**Картотека подвижных игр.**

**Подготовительная к школе группа.**

**Сентябрь.**

|  |
| --- |
| 1. Подвижная игра «Волк во рву».   Цель: развитие двигательной активности, внимания; тренировка координации движений.  **Ход игры.** Посередине площадки проводятся две параллельные линии шириной около метра - «Ров» (можно выложить скакалками). Выбираются один или два «волка». Они становятся во рву. Все остальные играющие – «козы» - размещаются на одной стороне площадки, на «пастбище».  По сигналу воспитателя «козы» перебегают на другую сторону, перепрыгивая через «ров». «Волки», не выходя из рва, поймать как можно больше «коз»  Воспитатель подсчитывает, какой волк больше поймал коз, и игра продолжается. «Волки» меняются после 2-3 перебежек. |
| 1. Подвижная игра «Мышеловка».   **Цель:** развитие выдержки, умения согласовывать движения со словами; формирование ловкости; упражнять в беге и приседании, построении в круг и ходьбе по кругу.  **Ход игры.** Играющие делятся на две неравные команды, большая образует круг - «мышеловку», меньшая - это «мыши».  *Ах, как мыши надоели,*  *Все погрызли, все поели.*  *Берегитесь же, плутовки,*  *Доберемся мы до вас.*  *Вот расставим мышеловки,*  *Переловим всех сейчас!*  Дети опускают руки вниз, «мыши» встают в круг, и «мышеловка» увеличивается. |
| 1. ***Игра малой подвижности с мячом «Овощи».***   **Цель:** расширение словарного запаса за счет употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.  **Ход игры:** взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч поочередно каждому ребенку. Ребенок, возвращая мяч взрослому, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы.  Взрослый: - Овощи;  Дети: - Картофель, капуста, помидор, огурец, редиска, свекла, морковь.  Взрослый: - Фрукты;  Дети: - Яблоко, груша, лимон, мандарин, апельсин, абрикос.  Взрослый: - Ягоды;  Дети: - Малина, клубника, смородина, брусника, черника, ежевика.  Взрослый: - Деревья;  Дети: - Береза, ель, сосна, дуб, липа, тополь и т. д. |
| 1. ***Подвижная игра «Кот и мыши».***   **Цель:** развитие общей моторики, зрительного внимания, оптико-пространственного представления, координации речи, быстроты реакции.  **Ход игры.** Ребята выбирают среди детей кота, а остальные дети становятся мышами. Чем их больше – тем веселее игра. Кота и мышей нужно поселить в разные домики, которыми могут стать стульчики (обручи). Домики должны располагаться противоположно по отношению друг к другу, на расстоянии 3-4 метров. Кот должен читать стихотворение и соотносить движения с текстом.  *Я — красивый, умный кот*  *Я имею пышный хвост*  *Мышек сильно я люблю,*  *И поэтому – ловлю...* После этого кот должен сесть в свой домик (стульчик) и изобразить, что он уснул. Тем временем мыши, сидя в своих домиках должны петь для кота колыбельную:  *Спи — усни, спи — усни*  *Кот-котище, спи — усни.*  Поле этого дети со словами: **«Тише мыши – кот услышит»,** выбегают из своих домиков и двигаются в сторону домика кота, под музыку. Неожиданно должен прозвучать громкий звук, от которого кот просыпается и старается догнать мышей, а мыши изо всех сил стараются убежать к себе в домики. Котом назначается пойманный ребенок, который не успел добежать до своего домика. |
| 1. ***Подвижная игра «Воевода».***   **Цель:** упражнять в прокатывании, бросании и ловле мяча, умении согласовывать движения со словом; развивать внимание, ловкость.  **Ход игры.** Дети стоят в кругу и, перекатывая мяч от одного к другому, произносят:  *- Катится яблоко в круг хоровода,*  *- Кто его поднял, тот воевода…*  Ребёнок, у которого в этот момент окажется мяч, - воевода. Он говорит:  *- Я сегодня воевода.*  *- Я бегу из хоровода.*  Бежит за кругом, кладёт мяч на пол между двумя игроками. Дети хором говорят:  *Раз, два, не воронь! И беги, как конь!*  Игроки бегут по кругу в противоположные стороны, стараясь раньше напарника схватить  мяч. Тот, кто первым добежал и схватил мяч, катит его по кругу. Игра продолжается. |
