

## **Картотека подвижных игр в подготовительной к школе группе.**

### **Игры высокой подвижности**

К играм высокой подвижности относятся те, в ходе которых участвует большая группа детей. Они построены на таких движениях, как бег и прыжки.

#### **Морозко**

**Задачи:** учить бегать, не сталкиваясь, сохранять неподвижность, выручать товарищей; развивать ловкость, скоростные характеристики; воспитывать чувство взаимопомощи.

Среди детей выбирается водящий. Его задание поймать как можно большее количество участников игры и «заморозить». После того, как водящий догонит игрока и прикоснется к нему, тот должен остановиться и замереть на месте. При этом нужно раскинуть руки в стороны, давая понять, что ему нужна помощь. Остальные игроки пытаются, минуя водящего, подбежать к «замороженным» товарищам и освободить их своим прикосновением. Тогда они снова возвращаются в игру. Цель игры — «заморозить» всех участников игры. Тем ни менее, если этого не происходит в течение 5-7 минут, то нужно поменять водящего и продолжить игру. Воспитатель должен следить, чтобы каждый из «замороженных» детей включался в игру только после помощи своих товарищей.

#### **Совушка**

**Задачи:** учить детей быстро ориентироваться в пространстве, действовать по сигналу; развивать скорость, ловкость, сообразительность; расширить знания детей о сове, ее образе жизни; воспитывать внимательность, дух соперничества.

Среди детей выбирается один ребенок на роль совы. Птицы днем малоподвижны, а на охоту вылетают в ночное время. Остальные участники будут мышками. Для них перед началом игры делают норки. В качестве норок можно использовать обручи, разложив их по кругу, на некотором расстоянии друг от друга. Совушка располагается в центре этого круга. Воспитатель дает команду «День!». При этом совушка приседает (засыпает), а мышки без опаски играют и бегают вокруг нее. После того, как прозвучит команда «Ночь!», сова просыпается и пытается догнать кого-то из мышек. Мышки должны успеть разбежаться по норкам, чтобы спрятаться там от

совы. Пойманные игроки выходят из круга и временно не участвуют в дальнейшей игре. Игра продолжается до тех пор, пока сова не переловит всех мышек. После этого выбирается новая совушка и игра начинается заново.

### **Часики**

**Задачи:** расширять знания детей о предназначении и устройстве часов; учить подпрыгивать, перепрыгивать через препятствие; развивать ловкость, внимательность; формировать навыки координации своих движений.

Сначала воспитатель показывает детям макет часов, обсуждают их форму, расположение цифр, движение стрелок. После им предлагается стать по кругу, как и цифры на часах. Воспитатель становится в центр и держит в руках скакалку, которая будет выполнять - роль стрелок. В ходе игры воспитатель раскручивает скакалку, а дети должны перепрыгнуть через нее. Тот, у кого не получится перепрыгнуть, выходит из круга и игра продолжается. Воспитатель попутно разучивает с детьми такие понятия: меняя длину скакалки, показывает часовую или минутную стрелку; раскручивает по часовой стрелке и против ее движения.

### **На охоте**

**Задачи:** расширить знания детей об охоте; развивать наблюдательность, меткость, ловкость, ориентацию в пространстве, умение быстро менять направление движения. Два участника будут охотниками. Они становятся по краю игровой площадки. Один получает мячик. Остальные игроки исполняют роль уток, на которых будет вестись «охота». Они располагаются в центре. Ход игры заключается в том, что охотники перебрасывают мяч друг другу, пытаясь попасть им по участникам — уткам. Дети пытаются уклоняться от мяча, перебегая от одной стороны площадки к другой. Если мяч коснется кого-то из игроков, то он отходит в сторону. Игра заканчивается, когда все «утки» будут выбиты. После этого среди детей перераспределяются роли, и игра начинается заново.

### **Караси и щука**

**Задачи:** воспитывать внимание и сообразительность. Участвуют 2 группы. Одна строится в круг – это «камешки», другая «ка-раси», которые «плавают» внутри круга. Водящий – «щука» находится в стороне от игроков. По команде «Щука!» водящий быстро вбегает в круг, а караси прячутся за камешки. Тех кто не успел спрятаться щука пятнает. Пойманные караси временно выбывают из игры. Игра повторяется с другой щукой. По

окончании игры отмечается лучший водящий. Карасям нельзя трогать камешки руками.

