догнать и укатившийся мяч, и неудачно брошенный хозяином, в этом случае тоже происходит смена мест детей (хозяин становится собачкой).

Профессия «Учитель»



Игра

«Десять передач»

Цель: упражнять в бросках мяча в парах разными способами, в ловле мяча; учить согласовывать движения друг с другом; развивать глазомер, реакцию, координацию; воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

Инвентарь: мячи среднего размера.

Ход игры

Дети встают парами, напротив друг друга (на расстоянии 1 – 2,5 мет.). По сигналу начинают

бросать мяч друг другу заданным способом (двумя руками снизу, от груди, от головы, в зависимости от расстояния между детьми), стараясь не уронить мяч. Побеждает пара сделавшая 10 передач быстро, без падений мяча.

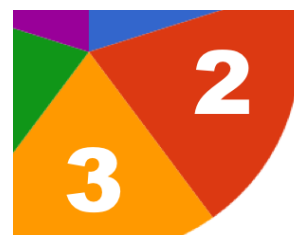
Игра «Два и три»

Цель: учить сохранять правильную осанку в ходьбе, беге; упражнять в построениях парами, тройками; развивать внимание, ловкость, умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры

Дети ходят или бегают врассыпную. На сигнал воспитателя «Два!» образуют пары с любым находящимся рядом ребенком, берутся за руки и бегут к заранее условленному месту (флажку, дереву), где строятся пара за парой в том порядке, в котором подбегают. Если воспитатель скажет «Три!», то дети образуют тройки и затем уже бегут к месту построения.

Воспитатель оценивает построение, отмечает детей, держащих правильную осанку.



Профессия «Эколог»

Считалки

Мышка делает уборку
Подметает свою норку.
Хватит мышка норку мыть,
Выходи – тебе водить!

Птички пели тили - тели,
Вдруг взвились и улетели
В лес, гнёзда вить, тебе водить!



Подвижная игра «Птички в гнездышках»

Цель: учить детей ходить и бегать враспынную, не наталкиваясь, друг на друга, приучать действовать по сигналу, приседать глубоко; развивать имитационные умения; умение ориентироваться в пространстве, ловкость.

Инвентарь и атрибуты: обручи, ободки птичек.

Ход игры

Дети сидят на стульчиках, расставленных в разных углах комнаты – это гнездышки. По сигналу все птички вылетают на середину комнаты, разлетаются в разные стороны, приседают, клюют корм, снова летают, размахивая руками-крыльями, чирикают...

По сигналу «Птички, в гнездышки!» - возвращаются на свое место.

Варианты

Можно использовать обручи, положенные на пол, а на участке это могут быть круги, начерченные на земле.

Из гнездышка нужно выпрыгивать. В одном гнездышке могут жить две, три птички.

Подвижная игра «Караси и щука»

Цель: упражнять в беге враспынную, не наталкиваясь, в приседаниях; развивать ловкость, ориентировку в пространстве.

Атрибуты: ободки щуки, рыбок.

Ход игры

Один ребенок выбирается щукой. Остальные играющие делятся на две группы: одна из них – камешки – образует круг, садятся на пол, согнув ноги, обхватив колени

руками. Другая подгруппа – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за кругом.

По сигналу воспитателя «Щука плывет!» - она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат быстрее занять место за кем-нибудь из играющих и присесть (караси прячутся от щуки за камешками). Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманные дети уходят за круг.

После подсчета пойманных, выбирается новая щука. Дети в подгруппах меняются местами, игра повторяется.



Подвижная игра «Бездомный заяц»



Цель: упражнять в беге по кругу друг за другом, в беге врассыпную, подскоках; развивать ловкость, реакцию на сигнал, быструю ориентировку в пространстве.

Инвентарь: обручи диаметром 60 см.

Ход игры

На площадке рисуются кружочки по большому кругу (выкладываются обручи) на один кружок меньше, чем количество играющих детей.

