

## **Картотека подвижных игр для детей дошкольного возраста**

### **Воздушный футбол**

Цель: совершенствовать ловкость, силу, смекалку; развивать координацию движений.

Ход игры: дети из положения сидя, зажимая ногами брусок, перекатываются на спину и бросают брусок через сетку, в ворота или вдаль. Вместо бруска можно использовать мяч.

### **Летает, не летает**

Цель: закреплять знания детей о летающих и не летающих объектах; воспитывать выдержку, терпение.

Ход игры: дети стоят или сидят по кругу, в центре – воспитатель. Он называет одушевленные и не одушевленные предметы, которые летают и не летают. Называя предмет, воспитатель поднимает руки вверх. Дети должны поднять руки вверх, если предмет летает.

Возможен вариант с мячом.

### **Море волнуется**

Цель: дать знания о различных парходах, старинных парусниках, предметах такелажа.

Ход игры: играющие сидят на стульях, каждому присваивается определенное название. Затем капитан начинает двигаться по внешнему кругу, называя предметы, необходимые для плавания. Все названные предметы встают. На слова «Море волнуется!» дети начинают двигаться под музыку, изображая движения волн. Команда капитана «Море утихни!» служит сигналом к тому, что нужно как можно скорее занять места на стульях. Оставшийся без стула становится капитаном.

### **Почта**

Цель: развивать игровую фантазию, умение соблюдать правила игры.

Ход игры: игра начинается с переключки игроков и водящего:

- Динь, динь, динь!
- Кто там?
- Почта!
- Откуда?

- Из города...

- А что в том городе делают?

Водящий может сказать, что танцуют, поют, рисуют и т.д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот кто плохо выполняет задание,

отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Потом фанты выкупаются, выполняя различные задания.

### **У Мазалы**

Цель: совершенствовать согласованность движений.

Ход игры: участники сидят на стульях, выбирают деда Мазалы. Все остальные отходят от него и договариваются, что будут показывать. После чего идут и говорят:

«Здравствуй, дедушка Мазаль с длинной белой бородой, с карими глазами, с белыми усами»

- Здравствуйте, детки! Где вы были, что делали?

- Где мы были - мы не скажем, а что делали - покажем.

Все выполняют движения, о которых договаривались. Когда дед отгадает, играющие разбегаются, а он их ловит.

### **Птицелов**

Цель: учить различать и имитировать крики различных птиц; развивать умение ориентироваться с закрытыми глазами.

Ход игры: играющие выбирают себе названия птиц. Встают в круг, в центре птицелов с завязанными глазами. Птицы водят хоровод

Во лесу в лесочке,

На зеленом дубочке

Птички весело поют.

Ах, птицелов идет,

Он в неволю нас возьмет.

Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши и начинает искать птиц. Кого поймали, кричит подражая какой-либо птице.

Водящий должен угадать имя игрока и птицу.

### **Четыре стихии**

Цель: развивать внимание, память, ловкость.

Ход игры: играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из игроков, произнося при этом какое либо из слов стихии (например - воздух). Тот кто поймал мяч должен назвать обитателя воздуха. Если названа земля – животное, если вода – рыбы. При слове огонь все должны несколько раз повернуться кругом, помахивая руками.

### **Черный, белый не берите, «Да» и «Нет» не говорите**

Цель: развивать внимательность, умение следить за своими ответами в ходе игры, закреплять знания об окружающем.

Ход игры: игра начинается так:

Вам прислали сто рублей,  
Что хотите, то купите,  
Черный, белый не берите,  
«Да», «Нет» не говорите.

После этого водящий ведет разговор, задавая вопросы. Тот кто сбился в ответе, отдает водящему фант. После игры, проштрафившиеся выкупают свои фанты, выполняя различные задания.

### **Краски**

Цель: закреплять знание цвета и оттенков; совершенствовать навыки основных движений.

Ход игры: выбирают хозяина и двух продавцов. Все остальные игроки – краски, которые выбирают себе цвета. Покупатель стучится:

- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если данной краски нет, хозяин говорит: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".

Выигрывает тот покупатель, который угадал больше красок.

## **Цветы**

Цель: закреплять знания о цветах (или каких либо других предметах, например спортивный инвентарь), совершенствовать реакцию, скоростные качества.