### **Линеечка**

**Задачи:** воспитывать самоорганизацию.

Игроки строятся в 2 – 3 шеренги по периметру площадки. По команде расходятся или разбегаются в разных направлениях, а по звуку сигнала выполняют построение в шеренгу на своём месте. Отмечается команда, которая быстрее и ровнее построилась. Строиться только в своей команде очередность в шеренге значения не имеет.

### **Части тела**

**Задачи:** развивать быстроту реакции и сообразительность.

Игроки перемещаются по площадке в разных направлениях (бегают, прыгают, шагают). По команде педагога «Рука-голова!» каждый игрок быстро находит себе партнёра и кладёт руку ему на голову. Отмечаются самые быстрые и внимательные пары. Ведущий может придумывать разные комбинации – «рука-рука», «рука-нос» и др.

### **Рыбаки и рыбки**

**Задачи:** формировать согласованность двигательных действий.

Игроки - «рыбки» находятся на площадке. Пара игроков – водящие образуют «сеть» (берутся за руки – одна рука свободна). По сигналу, рыбки бегут по площадке, а рыбаки догоняют рыбок и соединяют вокруг них руки. Рыбка, которая попала в сеть, присоединяется к рыбакам. Игра проводится до тех пор, пока сеть не разорвётся или пока не будут пойманы все игроки.

### **Плетень**

**Задачи:** воспитывать самоорганизацию.

Игроки двух команд строятся в 2 шеренги на противоположных сторонах площадки и образуют «плетень» (согнув руки крест на крест, перед грудью, держат за разноимённые руки, соседей справа и слева). По сигналу дети отпускают руки и разбегаются в разных направлениях, а по команде «Плетень!» строятся на своих местах, образуя плетень. Отмечается команда,

которая быстрее построится. Очередность игроков в шеренге можно не соблюдать.

### **Снежная королева**

**Задачи:** воспитывать быстроту и ловкость.

Игроки находятся на площадке, ведущий – «Снежная королева» в стороне от игроков. По команде игроки разбегаются по площадке, а Снежная королева старается их догнать и запятнать. Тот, кого она коснулась, превращается в «льдинку» и остаётся стоять на месте.

### ***Игры средней подвижности***

#### **Огород**

**Задачи:** расширить знания детей об овощах; учить выполнять игровые действия поочередно, передавать эстафету; развивать точность, умение действовать по алгоритму; воспитывать соревновательный дух.

Детей делят на две команды, и каждая из них выстраивается в колонну. Впередистоящие игроки обеих команды получают корзинки с одинаковым набором овощей. Перед ними по прямой линии расположено несколько «лунок», в конце стоит фишка. Задание следующее: пробежать по дорожке, по ходу опуская в каждую «лунку» по одному овощу. Затем оббежать вокруг фишки и на обратном пути собрать «выросший урожай». Вернувшись к своей команде, передать корзинку с овощами следующему игроку и стать в конце колонны. Игра носит соревновательный характер — победит та команда, которая быстрее справится с заданием.

#### **Кочки**

**Задачи:** расширить знания детей о болоте; учить перепрыгивать с кочки на кочку; развивать ловкость, равновесие.

Перед началом игры создаются две дорожки из кочек. Дети делятся на две команды. Задание игры: пройти по болоту, перепрыгивая с кочки на кочку. Нельзя оступить и сойти с кочки. В таком случае участник должен вернуться на стартовую линию и приступить к выполнению задания заново.

Игра заканчивается, когда все участники одной команды перейдут на другую сторону болота. Победит тот, кто сделает это первым.

## **Флажки**

**Задачи:** учить ориентироваться в пространстве, действовать по сигналу; развивать внимательность; расширять знание детей о цветах.

Перед игрой каждый участник получает значок определенного цвета, и расставляются соответствующие флажки по всей комнате. В начале игры включается музыка. Пока музыка звучит, дети в произвольном порядке прогуливаются по комнате. Как только музыка будет выключена, все игроки должны подбежать к своему флажку. Определяются дети, которые замешкаются или ошибутся с цветом флажка. Ведущий должен следить, чтобы участники ходили по всей комнате, а не находились все время рядом с нужным флажком.