На сигнал воспитателя «Зайчики гуляют» - дети бегут по кругу друг за другом или врассыпную, прыгают, щиплют травку. На сигнал «Занимайте домик» - дети встают в любой из кружков. Оставшемуся без домика зайцу, воспитатель говорит: «Не зевай, заяка, домик быстро занимай, а то волк тебя съест!»

Игра повторяется вновь.

Игра «Зайка беленький сидит»

Цель: приучать детей слушать текст и выполнять движения в соответствии с текстом; упражнять в прыжках, в беге; развивать имитационные умения, доставить радость детям.

Атрибуты: ободки зайчат.

Ход игры

Дети сидят на стульчиках или скамейках на одной стороне площадки.

Воспитатель говорит, что они зайки и предлагает им выбежать на полянку, встать в круг и присесть.

Воспитатель произносит текст:

«Зайка беленький сидит

И ушами шевелит.

Вот так, вот так,

(дети шевелят кистями рук, подняв их к голове)

Он ушами шевелит.

Зайке холодно сидеть,

Надо лапочки погреть.

Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп,

Надо лапочки погреть.

(дети хлопают в ладоши)

Зайке холодно стоять,

Надо зайке поскакать,

Скок-скок, скок-скок,

(дети подпрыгивают на обеих ногах, на месте)

Надо зайке поскакать».

Воспитатель показывает игрушку

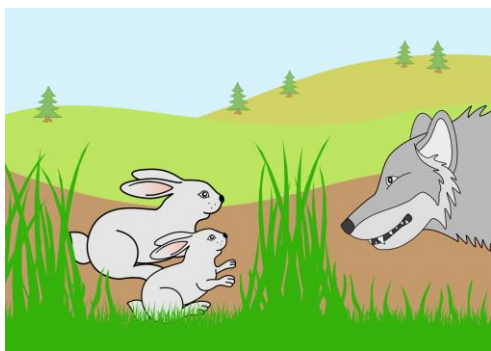
(медведя, лисы, волка) –

«Кто-то заек испугал,

Зайки прыг...и убежали!» - дети убегают на свои места.



Подвижная игра «Зайцы и волк»



Цель: приучать детей внимательно слушать воспитателя, выполнять прыжки и другие действия в соответствии с текстом; учить ориентироваться в пространстве, находить свое место, развивать быстроту, ловкость.

Атрибуты: ободки волка, зайцев.

Ход игры

Одного из играющих выбирают волком, остальные дети изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы устраивают себе домики (чертят кружочки). В начале игры зайцы стоят в своих домиках; волк – на другом конце площадки (в овраге).

Воспитатель говорит: «Зайки скачут, скок-скок, скок-скок,

На зеленый на лужок.

Травку щиплют, кушают,

Осторожно слушают – Не идет ли волк».

Зайцы выпрыгивают из домиков, прыгают на двух ногах, щиплют травку, резвятся, оглядываются, не идет ли волк.

На сигнал «Волк идет!» - зайцы убегают, волк старается их поймать (коснуться).

Пойманных зайцев волк отводит в овраг. Игра повторяется 2 – 3 раза.

Подвижная игра «Поймай лягушку!»

Цель: упражнять в прыжках из приседа вперед-вверх; развивать ловкость, выносливость, имитационные движения, ориентировку.

Атрибуты: ободки лягушат.

Ход игры

Все дети, стоя враспынную, принимают упор присев с опорой на руки, широко разводя колени. Выбранный водящий – тоже лягушка и принимает такое же исходное положение.

По сигналу воспитателя «Поймай лягушку!» - дети начинают двигаться по залу, выпрыгивая вперед (продвинув руки вперед, по полу, прыжком подтянуть ноги), ловишка так же выпрыгивая, догоняет их. Пойманная лягушка становится водящей (или по договоренности – выходит из игры в сторону). Последняя пойманная лягушка считается самой сильной, ловкой, быстрой – победительницей.