| 1. ***Подвижная игра «Не оставайся на земле».***   **Цель:** учить детей бегать врассыпную; развивать быстроту движений, реакцию, умение действовать по сигналу, быстро ориентироваться в игровой обстановке с учётом безопасности жизнедеятельности.  **Ход игры.**Выбирается водящий – ловишка. Он вместе с детьми бегает по всей площадке. По сигналу – раз, два, три – лови – все дети разбегаются по площадке, и садятся на скамейки. Тот, до кого Ловишка успел дотронуться, отходит в сторону. |
| 1. ***Игра малой подвижности «Летает - не летает»*** *(народная игра).*   **Цель:** развивать у детей слуховое внимание, воспитывать выдержку.  **Ход игры.** Дети садятся полукругом, руки кладут на колени. Воспитатель объясняет правила игры:  - Я буду называть предметы и спрашивать: «Летает?», например: «Голубь летает? Самолет летает?» и т. д. Если я назову предмет, который в самом деле летает, вы поднимете руки. Если я назову нелетающий предмет, руки поднимать не следует. Вам нужно быть внимательными, потому что я буду поднимать руки и тогда, когда предмет летает, и тогда, когда он не летает. Кто ошибется, выполняет любое упражнение по физкультуре.  Похлопывая по коленям, воспитатель и дети говорят: «Поеха­ли-поехали», затем воспитатель начинает игру: «Галка летает?» - и поднимает руки. Дети отвечают: «Летает», - и тоже поднимают руки.   «Дом   летает?» - спрашивает   воспитатель   и   поднимает руки. Дети молчат. |
| 1. ***Подвижная игра «Пчёлы и медвежата».***   **Цель:** развитие координации, внимания, аккуратности выполнения движений.  **Ход игры.** Дети выбирают 4 – 5 «медведей», остальные «пчелы». «Пчёлы» живут в «ульях» (обручи, круги нарисованные), «медведи» в берлоге. По сигналу «пчёлы» вылетают из «ульев», летают по лесу, собирают мёд и жужжат. Когда пчёлы покинут ульи, медведи выбегают из берлоги и забираются в них, лакомятся мёдом. Как только взрослый скажет «Медведи», медведи спешат спрятаться в берлогу, а пчёлы летят к ульям и жалят (дотрагиваются рукой) тех медведей, которые не успели убежать. |
| 1. Подвижная игра «Карусель».   **Цель:** развивать равновесие в движении, формировать навык бега, повышать эмоциональ­ный тонус.  **Ход игры.** Играющие становятся в круг. На земле лежит обруч или веревка, образующая кольцо. Ребята поднимают ее с земли и, держась за нее рукой, ходят по кругу со словами:  *Еле-еле, еле-еле.*  *Завертелись карусели,*  *А потом, потом, потом*  *Все бегом, бегом, бегом.*  Дети двигаются сначала медленно, а после слов «бегом, бегом, бегом» бегут. По команде ве­дущего: «Поворот!» они быстро берут веревку другой рукой и бегут в противоположную сторону.  *Тише, тише, не спешите!*  *Карусель остановите.*  *Раз и два, раз и два,*  *Вот и кончилась игра!*  Движение карусели постепенно замедляется и с последними словами прекращается. Играю­щие кладут веревку на землю и разбегаются по площадке. |