Ход игры: каждый играющий выбирает себе цветок. По жребию выбранный цветок начинает игру. Он вызывает любой другой цветок, например мак. Мак бежит, а роза его догоняет. Потом мак может назвать любой другой цветок. Побеждает тот, кто ни разу не был пойман.

## **Подбери пару**

Цель: развивать логическое мышление, учить играть коллективом.

Ход игры: детям предлагается пара слов, находящихся в определенной логической связи. Например: причина-следствие, род-вид. Необходимо к указанному третьему слову подобрать из ряда уже имеющихся, то слово, которое находится с ним в той же логической связи.

Например: школа – обучение, больница – доктор, ворота – футбол и т.д.

И третьи слова: ученик, лечение, больной, мяч, футболка.

## **Снежный ком**

Цель: учить формировать последовательность в словах, запоминать предыдущие слова, согласовывать движения со словами.

Ход игры: групповая игра заключается в постепенном формировании последовательности слов, причем каждый следующий участник игры должен воспроизвести все предшествующие слова с сохранением их последовательности, добавив к ним свое слово. Игра проводится с передачей мяча.

## **Запретный номер**

Цель: способствовать развитию внимания.

Ход игры: играющие встают в круг. Нужно выбрать цифру, которую нельзя говорить, вместо нее надо хлопнуть в ладоши, молча нужное количество раз.

### **Слушай команду**

Цель: способствовать развитию внимания, совершенствовать умение самостоятельно организовываться, успокаиваться.

Ход игры: дети идут под музыку. Когда музыка замолкает все останавливаются и слушают произнесенную шепотом команду и тот час ее выполняют.

### **Противоположное слово**

Цель: учить детей обосновывать свое решение, подбирать слова, противоположные указанному.

Ход игры: предложить детям подобрать слова противоположные по смыслу к данным.

Для слов допускающих неоднозначное значение (например - сырой), предлагается найти все возможные слова противоположного смысла и обосновать свое решение.

### **Угадай слово**

Цель: совершенствовать умение соблюдать правила игры, развивать навык классификации, выделить наиболее значимых признаков.

Ход игры: детям предлагается угадать названия произвольно выбранных предметов, задавая при этом уточняющие вопросы, на которые можно получить ответ «Да» или «Нет».

### **Птицы**

Цель: закрепить знания детей о различных птицах; совершенствовать умение соблюдать правила игры.

Ход игры: играющие выбирают хозяйку и ястреба. Остальные - птицы. Прилетает ястреб. Хозяйка говорит

- Зачем пришел?
- За птицей!
- За какой?

Ястреб называет. Если названной птицы нет, хозяйка прогоняет его. Игра продолжается до тех пор, пока ястреб не переловит всех птиц.

## **Ловля рыб**

Цель: закреплять знания детей о различных видах рыб, совершенствовать умение действовать по правилам.

Ход игры: игроки делятся на две группы. Одни становятся напротив других на расстоянии нескольких шагов. Одна группа – рыболовы, вторая – рыбы. В начале игры у них происходит разговор:

- Что вы вяжете? (рыбы)
- Невод. (рыбаки имитируют движения)
- Что вы будете ловить?
- Рыбу.
- Какую?
- Щуку.
- Ловите.

Рыбы поворачиваются и бегут до черты. Рыбаки стараются выловить как можно больше рыбы.

## **Винт**

Цель: развивать творческую фантазию, воображение, пластику движения.

Выполнение: И.П. Основная стойка. Корпус поворачивается вправо и влево. Руки свободно следуют за корпусом.

Раз, два, три, четыре, пять –  
Тебе в космос улетать!

## **Шалтай–болтай**

Цель: развивать творческую фантазию, умение вживаться в образ, передовая характерные движения, выполнять движения одновременно с текстом

Выполнение: педагог проговаривает слова:

Шалтай-болтай сидел на стене  
Шалтай-болтай свалился во сне...

Ребенок поворачивает туловище вправо – влево. На слова «Свалился во сне» резко наклоняет корпус вниз.

## **Факиры**

Цель: тренировать отдельные группы мышц, развивать умение передавать характерные признаки образа.

Ход игры: дети сидят, ноги скрестно, руки на коленях, кисти свисают вниз, спина и шея расслаблены. Голова опущена, подбородок касается груди. Глаза закрыты.

Под соответствующую музыку у детей «оживают» сначала кисти, затем поднимаются руки и голова, корпус вытягивается вперед-вверх.