Во время игры лягушатам запрещается вставать и бегать.



Подвижная игра «Хитрая лиса»

Цель: упражнять в беге с уворачиванием, с ускорением; развивать внимание, ловкость, ориентировку в пространстве, быстроту.

Ход игры

Играющие дети стоят по кругу. Воспитатель просит всех закрыть глаза. Дети закрывают глаза, а воспитатель обходит круг (за спинами детей) и дотрагивается до плеча одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает детям открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса – не выдаст ли она себя чем-нибудь.

Играющие три раза спрашивают хором (с небольшим промежутком) сначала тихо, а затем громче: «Хитрая лиса, где ты?», при этом все смотрят друг на друга.

Когда все играющие (в том числе и хитрая лиса) в третий раз спросят: «Хитрая лиса, где ты?» - хитрая лиса выходит быстро на середину круга, поднимает руку вверх и говорит: «Я здесь!»

Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманные, т.е. те, до которых лиса дотронулась рукой, отходят в сторону.

На сигнал «В круг беги!» - дети снова образуют круг, старая лиса выбирает новую и игра повторяется.



Профессия «Синоптик»



Подвижная игра «Солнышко и дождик»

Цель: учить детей ходить и бегать враспынную, не наталкиваясь, друг на друга, приучать действовать по сигналу; развивать реакцию, ловкость; умение ориентироваться в пространстве.

Атрибуты: большой цветной зонт.

Ход игры

Дети сидят на стульчиках (скамейках).

Воспитатель говорит: «Солнышко! Идите гулять!» Дети ходят, бегают по площадке. После слов «Дождик! Скорее домой!», они бегут на свои места.

Варианты

- * Вместо домиков (стульев) можно использовать большой зонт, во время прогулки можно предложить детям собирать цветы, попрыгать, походить парами.
- * Игру можно усложнить, разместив домики (по 3 – 4 стула) в разных местах комнаты. Дети должны запомнить свой домик и по сигналу бежать в него.
- * Дети во время дождя прячутся под зонт, который держит воспитатель.

Подвижная игра «Снежки»

Цель: упражнять в метании в движущуюся цель; развивать глазомер, точность, реакцию, ловкость; умение ориентироваться в пространстве.

Атрибуты: мячи синтипоновые (паралоновые, тряпичные), снег, если игра проводится на улице.

Ход игры

Зал делится пополам при помощи шнура с флажками (скамейки).

Дети распределяются на 2 команды, каждая расходится на своей половине зала враспынную. У каждого ребёнка в руках мягкие мячи – «снежки». По сигналу дети начинают бросать снежки в соперников, стараясь попасть или увернуться от летящих мячей. Нельзя проходить на другую сторону за снежками, собирать их можно только на своей половине.



Профессия «Строитель»



Подвижная игра «Найди свой домик»

Цель: упражнять в беге врассыпную, не наталкиваясь, друг на друга; развивать ориентировку в пространстве, ловкость, реакцию на сигнал; учить помогать друг другу, находить домик.

Инвентарь: кубики или обручи.

Ход игры

Воспитатель раскладывает на полу по кругу кубики (обручи). Дети становятся у

кубиков. По сигналу воспитателя они разбегаются по всей комнате, на сигнал «Найди свой домик!» - бегут к кубикам. Дети должны убежать дальше от кубиков.

Вариант

* Домиков может быть два или три, например, дерево или скамейка, в одном живут мальчики, в другом - девочки. Воспитатель отмечает, какая команда быстрее нашла свой домик.

Подвижная игра «Уголки»

Цель: упражнять в перебегании с одного места на другое, не наталкиваясь, друг на друга, уворачиваясь; развивать ориентировку, ловкость, быстроту, реакцию.

Инвентарь: конусы или кирпичики большого размера.

Ход игры

Игру лучше проводить на участке, где много деревьев – уголков, расположенных недалеко друг от друга. Можно произвольно расставить конусы или кирпичики, обозначающие деревья.