| 1. ***Подвижная игра «Краски»***   **Цель:** Развивать у детей ловкость, быстроту реакции, упражнять в беге, воспитывать чувства взаимопомощи и сотрудничества.  **Ход игры.** Игроки - «краски» - сидят на лавке, бревне или скамейке. По договоренности из числа играющих выбираются «продавец» и «художник». «Художник» отходит в сторону, что­бы не слышать сговора играющих с «продавцом». Каждая «краска» придумывает себе цвет и на­зывает его «продавцу». После чего к играющим подходит «художник-покупатель».  *Художник. Тук-тук!*  *Продавец. Кто там?*  *Художник. Это я, художник!*  *Продавец. Зачем пришел?*  *Художник. За краской.*  *П р о д а в е ц. За какой?*  *X у д о ж н и к. За красной (желтой, золотой и т. д.).*  Если такой «краски» нет, то «продавец» говорит: **«Скачи по красной дорожке, купи себе красные сапожки!»** «Художник» должен доскакать до определенного места и вернуться в магазин за новой «краской». Если названная «краска» есть, «продавец» выводит ее на линию старта, берет за руку «худож­ника» и произносит: **«Раз-два-три - бери!»** После чего «краска» бежит до условленного места (фи­ниша), а «художник» пытается ее поймать. Если «художник» поймал «краску», то происходит сме­на водящего, и он сам становится «краской» |

**Октябрь.**

|  |
| --- |
| 1. **Подвижная игра «Лягушки и цапля».**   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая виды деятельности: двигательную, познавательно-исследовательскую, коммуникативную, с учетом безопасности жизне­деятельности.  **Ход игры.** В одном из углов площадки обозначено «гнездо цапли». Воспитатель назначает одного из играющих «цаплей», остальных - «лягушками», которые стоят или прыгают в «болоте».  По сигналу - «Цапля!». Высоко поднимая ноги, она направляется к «болоту», перешагивает через веревку, чтобы поймать «лягушек».  «Лягушки», спасаясь от «цапли», выскакивают из «болота», прыгают через веревку любым способом: отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, с разбегу - лишь бы убежать от «цапли». Перешагнув через веревку, «цапля» ловит не успевших выпрыгнуть из «болота» «лягушек». Пойманных «цапля» уводит к себе в «дом», и они временно выбывают из игры (пока не сменится «цапля»).  Если все «лягушки» успели выскочить из «болота» и «цапля» никого не поймала, она возвра­щается к себе в «дом». Новая «цапля» выбирается после того, как будут пойманы 2-3 «лягушки».  Правила.   1. «Цапля» может ловить «лягушек» только в «болоте». 2. «Лягушки» должны перепрыгивать, а не перешагивать через веревку. 3. «Лягушка», перешагнувшая через веревку, считается пойманной.   **Рекомендации к проведению.**  Веревка должна так накладываться на колышки, чтобы она могла легко упасть, если дети её заденут. Если, прыгая, играющий уронит веревку, воспитатель кладет ее на колышки. Воспитатель следит, чтобы играющие не толпились у одной из сторон квадрата. Когда дети усвоят игру, можно усложнить ее введением второй «цапли». Если «цапля» долго не может поймать «лягушек», выбирается новая «цапля». |
| 1. ***Подвижная игра «Коршун и наседка».***   **Цель:** Развитие внимания, координации движений, ловкости, умения слушать и выполнять правильно правила игры.  **Ход игры.** Дети выбирают коршуна и наседку, остальные играющие - цыплята. Они встают друг за другом и держаться за пояс, впереди наседка. Коршун роет ямку, наседка с цыплятами подходят к нему и спрашивает:  *-Коршун, коршун, что ты делаешь*  *-Ямку рою.*  *-На что тебе ямка?*  *-Копеечку ищу.*  *-На что тебе копеечка?*  *-Иголочку куплю.*  *-На что тебе иголочка?*  *-Мешочек сшить.*  *-На что тебе мешочек?*  *-Камешки класть.*  *-На что тебе камешки?*  *-В твоих деток кидать.*  *-За что?*  *-Они потоптали капусту у меня в огороде.*  *-А высока ли была у тебя изгородь?*  Коршун, подняв руки вверх, говорит:  *-Вот какая!*  *-Нет, мои цыплята через такую не перелетят.*  *-А я их все-таки поймаю.*  *-Не дам тебе своих деток ловить.*  «Цыплята» своей цепью бегут в домик. «Коршун» старается поймать «цыплят», «наседка» защищает их, гонит «коршуна». Пойманный «цыпленок» выходит из игры, а «коршун» продолжает ловить следую­щего. Игра заканчивается, когда поймана половина «цыплят». |