## **Успей схватить**

**Задачи:** учить двигаться по кругу; развивать ловкость, быстроту реакции; учить действовать по сигналу.

Дети выстраиваются по кругу, а в центре складывают предметы (игрушки, кубики, кегли). Их количество должно быть на один меньше, чем игроков.

Все участники начинают двигаться (идти, бежать вприпрыжку). Когда прозвучит сигнал (хлопок, свисток, выключение музыки) каждый должен взять по одному предмету в руки. Тот, кому ничего не достанется, выходит из игры. Один предмет убирается, и игра проводится заново. В конце игры остается самый ловкий участник.

## **Приветики**

**Задачи:** развивать танцевальные движения, медленный бег врассыпную.

Под спокойную музыку дети медленно бегают врассыпную или выполняют различные танцевальные движения. Музыка обрывается – игроки должны поприветствовать друг друга в парах необычным способом. Например, прижаться щека к щеке, рука к руке и т. д. Снова звучит музыка, дети танцуют, музыка обрывается; каждый ребенок выбирает себе пару, чтобы поздороваться. Игра проводится 5 – 6 мин.

## **Сбей грушу**

**Задачи:** упражнять в равновесии, бросках мяча, метании.

Игроки делятся на 2 команды. Первая – «груши», дети встают на скамейку, поставленную поперёк зала. Игроки второй команды – «метатели» берут по одному мячу и выстраиваются в шеренгу на расстоянии 5 – 6 м от скамейки. По сигналу «метатели» по очереди бросают мяч, стараясь сбить «грушу». Игра проводится 5 – 6 раз. Выигрывает команда, сбившая больше «груш» (подсчитывается общее количество сбитых «груш»). Сбитым считается тот игрок-«груша», в которого попал мяч или он сам спрыгнул на пол.

### **Озорные гномы**

**Задачи:** развивать быстроту реакций.

Дети выстраиваются в 2 шеренги лицом друг к другу на расстоянии 6 – 8 м, в середине зала стоит ведущий – «волшебник». Дети, к которым он находится лицом, не двигаются, другие выполняют разные движения. Ведущий неожиданно поворачивается лицом то к одной, то к другой шеренге. Игра проводится 2 – 3 мин.

### **Слушай – танцуй**

**Задачи:** развивать танцевальные движения, быстроту реакций.

Дети двигаются под музыку. Музыка обрывается – играющие должны успеть застыть в позе, на которую пришлась остановка в музыке. Снова звучит музыка. Дети танцуют. Подбирается музыка разная по ритму. Во время движения дети не должны задевать друг друга.

### **День и ночь**

**Задачи:** обучать детей умению бросать и ловить мяч.

У каждого из детей в руках по мячу. По команде «День!» дети выполняют знакомые движения с мячом (броски вверх, вниз, в стену, в кольцо, набивание мяча на месте, в движении и др.). По команде «Ночь!» - замереть в той позе, в которой застала ночь. Игра проводится 3 – 4 мин.

### **Дракон**

**Задачи:** развивать бег с увёртыванием, прыжки.

Дети выстраиваются в колонну, держатся за пояс впереди стоящего. Первый – это «голова», последний – «хвост». По сигналу «голова» старается достать до «хвоста», а «хвост» увёртывается в разные стороны. Если «голова» поймала «хвост», то «голова» становится «хвостом», а следующий игрок «головой».

Если «дракон» расцепился значит он погиб. Назначаются новые «голова» и «хвост».

### **Смелый охотник**

**Задачи:** развивать умение ползать и бегать.

Из детей выбирается смелый охотник, он находится за линией. На расстоянии 6 – 8 м стоят остальные дети, изображают лес из спящих драконов. Охотник выходит из своего дома, заходит в лес и, медленно обходя драконов, считает вслух до 5 (10). На счёт 5 (10) драконы просыпаются и стараются догнать убегающего охотника.

### **Большая черепаха**

**Задачи:** развивать координацию движений, умение ползать.

Группа из 2 – 6 детей встаёт на четвереньки под большим «черепашью панцирем» и пытается заставить черепаху двигаться в одном направлении. В качестве панциря используется гимнастический мат или что под-скажет фантазия из подручных мате-риалов: большой лист картона или пластика, одеяло, брезент, матрас.