Выбирается ловишка, он становится в центре площадки. Играющие занимают место возле деревьев, по одному ребенку у дерева. Ловишка подходит к кому-нибудь из детей и просит: «Маша, отдай мне свой уголок». Маша отказывается отдать уголок и ловишка идет к следующему ребенку. В это время остальные дети меняются местами, ловишка старается занять место одного из перебегающих. Если это ему удалось, оставшийся без уголка становится ловишкой.

Если водящему долго не удастся занять уголок, воспитатель дает сигнал «Всем бежать» - дети одновременно меняются местами, водящий занимает чей-либо уголок.

Профессия «Фермер»

Эстафета «Соберем урожай»



Дети строятся в 2 колонны за линией на одной стороне площадки. На противоположной стороне площадки начерчена вторая линия, за ней разложены муляжи овощей по количеству участников. Первые игроки каждой команды держат в руках тележку, в которую будут собирать овощи. По сигналу воспитателя, первые игроки бегут с тележкой до овощей, берут один любой овощ в тележку и

бегут обратно, передают тележку следующему, встают в конец колонны. То же самое повторяют другие играющие до тех пор, пока все муляжи не будут собраны. Выигрывает та команда, последний игрок которой первым прибежит с тележкой к линии старта.



Игру можно усложнить, поставив на пути какие-либо препятствия, которые дети должны обегать, перевозя муляжи овощей.

Эстафета «Посади картошку»

Цель: упражнять в беге с раскладыванием и собиранием предметов; развивать ловкость, координацию; воспитывать волю к победе.

Инвентарь: обручи, кубики, ведерки.

Ход игры

Дети делятся на 2 – 3 команды, по 5 – 6 человек. Строятся в колонны перед линией. Впереди каждой команды на расстоянии 2х метров разложены по 3 обруча – «грядки». У стоящих первыми в команде, в руках ведерки с 3мя кубиками – «картошками».

По сигналу – первые в колоннах бегут каждый к своим грядкам и в каждую грядку кладут по кубику, бегут обратно к команде и передают ведро следующему, который бежит собирать кубики, затем отдает ведро следующему и т.д.

Выигрывает команда, закончившая первой садить и собирать картошку.

По правилам, если кубик брошен или положен мимо обруча – нужно вернуться и положить его правильно.



Подвижная игра «Стой, лошадка!»

Цель: упражнять в сохранении правильной осанки, беге враспынную не наталкиваясь, друг на друга, уворачиваясь от ловишки; развивать ловкость, реакцию, умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры

Играющий находится в разных местах зала (площадки). Выбирается водящий – «пастух». Он получает кеглю и становится на середине зала (площадки). По сигналу «Беги, лошадка!» дети разбегаются в разных направлениях, а пастух старается догнать кого-нибудь из игроков, осалить его (коснуться кеглей) и сказать «Стой, лошадка!». Тот, кто осален, отходит в сторону и принимает положение правильной осанки в основной стойке. После того, как поймано 4-5 «лошадок», выбирается новый водящий и игра повторяется.

Правила игры.

1. Разбежаться можно только по сигналу «Беги, лошадка!».
2. Осаленные игроки отходят в условленное место и принимают положение правильной осанки.
3. Осаливать надо осторожно.

Вариант игры.

На противоположных концах зала (площадки) обозначают две линии; по сигналу «Беги, лошадка!» дети стараются перебежать на противоположную линию, а водящий осалить кого-нибудь из детей.



Профессия «Путешественник»

Подвижная игра «Белки в лесу»

Цель: упражнять в лазании по лестнице, влезании на скамейки, прыгивании, в беге; развивать ловкость, ориентировку в пространстве, быстроту; воспитывать смелость.

Оборудование и инвентарь: гимнастическая стенка, скамейки, кубы; обруч.

