



муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение детский сад комбинированного вида № 8
«Солнышко» города Новоалтайска Алтайского края

КАРТОТЕКА

ПОДВИЖНЫХ ИГР

Составила:
Штепула О.Г., воспитатель;
Чудова А.В., учитель – логопед.

Новоалтайск 2021г.

Подвижная игра " Осьминожки"

Цель: *повышение двигательной активности детей.*

Задачи:

- формировать умение детей двигаться в рассыпную, не сталкиваясь друг с другом;
- развивать у детей зрительное и слуховое внимание, умение действовать по звуковому сигналу и группироваться по цвету;
- способствовать формированию у детей положительных эмоций во время игры.

Оборудование: разноцветные ленты по количеству детей, маска "кита", разноцветные обручи, бубен.

Описание игры: Дети-осьминоги двигаются в рассыпную по площадке, с лентой в руках. По сигналу воспитателя "кит", кит начинает ловить осьминогов, а дети группируются по цвету ленты. "Кит" ловит того осьминога, который не успел найти свой дом.

Ход игры:

Воспитатель загадывает детям загадку:

Чудо – юдо великан

На спине везёт фонтан (кит).

Воспитатель: Дети, вы догадались о ком эта загадка. (ответы детей). Правильно, это кит. Послушайте следующую загадку:

Я живу на дне морском

Голова и восемь ног

Вот и весь я(осьминог)

Догадались кто в нашей игре главный герой? (ответы детей). Сегодня я предлагаю вам поиграть в подвижную игру «Осьминожки». Но для начала нам нужно выбрать ведущего «кита».

(Воспитатель с помощью считалки выбирает ведущего)

Завтра с неба прилетит

Синий-синий-синий кит!

Если веришь – стой и жди,

А не веришь –выходи!

Выбранный ребенок, надевает маску кита и уходит в свой домик и ждет сигнала. Остальные дети-осьминоги, по сигналу бубна начинают бегать в рассыпную по участку, в хаотичном порядке. По сигналу «кит», кит выплывает из домика. Осьминоги по сигналу «кит» начинают группироваться по цветам лент в обручах, соответствующих цвету ленты. В это время кит ловит тех осьминогов, которые не успели сгруппироваться в обручах.

Пойманные дети отправляются в домик к «Киту», игра повторяется 2-3 раза.

Правила: «Кит» задевает осьминожек по плечу, в обручах осьминогов ловить нельзя.

Игра «Мотоциклисты» (5-6 лет)

Цель: *повышение двигательной активности детей.*

Задачи:

- развивать слуховое и зрительное восприятие; умение действовать по сигналу;
- упражнять в закреплении знаний о цветах светофора;
- упражнять в беге, не натываясь, не сталкиваясь друг с другом.

Оборудование: цветные флажки.

Описание игры: "мотоциклисты" выстраиваются в колонну, лицом к ведущему. В руках у каждого "мотоциклиста" цветной флажок, у ведущего в руках три цветных флажка, имитирующих светофор. Ведущий поднимает флажок определенного цвета, "мотоциклист" имеющий флажок такого цвета, заводит мотор и выезжает на площадку и свободно передвигается, пока не прозвучит сигнал: «глуши моторы!». Ведущий может поднимать одновременно и два и три флажка, разного цвета.

Правила: "мотоциклисты" выезжают из гаража, только по сигналу ведущего, возвращаются по звуковому сигналу.

Игра "Зайцы и лиса" (4-5 лет)

Цель: *повышение двигательной активности детей.*

Задачи:

- формировать умение детей действовать по сигналу, соблюдать правила игры;
- упражнять в прыжках на обеих ногах; развивать глазомер; умение быстро переходить с прыжков на бег.

Оборудование: маски зайцев (по количеству детей), маска лисы.

Описание игры: дети - зайцы располагаются в домиках - кружках, нарисованных мелом на асфальте, либо начерченных на земле. На противоположной стороне нора лисы, перед лисой лужайка. Зайцы, по сигналу водящего, прыгают по лужайке. На сигнал «лиса бежит» убегают в домики, лиса ловит зайцев. Игра повторяется. Когда лиса поймает 2-3 зайцев, начинается новая.

Правила: пойманные зайцы идут в норку к лисе; в "домиках" зайцев ловить нельзя.

Игра "Мышки и сова" (4-6 лет)

Цель: *повышение двигательной активности детей.*

Задачи:

- формировать умение действовать по звуковому сигналу, соблюдать правила игры;
- упражнять в выполнении ролевых движений; сохранять статичность позы на короткий промежуток времени;
- развивать выдержку; организованность.

Оборудование: маска совы, обручи.

Описание игры: все дети - мышки, один ребенок исполняет роль водящего- совы. Мышки находятся в своих норках - обручах, на противоположной стороне спит "сова". По сигналу «день» мышки разлетаются и свободно передвигаются по площадке. На сигнал «ночь» мышки замирают на месте и стоят неподвижно. Вылетает сова, высматривая тех, кто шевелится, и забирает к себе в дупло (на скамейку).

После чего снова дается сигнал «день».

Правила: «сова» действует только по сигналу «ночь»; игрок, пойманный «совушкой» не выбегает из гнезда, ждет смены водящего.

Игра «Чудо - фигура» (5-6 лет)

Цель: *повышение двигательной активности детей.*

Задачи:

- развивать воображение детей, творческие способности;
- формировать умение действовать по сигналу, соблюдать правила игры;
- упражнять в умении, на короткий промежуток времени, принимать статичные позы.

Описание игры: игроки плавно движутся по площадке, ведущий произносит слова:

Фигура – раз!

Фигура - два!

Фигура – три!

Чудо - фигура на месте, замри!

По сигналу, дети принимают различные, причудливые позы. Ведущий выбирает самую необычную чудо - фигуру. После чего произносит слова:

Раз, два, три, фигура, отомри!

Правила: игроки действуют по сигналу ведущего.

Игра «Вода, земля, воздух» (5-6 лет)

Цель: *повышение двигательной активности детей.*

Задачи:

- развивать слуховое восприятие у детей;
- формировать умение быстро действовать по сигналу, четко координировать свои действия;
- упражнять в ловкости, в беге, не сталкиваясь, не натываясь друг на друга.

Оборудование: разноцветные флажки, цветные мелки.

Ход игры: на асфальте чертятся три больших круга, обозначающих «воду», «воздух» и «землю». Рядом с каждым кругом находятся условные обозначения земли, воды и воздуха (флажки разных цветов).

Ведущий называет одно из живых существ, обитающих в воде, воздухе или на земле. Услышав, произнесенное ведущим слово, дети занимают соответствующий круг. Например: «коршун» - дети бегут в круг, обозначающий воздух; «мышка» - дети бегут в круг, с условным обозначением «земля» и т.д.

Заняв круг, дети присаживаются на корточки и ждут следующего сигнала.

Правила: игроки действуют только по сигналу ведущего.