| 1. **Подвижная игра «Воробьи и кошка».**   **Цель:** упражнять в прыжках на двух ногах; воспитывать ловкость, быстроту реакции, выносливость, активность.  **Ход игры.** На земле чертится круг диаметром 3-4 м. Один из детей - «кошка» - сидит в середине круга. Все остальные — «воробьи» - становятся за чертой вне круга. «Воробьи по сигналу воспитателя прыгают в круг и из него. «Кошка» неожиданно вскакивает и старается поймать кого-нибудь из «воробьев», не успевших выпрыгнуть из круга. Пойманный выходит из круга. Когда «кошка» поймает 2—3 воробьев, выбирается новая «кошка» из числа непойманных, и игра возобновляется. В заключение игры отмечают самых ловких «кошку» и «воробья (кого ни разу не поймали). Кот не выходит за пределы круга. |
| 1. **Подвижная игра «Птицелов».**   **Цель:** развитие ловкости, быстроты реакции, правильной речи.  **Ход игры.** Играющие выбирают названия птиц, крику которых они будут подражать. Встают в круг, в центре которого - «птицелов» с завязанными глазами. «Птицы» ходят, кружатся вокруг «пти­целова» и произносят:  *В лесу, во лесочке,*  *На зеленом дубочке,*  *Птичка весело поет.*  *Ой! Птицелов идет!*  «Птицелов» хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает ис­кать «птиц». Тот, кого он нашел, подражает крику «птицы», которую он выбрал. «Птицелов» уга­дывает название птицы и имя игрока, тот становится «птицеловом». Играющие не должны пря­таться за предметы, встречающиеся на пути; обязаны останавливаться на месте точно по сигналу. |
| 1. Подвижная игра «Зайцы в огороде».   **Цель:** развивать быстроту реакции, сообразительность, внимание, правильное выполнение правил.  **Ход игры.** Для игры требуется площадка, на которой чертятся два круга - один в другом. Водящий - «сторож» - находится во внутреннем круге («огороде»), остальные игроки - «зайцы» - во внешнем. «Зайцы» прыгают на двух ногах — то в «огород», то обратно. По сигналу ведущего «сторож» ловит «зайцев», которые оказались в «огороде», догоняя их в пределах внешнего круга. Те, кого «сторож» осалит выбывают из игры. Когда все «зайцы» будут пойманы, выбирается новый «сторож», и игра начинается снова. |
| 1. **Подвижная игра «Карусель».**   **Цель:** развивать равновесие в движении, формировать навык бега, повышать эмоциональ­ный тонус.  **Ход игры.** Дети образуют круг, держась за шнур, концы которого связаны. Берутся за шнур правой рукой и идут по кругу сначала медленно, потом все быстрее, а под конец бегут. Движения выполняются в соответствии с произносимым вслух текстом:  *Еле, еле, еле, еле*  *Закружились карусели*  *А потом кругом, кругом,*  *Все бегом, бегом, бегом.*  После того как дети пробегут по кругу 2—3 раза, воспитатель подает сигнал к изменению направления движения, говоря: **«Поворот».** Играющие поворачиваются кругом, быстро берут шнур в левую руку и бегу в другую сторону. Затем воспитатель вместе с детьми произносит:  *Тише, тише, не спешите!*  *Карусель остановите!*  *Раз - два, раз - два,*  *Вот и кончилась игра!*  Движение карусели постепенно замедляется. На слова «Вот и кончилась игра» дети опускаю шнур на землю и расходятся. После того как дети немного отдохнут, воспитатель подает сигнал звонок, свисток, хлопки, удары в бубен), по которому играющие снова становятся в круг, берутся за шнур, т. е. занимают свои места на карусели. Игра возобновляется, повторяется 3-4 раза. |