Ход игры

Выбирается охотник. Он становится в домик, круг (обруч), нарисованный в конце площадки. Остальные играющие – белки, они размещаются на лесенках, кубах, скамейках – деревьях. Белки резвятся, перебегая с дерева на дерево, меняются местами.

На сигнал воспитателя «Берегись, охотник в лесу!», белки прячутся на дереве, охотник их ловит – дотрагивается рукой.

Пойманными считаются белки, которых водящий осалил рукой, пока они были на полу, а также те, которые оставались на своих местах, не перебегали. Они отходят к домику охотника.

В заключение игры воспитатель отмечает тех белок, которые были смелыми и ловкими.

В процессе игры следить, чтобы дети не прыгивали с недозволенной высоты.



Игра «Ау-у в лесу»

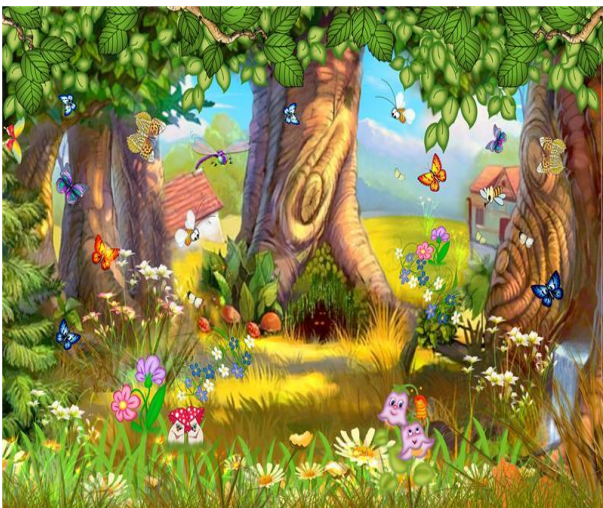
Цель: упражнять в ходьбе, в беге по кругу, держась за руки, согласовывая движения друг с другом; развивать внимание, слуховую память, выдержку.

Ход игры

Дети встают в круг, берутся за руку, водящий выходит в середину круга и закрывает глаза ладонями. Дети идут по кругу, проговаривая:

«Нина, ты сейчас в лесу
Мы зовем тебя – «Ау-у-у»
Ты глаза не открывай,
Кто позвал тебя, узнай».

Останавливаются, воспитатель показывает на одного из детей, который зовет водящего по имени. Водящий, не открывая глаза, пробует угадать, кто его позвал. Если угадал – меняются местами с этим ребенком, еще раз остается водящим, игра повторяется, дети идут по кругу в другую сторону.



Игра «Ручеек»

Цель: упражнять в построениях парой, согласовывая движения; развивать ловкость; воспитывать дружеские отношения между детьми.

Ход игры

Играющие встают в пары, лицом друг к другу, соединив руки и подняв их вверх.

Пары стоят колонной, под их поднятыми руками образуется коридор. Ребенок, которому не хватило пары идет к началу «ручейка» (колонны) и, проходя под руками детей, по коридору, выбирает себе пару, берет понравившегося ему ребенка, и они идут в конец колонны под руками детей.

Ребенок, оставшийся без пары, идет к началу ручейка и, проходя под сцепленными руками детей, уводит с собой того, кто ему симпатичен и т.д.



Профессия «Повар»

Считалка

Сварим вишню и малину,
Сливы, яблоки, рябину.
Кто попробует компот,
Тот сейчас водить идёт!

Игра «Съедобное – несъедобное»

Цель: упражнять в ловле мяча, в бросках мяча в паре с воспитателем; развивать реакцию, ловкость, умение слышать сигнал, быть внимательным.

Инвентарь: мяч среднего диаметра.

Ход игры

Дети стоят по кругу, разомкнувшись на вытянутые руки, воспитатель в центре с мячом в руках. Он называет слово и бросает мяч одному из детей. Если это слово обозначает съедобное, ребенок должен поймать мяч, если не съедобное – мяч ловить нельзя. Если ребенок ошибся и поймал мяч, когда слово обозначало несъедобное, то он выходит из игры.

