# КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР



#### Заводила.

**Цель игры:** Развивать наблюдательность, внимание, активность, инициативу. Повторять движения за водящим. Развивать внимание, память, творчество.

#### Ход игры:

Играющие образуют круг, став лицом к центру. Водящий отходит в сторону, так как не должен видеть, кого выберут заводилой. Задача заводилы показывать различные движения, которые должны тут же, не отставая от него, повторить остальные играющие: хлопать в ладоши, приседать, подпрыгивать, грозить пальчиком и т. д. Водящего зовут в круг. И он начинает ходить внутри него, присматриваясь, кто же командует игроками. Заводила должен менять движения незаметно, выбирая момент, когда водящий на него не смотрит. Если водящий угадал заводилу, то меняется с ним ролями.

#### Мышеловка

Цель игры: Развивать быстроту и ориентировку в пространстве.

Учить детей бегать под сцепленными руками в круг из круга.

**Ход игры:** играющие делятся на 2 неравные подгруппы: меньшая (например, 2 человека) образуют круг - «мышеловку», остальные «Мыши», находятся за кругом. Играющие - «мышеловка» - берутся за руки, поднимают руки вверх, образуя воротца. «Мыши» начинают вбегать в «мышеловку» и выбегать из нее. Дети, образующие «мышеловку», произносят слова:

Как нам мыши надоели, Все? погрызли, все? поели Мышеловку мы поставим И бежать вас всех заставим!

При последних словах дети опускают руки, «мышеловка» «захлопывается». Не успевшие выбежать из круга считаются пойманными и встают в круг, в «мышеловку».

#### <u>Часовой</u>

Цель игры: Развивать ориентировку в пространстве.

### Ход игры:

«Часовой» - садится на землю в центре круга. У него завязаны глаза. Остальные дети стоят за границей круга. Педагог показывает рукой на одного из играющих. Тот начинает осторожно приближаться к «часовому». Услышав шаги или шорох, он должен указать рукой, откуда эти звуки доносятся. Если укажет верно, меняется местами с идущим. Если нет, то движение продолжается. Продолжает тот, кто сумеет пересечь круг.

#### Поймай шарик

Цель игры: Развивать ловкость, быстроту; умение не сталкиваться.

### Ход игры:

Надуйте несколько воздушных шариков. Дайте задачу игрокам, чтобы шарики всегда летали и не опускались на пол. Пусть они на них дуют или подкидывают руками.

# Дуй на шарик

**Цель игры:** Развивать у детей внимание, ловкость, тренировка дыхательной системы.

# Ход игры:

Надувается то количество шариков, сколько будет игроков. Дети становятся в линию и каждому дается шарик с именем игрока. Задача - дуть на шарик до финиша. Побеждает самый первый. Эта игра отлично разрабатывает легкие детей, поэтому в нее можно играть как можно чаще.

# Кто быстрей

Цель игры: Развивать у детей ловкость, быстроту.

# Ход игры:

Это командная игра. Объедините детей поровну в две команды. Положите на два стула по одной кофте и шапочке. Каждый из игроков по сигналу должен подбежать к стулу и надеться. Оделся, разделся и отходит в сторону. Дальше подбегает следующий игрок и проделывает то же самое. Побеждает та команда, в которой быстрей одениуться все игроки.

#### Обгони

**Цель игры:** Тренировать в выносливости, развивать быстроту движения, ловкость, учить прыгать

точно на определенное место.

#### Ход игры:

Детей выстраивают в прямую линию. При этом они должны сесть на корточки, а руки держать на боках. Задание - необходимо допрыгнуть до финиша, например, до противоположной стены. Побеждает тот, кто первым допрыгнет. А все, кто споткнется во время забега, выходит из игры.

### Вороны и воробьи

**Цель игры:** Учить детей действовать по сигналу, тренировать внимание, ловкость, быстроту реакции.

# Ход игры:

В этой игре детей делят на две команды. Одна команда называется воробьи, другая - вороны. Воспитатель объясняет каждой команде задачу. Например, команда «воробьи», как только их назовут должна лечь на пол, а команда «вороны» встать на стульчики. Все движения выполняются быстро. Тот, кто перепутал, выбывает из команды и игры. Побеждают те, у кого на конец игры осталось больше игроков в команде.

#### Поймай меня.

**Цель игры:** Стимулирование двигательной активности детей. Развивать внимание, быстроту, реакцию.

## Ход игры:

Из детей выбирают двух самых ловких. Их задача, поймать других игроков. Для этого они должны взяться за руки, чтобы получился круг (кольцо) и ловить других детей этим кольцом. Пойманный игрок отходит в сторону.

#### Рыбалка.

**Цель игры:** Учить детей подпрыгивать на двух ногах, стоя на месте, приземляясь на носки, полусогнутые ноги. Развивать ловкость, быстроту, глазомер. **Ход игры:** 

Игроки становятся в круг. В центре круга стоит ведущий. Он должен взять толстую веревку или канат и крутить ею по низу, стараясь ею коснуться ног других игроков. Игроки же, в свою очередь, подпрыгивают, чтобы веревка-удочка их не задела. У кого не получилось, выбывает из игры.

# <u>Звери.</u>

**Цель игры:** Учить детей бегать, не наталкиваясь друг на друга. Тренировать внимательность.

# Ход игры:

Дети выбирают своего водящего, который будет играть роль Совы. В обязанности совы входит только охота. Все остальные дети - лесные зверята. Воспитатель говорит «день». Игроки начинают бегать по комнате и веселиться, но со словом

«ночь» они замирают, и на охоту выходит сова. Каждый, кто шелохнется или издаст какой-нибудь звук, делается добычей совы, т. е. выходит из игры.

## Три.

**Цель игры:** Развивать внимание, память, учить быстро ориентироваться в соответствии со словами.

### Ход игры:

Выбираются два участника. Перед каждым кладут по одному символическому призу. Ведущий называет цифры в разброс, например, 1, 5, 9, 15, 20, 33, 39, 65 ит. д. Как только произносится цифра 3, игроки должны схватить свой приз. Побеждает тот, кто успел первым.

#### Воздух, вода, земля.

Цель игры: Развивать внимание, сообразительность.

#### Ход игры:

Но и ориентирована на детскую сообразительность. Игроки садятся в круг. Ведущий ходит перед ними и говорит «земля, воздух, вода» каждый раз меняя расположение слов. Остановившись около любого ребенка, ведущий произносит слово, к примеру, «земля». А ребенок в ответ должен изобразить любого животного ходящего по земле. При слове «вода» игрок изображает рыбу, а при слове «воздух» - птицу.