| 1. ***Подвижная игра «Караси и щука».***   **Цель:** развитие правильного выполнения поставленных задач.  **Ход игры.** Играющие делятся на две группы: одна из них - «камешки» - образует круг, другая «караси», которые плавают внутри круга. «Щука» находится за кругом.  По сигналу воспитателя: «Щука!» она быстро вбегает в круг, стараясь поймать «карасей». «Караси» спешат поскорее за­нять место за кем-нибудь из играющих и присесть («караси прячутся от щуки за камешки»), «Щука» ловит тех «карасей», которые не успели спрятаться. Пойманные уходят за круг.  Игра про­водится 3-4 раза. Затем выбирают новую «щуку». Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра повторяется. |
| 1. Подвижная игра «Горячая картошка».   **Цель:** упражнять в передаче мяча.  **Ход игры.** Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга, - по мячу. По сигналу оба игрока начинают пере­дать мячи по кругу в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой, когда у одного из игроков оказывается два мяча, игра начинается заново. Играют 4-5 минут, затем отмечают игроков, которые хорошо передавали мяч. |
| 1. Подвижная игра «Угадай, что делали».   **Цель:** развивать выдержку, инициативу, воображение.  **Ход игры.** Выбирают одного ребенка, который отходит на 8-10 шагов от остальных и по­качивается спиной. Дети договариваются, какое действие они будут изображать. На слово «пора» отгадывающий поворачивается, подходит к игрокам и говорит:  *Здравствуйте, дети!*  *Где вы бывали?*  *Что вы видали?*  *Дети отвечают:*  *Что мы видели - не скажем,*  *А что делали - покажем.*  Все дети изображают какое-нибудь действие (играют на гармошке, скачут на лошадях и т. д.). Водящий должен отгадать это действие. Продолжительность игры 4—6 минут. |

**Ноябрь.**

|  |
| --- |
| 1. Подвижная игра «У медведя во бору».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, с учетом безопасности жизнедеятельно­сти; развивать смелость, ловкость, быстроту действий.  **Ход игры.** Ребенок - «медведь» сидит на пеньке, дети стайкой продвигаются по террито­рии участка мимо «медведя», имитируя сбор ягод проговаривают слова:  У медведя во бору грибы, ягоды беру.  А медведь не спит и на нас рычит...  «Медведь» рычит и ловит детей; кого догонит, тот выходит из игры. |
| 1. Подвижная игра «Хитрая лиса».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности, упражнять в беге; развивать ловкость, внимание.  **Ход игры.** Дети стоят в кругу; воспитатель незаметно дотрагивается до ребенка, прогова­ривая: «Хитрая лиса, где ты?» Ребенок, до которого дотронулся воспитатель, говорит: «Я здесь!». Дети бегут врассыпную, «лиса» их догоняет. |
| 1. Подвижная игра «Встань к дереву».   **Цель:** закрепить названия разных пород деревьев.  **Ход игры.** Например, по сигналу воспитателя: «Встаньте около ели» дети находят ее, группируются и т. д. Кто встанет быстрее, игрок, который встал последним к дереву – выполняет упражнение. |
| 1. Подвижная игра «С кочки на кочку».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражняй в прыжках.  **Ход игры.** Дети перепрыгивают «с кочки на кочку» - в обручи, расположенные в хаотичном порядке, для того чтобы перебраться на противоположную сторону участка. Прыгают именно так, как загадал воспитатель (на одной ноге, на двух и т.д.) |
| 1. Подвижная игра «Горелки».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей.  **Ход игры.** Дети встают парами друг за другом, водящий стоит впереди лицом к детям; участники маршируют на месте, проговаривая слова:  *Гори, гори ясно, чтобы не погасло,*  *Глянь на небо, птички летят,*  *Колокольчики звенят,*  *Раз, два, три - беги!*  Трое участников бегут в конец колонны, чтобы создать новую пару. Кто из троих не успел, становится водящим. |
| 1. Подвижная игра «Солнце и ветер».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание, смекалку.  **Ход игры.** Воспитатель показывает табличку «Солнце» - дети двигаются по территории участка: прыгают, бегают, приседают, танцуют. По сигналу «Ветер!» прячутся на веранде, в домик, за машину, не задевая друг друга. |