### **У ребят порядок строгий**

**Задачи:** учить находить своё мес-то в игре, воспитывать самоорганизованность и внимание.

Игроки строятся в 3 – 4 круга в разных частях площадки, берутся за руки. По команде шагают врассыпную по площадке и говорят:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места.

Ну, трубите веселее:

тра-та-та, тра-та-та!

С последними словами дети строятся в круги. Отмечаются круги, которые быстро и без ошибок построились.

### **Горячая картошка**

**Задачи:** закреплять передачу мяча по кругу.

Игроки строятся в круг, один из играющих держит в руках мяч. Под музыку или звуки бубна дети передают по кругу мяч друг другу. Как только музыка остановилась, игрок, у которого оказался в руках мяч, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся 2 игрока-победителя. При передаче мяч не бросать; уронившие мяч выбывают из игры

### **Кто внимательный?**

**Задачи:** воспитывать внимание и организованность.

Дети строятся в колонну, шагают по площадке и выполняют движения по сигналу. 1 удар в бубен – присед, 2 удара – стойка на одной ноге, 3 удара – подскоки на месте. Отмечаются самые внимательные игроки. Сигналы подаются в разной последовательности, после каждого сигнала дети продолжают ходьбу в колонне. Можно придумать и другие упражнения.

### **Ручейки и озёра**

**Задачи:** учить детей бегать и выполнять перестроения.

Дети стоят в 2-3 колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озёра!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги-озёра. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг.

### **Быстро шагай**

**Цель:** улучшать быстроту реакции на сигнал.

Игроки строятся в шеренгу на линии старта на одной стороне площадки, на другой – водящий, стоящий спиной к игрокам на линии финиша. Водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай, стой!» В это время игроки шагают вперёд, а на последнем слове останавливаются. Водящий быстро оглядывается, и тот игрок, который не успел остановиться, делает шаг назад. Затем водящий снова произносит текст, а дети продолжают движение. Игрок, который первым пересечёт линию финиша, становится водящим. Нельзя бежать – шагать быстро.

### ***Игры малой подвижности***

Также в картотеке подвижных игр в подготовительной группе содержится описание игр малой подвижности. К ним относятся такие, в ходе которых, дети спокойно перемещаются, а сама игра имеет низкую интенсивность.



### **Угадай по голосу**

**Задачи:** развивать слуховое внимание; помогать детям лучше узнавать друг друга; формировать умения сопоставлять, определять знакомые звуки, идентифицировать их.

Дети берутся за руки и становятся в круг. Среди них выбирается один водящий. Ему завязывают глаза и ставят в центр круга.

Все участники идут по кругу и произносят:

Убежал наш колобок,

Закатился он в лесок.

Кто его позвать бы мог?

Угадай, чей голосок.

После этих слов один из игроков зовет «Колобок!». Водящий должен угадать того, кто это скажет. Если ответ ошибочный, то ему дается еще одна попытка. Если получен правильный ответ, то говоривший игрок становится водящим.

### **Что умеем — покажем**

**Задачи:** расширять знания детей о разных видах домашних обязанностей, профессиональной деятельности; развивать творческие способности, наблюдательность.

Дети собираются в комнате. Воспитатель проводит беседу о том, какими делами занимаются их родители, чем дети помогают им. Далее он сообщает, что нужно будет не на словах, а на деле показать, как они это делают. Один участник выходит за дверь. Дети договариваются между собой, какое именно действие они будут показывать. Каждый ребенок должен сам придумать способ это изобразить. После возвращения ведущего дети говорят: «Что умеем — мы не скажем, а сейчас тебе покажем». Затем каждый по очереди имитирует нужное действие. Задание ведущего — угадать, что ему показывают.

### **Что изменилось**

**Задачи:** развивать внимание, память и наблюдательность; учить анализировать и сравнивать; приучать следить за порядком; воспитывать аккуратность.

Дети собираются в комнате. Среди них выбирается один участник, который должен выйти за дверь. В его отсутствие некоторые предметы меняются местами. Можно выбрать такой вариант, когда предмет на новом месте будет выглядеть нелепо. Другой вариант: замена предметов не будет явно «бросаться в глаза». Можно переставить сразу несколько предметов. После этого игрок возвращается в комнату и пытается определить, что изменилось в комнате.

