

Подвижная игра "Мышеловка"

Правила игры. Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг – мышеловку. Остальные изображают мышей и находятся вне круга. Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая:

**«Ах, как мыши надоели,
Развелось их просто страсть.
Все погрызли, все поели,
Всюду лезут – вот напасть.
Берегитесь же, плутовки.
Доберемся мы до вас.
Вот поставим мышеловки,
Переловим всех за раз!»**



По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя: «Хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают – мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (и размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей будет поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.

Подвижная игра "Воробушки и автомобиль"

Правила игры. Воробушки сидят на стульчиках – это гнездышки. По сигналу воспитателя вылетают, прыгают, клюют зернышки. А как только автомобиль, загудит «би – би – би», все воробушки летят в гнездышки.

Воспитатель изображает «автомобиль».

После слов воспитателя: «Полетели, воробушки, на дорожку» – дети поднимаются и бегают по площадке, размахивая руками – «крылышками».

По сигналу воспитателя: «Автомобиль едет, летите, воробушки, в свои гнездышки!» – «автомобиль» выезжает из «гаража», «воробушки» улетают в «гнезда» (садятся на скамейки). «Автомобиль» возвращается в «гараж».



Подвижная игра "Хитрая лиса"

Правила игры: Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга очерчивается дом лисы.

Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой.

Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь.

Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.



Подвижная игра "Ловишки"

Правила игры. Дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс.

В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три - лови!» дети разбегаются по площадке.

Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорей беги - все дети строятся в круг».

После подсчета пойманных, игра повторяется.



Подвижная игра "Лохматый пес"

Правила игры. Один из детей изображает пса. Он ложится на скамеечку, положив голову на протянутые вперёд руки.

Остальные малыши гурьбой тихонько подходят к нему под чтение стихов:

**Вот лежит лохматый пёс,
В лапы свой, уткнувши нос.
Тихо, смирно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдём к нему, разбудим.
И посмотрим, что-то будет.**



Дети подкрадываются к собачке, тихо-тихо зовут: «Собачка, собачка, поиграй с нами!»

Собачка «лает», дети разбегаются. Пёс гонится за ними, старается схватить кого-нибудь.

Когда все разбегутся и спрячутся, пёс опять ложится на землю, и игра возобновляется.

Подвижная игра "Солнышко и дождик"

Правила игры. Воспитатель переворачивает детский стульчик спинкой вперед и предлагает всем деткам сделать то же самое.

«Смотрите, получился домик», – говорит он, присаживаясь перед стульчиком.

«Какая хорошая погода! – говорит воспитатель, – Сейчас выйду и позову детей играть!». Он выходит на середину комнаты и зовет всех погулять. Малыши выбегают и собираются вокруг воспитателя, а он говорит:

**«Смотрит солнышко в окошко,
Светит в нашу комнатку». Идут по кругу.
«Мы захлопаем в ладоши,
Очень рады солнышку». Хлопают стоя на месте.**



Дети прослушивают и повторяют вслед за воспитателем стихотворение.

«Топ-топ-топ-топ!» Ритмично притопывают на месте.

«Хлоп-хлоп-хлоп-хлоп!» Ритмично хлопают в ладоши.

На сигнал «дождь идет, скорей домой» дети убегают. Воспитатель говорит «Солнышко светит», Игра повторяется.

Подвижная игра "Совушка"

Правила игры: По сигналу воспитателя «День наступает – все оживает!» дети разбегаются по площадке, махая руками, подобно движению крыльев насекомых, и жужжат, подражая жукам со словами:

**Ах ты, совушка – сова,
Ты большая голова,
Ты на дереве сидишь,
Ночь летаешь, днем ты спишь...**



Через некоторое время воспитатель говорит: «Ночь наступает – все замирает!».

После этих слов бабочки, жуки замирают, останавливаясь на том месте, где их застали слова воспитателя, а «Совушка» вылетает из своего гнезда, медленно машет «крыльями» и смотрит, не шевелится ли кто? Того, кто пошевелился, «Совушка» отводит к себе в гнездо.

Воспитатель снова говорит: «День наступает – все оживает!». «Совушка» улетает к себе в гнездо, а бабочки и жуки опять начинают летать (бегать) по площадке. Вылет совы повторяется 2–3 раза.

Подвижная игра "Карусель"

Цель: развивать у детей равновесие в движении, навык бега, повышать эмоциональный тонус.

Описание. Воспитатель предлагает детям покататься на карусели. Держит в руках обруч (находясь в середине обруча) с привязанными к нему разноцветными ленточками. Дети берутся за ленточки, воспитатель двигается с обручем. Дети идут, а затем бегут по-кругу. Воспитатель говорит:

**Еле-еле, еле-еле завертелись карусели,
А потом, а потом всё бегом, бегом, бегом!
Тише, тише, не бегите, карусель остановите,
Раз и два, раз и два, вот и кончилась игра!**

Дети останавливаются.