В конце игры воспитатель отмечает внимательных и ловких детей.



Профессия «Продавец»

Подвижная игра «Подарки»

Цель: развивать имитационные умения, ориентировку в пространстве, ловкость, реакцию на сигнал; упражнять в ходьбе по кругу, держась за руки, сохраняя его форму.



Ход игры

Взявшись за руки, дети образуют хоровод, один из детей становится в середину хоровода, а остальные идут по кругу, проговаривая:

«Принесли мы всем подарки,
Кто захочет, тот возьмет.
Вот, вам, кукла с лентой яркой,
Конь, волчок и самолет»

С окончанием слов, дети останавливаются, а стоящий в кругу называет, какой из перечисленных подарков он желает получить.

Если он назовет коня, дети изображают, как скачет конь: бегут по кругу друг за другом, руки вытянуты вперед, выполняя подскок; если куклу – они пляшут на месте, лицом к центру круга, ритмично подпрыгивая, помахивая руками; если волчок – кружатся на месте, приседая в конце; если самолет – подражают полету и приземлению самолета.

Изображая ту или иную игрушку, дети говорят соответствующие слова:

«Скачет конь наш цок, цок, цок,
Слышен топот быстрых ног.
Кукла, кукла, попляши,
Красной лентой помаши.
Вот как кружится волчок,
Прожужжал и на бок лег.
Самолет летит, летит,
Летчик смелый в нем сидит».

Стоящий в кругу ребенок выбирает следующего для продолжения игры, после того, как он один раз выбрал подарок.



Подвижная игра «Мой веселый звонкий мяч»



Цель: упражнять в прыжках на двух ногах на месте, в движении; учить быть внимательными, слушать текст и убежать только тогда, когда будут произнесены последние слова.

Ход игры

Дети стоят перед воспитателем в шеренгу, он показывает им как легко и высоко прыгает мяч, если отбивать его рукой.

Затем воспитатель предлагает всем детям попрыгать

одновременно с мячом, проговаривая:

«Мой веселый, звонкий мяч,
Ты куда пустился вскачь?
Желтый, красный, голубой,
Не угнаться за тобой!»

Закончив, он произносит: «Сейчас догоню!» Дети перестают прыгать и убегают от воспитателя в определенное место (стулья, за линию и т.д.).

Текст стихотворения произносить в быстром темпе, соответствующем прыжкам детей.



Игра «Магазин игрушек»



Цель: формировать правильную осанку; упражнять в сохранении правильной осанки при выполнении различных упражнений и стоя у стены; развивать ловкость, координацию, быстроту, ориентировку, имитационные движения.

Ход игры

Дети - «игрушки», они встают спиной к стене – в витрине магазина игрушек и принимают положение правильной осанки.

По сигналу (можно использовать музыкальное сопровождение) дети выбегают на середину и имитируют движения различных игрушек предложенных воспитателем.

Воспитатель: «Посмотрите, какие у нас в магазине есть brave солдатики!» - дети ходят, маршируя по всему залу, снова становятся к стене.

1. **«Нарядные куклы».** Дети семенящим шагом, не сгибая ног в коленях, разведя прямые руки в стороны, идут к центру, кланяются, спиной вперед возвращаются к стене.
2. **«Юла».** Дети кружатся на носках, согнув руки к плечам, приседают, сохраняя равновесие.
3. **«Медвежата».** Ходьба на наружных краях стоп, тяжело, неуклюже, округлив руки.
4. **«Мячики».** Прыжки на носках, легко, ритмично.
5. **«Котята».** Ползают на четвереньках, не наталкиваясь, друг на друга.

По окончании каждого упражнения дети возвращаются к стене, принимая положение правильной осанки. Воспитатель, проходя вдоль «витрин», отмечает тех, кто стоит правильно и поправляет тех, кто принял неверное положение.