### **Летает — не летает**

**Задачи:** развивать внимательность, собранность, умение управлять своими действиями; учить анализировать, классифицировать; расширять знания детей о птицах, видах транспорта.

Дети выстраиваются в один ряд. Воспитатель встает перед ними и объясняет условия игры: если будет назван предмет, который умеет летать (как одушевленный, так и неодушевленный), то нужно помахать руками. В противном случае следует стоять не двигаясь, начинает называть слова. При этом он тоже периодически взмахивает руками, пытаясь запутать детей. Кто из участников игры ошибется — выходит из строя. В конце игры остается самый внимательный ребенок. К подобным играм относятся такие: «Съедобное — не съедобное», «Нос — пол — потолок», «Сигнал». Участие в играх требует от детей точности в выполнении заданий и умения действовать по команде, дает возможность проявить физические усилия, вызывает позитивные эмоции. Таким образом, происходит физическое развитие детей в естественной для них возраста форме.

### **Пять шагов**

**Задачи:** воспитывать сообразительность и быстроту мышления.

Участвуют поочередно несколько игроков. Детям нужно сделать 5 шагов - в быстром темпе и на каждый шаг без пауз и остановок произносить любое имя (женское или мужское в зависимости от задания). Отмечаются игроки, которые справились с заданием. Игру можно усложнить, предлагая детям называть не имена, а например, зверей, рыб, птиц и т. д.

### **Мяч соседу**

**Задачи:** закреплять быструю передачу мяча по кругу.

Игроки строятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга - по мячу. По сигналу дети передают мяч по кругу в одном направлении, как можно быстрее, стараясь, чтобы один мяч догнал другой. Проигрывает игрок, у которого окажется 2 мяча. Игра повторяется. Мяч передавать соседнему игроку, никого не пропускать.

### **Воротца**

**Задачи:** закреплять ходьбу парами, воспитывать организованность и коллективизм.

Игроки шагают по площадке в колонне по два. По команде «Стоп!» останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя воротца. Первая пара поворачивается кругом, пробегает под воротцами, становится последней, говоря «Готово!». По этому сигналу дети опускают руки и продолжают ходьбу. Игру можно усложнить, изменив направление движения колонны.

### **Запрещённое движение**

**Задачи:** развивать моторную память.

Игроки строятся в круг, в центре – педагог. Он выполняет различные движения, указав, какое из них – запрещено. Дети повторяют все движения, кроме запрещённого. Те, кто повторили запрещённое движение, получают штрафные очки. Отмечаются игроки, которые не получили штрафных очков. Запрещённое движение надо менять через 4 – 5 повторений.

### **Зеркало**

**Задачи:** воспитывать артистичность и выразительность движений.

Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Дети – это отражение водящего в зеркале. Водящий «перед зеркалом» выполняет различные имитационные действия (расчёсывается, поправляет одежду, строит рожицы и т. д.). Игроки одновременно с водящим копируют все его

действия, стараясь точно передать не только жесты, но и мимику. Роль водящего может выполнять как педагог, так и ребёнок.

### **У кого мяч?**

**Задачи:** воспитывать внимание и сообразительность.

Игроки строятся в круг, вплотную друг к другу, руки за спиной. В центре – водящий с закрытыми глазами. Игроки выполняют передачу мяча по кругу за спиной. По сигналу водящий открывает глаза и старается угадать, у кого мяч. Если он угадал, то становится в круг, а тот, у кого был найден мяч, становится водящим. Игра повторяется 3 – 4 раза. Игрок, уронивший мяч при передаче, временно выбывает из игры.

### **Фантазёры**

**Задачи:** формировать творческое воображение.

Игроки шагают в колонне по одному, педагог громко называет любой предмет, животное, растение (лодка, волк, стул и т. д.). Дети останавливаются и позой, мимикой, жестами пытаются изобразить то, что назвал педагог. Отмечается самый интересный образ. Каждый игрок старается придумать свою фигуру.

### **Повтори наоборот**

**Задачи:** развивать пространственную координацию.

Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Он показывает детям различные движения, которые они должны повторить наоборот. Например, водящий выпрямляет руки вперёд – дети должны отвести их назад, поднимает голову вверх – дети опускают голову вниз и т. д. Отмечаются самые внимательные игроки