Подвижная игра "Кот и мыши"

Правила игры. Для выбора кота и мышки возможно использовать речевку-песенку, проговариваемую затем в ходе игры:

**Мыши водят хоровод,
На лежанке дремлет кот,
Тише, мыши, не шумите,
Кота Ваську не будите:
Как проснется Васька-кот,
Разобьет весь хоровод!**



Описание хода игры: играющие водят хоровод, в центре которого – мышка – это ее «домик», проговаривая или напевая слова. Как только песенка кончилась, играющие поднимают руки, не размыкая их – «дверки открываются», мышка выбегает наружу и бежит от кота, поджидавшего ее за пределами хоровода.



Подвижная игра "Стоп"

Правила игры. На расстоянии 10-16 шагов от границы площадки проводится линия (исходная), на которой близко друг от друга стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается кружком (диаметром – 2-3 шага) место водящего.

Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говорит:
«Быстро шагай, смотри, не зевай! Стоп!»
при этих словах

все играющие подвигаются по направлению к водящему. Как только водящий произнес слово «Стоп!», все останавливаются, водящий быстро оглядывается. Того, кто не успел вовремя остановиться после слова «Стоп!» и сделал добавочное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем он снова поворачивается спиной к играющим и говорит: «Быстро шагай, смотри, не зевай! Стоп!» Все продолжают движение с того места, где их застал сигнал «Стоп!». Те, которые возвратились на исходную линию, начинают движение оттуда. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не подойдет близко к водящему и не встанет в кружок раньше, чем водящий скажет «Стоп!». Тот, кому удалось это сделать, становится водящим. Игра возобновляется с новым водящим.



Подвижная игра "Мы веселые ребята"

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, назначенный воспитателем или выбранный 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 садится возле ловишки. После двух-трех перебежек производится подсчет пойманных и выбирается новый. Воспитатель следит за тем, чтобы дети не скандировали текст, а произносили его выразительно.



Подвижная игра "Зайцы и волк"

Правила игры. Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камушками, из которых выкладывают кружочки или квадраты.

Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге.

Воспитатель говорит:
«Зайки скачут, скок – скок – скок,
на зеленый на лужок.
Травку щиплют, слушают,
не идет ли волк».



Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке. Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Зайцы убегают каждый на свое место, где волк их уже не может настигнуть. Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг. После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирается другой волк.



Подвижная игра "Самолеты"

Правила игры. Ребята, сегодня мы поиграем в подвижную игру, а вы отгадайте в какую.

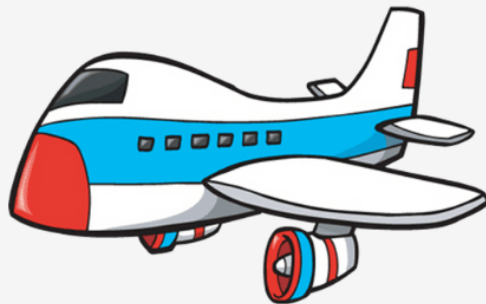
**«Железная птица в небе кружится.
По сигналу пилота на землю садится»
(самолет)**



Воспитатель предлагает детям встать около своих стульчиков: «Внимание, к полету приготовились, завести моторы!» Все дети повторяют за воспитателем движения рук.

После слов воспитателя: «Полетели» дети разводят руки в стороны (крылья у самолета, но следить, чтобы руки были прямыми. И начинают бегать в разных направлениях по всей комнате.

Далее после слов: «на посадку» все дети возвращаются к своим стульчикам.



 multi-mama.ru
 multi_mama

Подвижная игра "Медведь и пчелы"

Правила игры. Улей (гимнастическая стенка или вышка) находится на одной стороне площадки. На противоположной стороне – луг. В стороне – медвежья берлога.

Одновременно в игре участвует не более 12–15 человек. Играющие делятся на 2 неравные группы. Большинство из них пчелы, которые живут в улье. Медведи – в берлоге.

По условному сигналу пчелы вылетают из улья (слезают с гимнастической стенки), летят на луг за медом и жужжат.

Как улетят, медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку) и лакомятся медом. Как только воспитатель подаст сигнал «медведи», пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Потом игра возобновляется.



 multi-mama.ru
 multi_mama

Подвижная игра "У медведя во бору"

Правила игры. При объяснении игры используется краткий сюжетный образный рассказ. На одной стороне площадки проводится линия - это опушка леса. Около нее через 2-3 шага рисуется круг - место для медведя. На другой стороне, за линией находится домик для детей. Один из детей играет роль медведя. Остальные дети идут «гулять по лесу», имитируя сбор грибов и ягод и проговаривая стихи:

**У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
Медведь сидит,
На нас глядит.
Лукошко опрокинулось
(жестом показывают),
Медведь за нами кинулся!**



На последних словах «медведь» встает со своего места и начинает ловить детей. Пойманный (тот, до кого медведь дотронулся) отправляется к нему на опушку. Игра повторяется, пока не пойманы 2-3 играющих. Затем выбирается новый медведь, и игра начинается снова.