| 1. Подвижная игра «Попади в цель».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать меткость, ловкость, глазомер.  **Ход игры.** Дети по очереди бросают снежки в цель, закрепленную на стене веранды с наружной стороны. У кого больше попаданий, тот и победитель. Бросают с заданной точки и из правильного положения туловища. |
| 1. Подвижная игра «Удочка».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание, сообразительность; упражнять в подпрыгивании.  **Ход игры.** Дети стоят по кругу. Ведущий в кругу вращает скакалку, дети подпрыгивать, чтобы она не задела ног. Кто не успел, тот покидает круг. |
| 1. Подвижная игра «Стой!»   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать внимание.  **Ход игры.** Дети бегают по площадке в разных направлениях. По сигналу «Стой!» оста­навливаются и замирают на месте. По сигналу «Можно бежать!» игра продолжается. Тот, кто после команды «Стоп!», пошевелился, тот выбывает из игры. |
| 1. Подвижная игра «Найди свою пару».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развив: внимание, скорость.  **Ход игры**. Дети встают парами один за другим, запоминают своего партнера. По первому сигналу все разбегаются и несколько минут активно двигаются по территории участка, по второму сигналу должны найти своего партнера и встать в прежнем порядке. |

**Декабрь.**

|  |
| --- |
| 1. Подвижная игра «Не попадись».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать смелость, ловкость.  **Ход игры.** Дети стоят в кругу, выбирают ведущего, который по сигналу догоняет детей. Кого догонит, тот выходит из игры. |
| 1. Подвижная игра «Охотники и звери».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать меткость, ловкость.  **Ход игры.** Из числа детей выбираются «охотники», остальные - «звери». По сигналу «звери» бегают, а «охотники» их ловят или бросают в них мяч. В кого попадут или до кого до­тронутся, те выходят из игры. |
| 1. Подвижная игра-соревнование «Дорожка препятствий».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать навыки подлезания, прыжков.  **Ход игры.** Дети выстраиваются в две колонны, по сигналу бегут к спортивным снарядам из снега: дуге, пеньку, снежному валу - и возвращаются в конец колонны. Чье звено выполнит раньше, то и победит. |
| 1. Подвижная игра «Не оставайся на снегу».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать со­образительность; упражнять в прыжках.  **Ход игры.** Выбрав водящего, дети бегают по территории участка. Когда подбегает водя­щий, они должны быстро запрыгнуть на возвышенность: скамейку, постройку и др. До кого до­тронется водящий, тот выбывает из игры. |
| 1. Подвижная игра «Пожарные на учении».   Цель: формировать навыки двигательной активности детей; развивать сме­лость, находчивость; закрепить умения лазить, прыгать, перелазить, подползать.  **Ход игры.** Уточняется, кто такие пожарные. Детям предлагается стать пожарными и на­чать тренировку: то есть преодолеть препятствия, которые установил воспитатель. Для этого образуются две команды: чья команда первой пройдет учения, та и победила. |
| 1. Подвижная игра «Самолеты».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать правильное дыхание при беге, внимание, сообразительность.  **Ход игры.** Ведущий - «диспетчер» дает разрешение на взлет, «летчики» «заводят моторы», по очереди «взлетают», «летают» по территории участка. По сигналу: «На посадку!» самолеты выстраиваются в ряд. |
| 1. Подвижная игра «Два Мороза».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать ловкость, смекалку, смелость.  **Ход игры.** Дети стоят по кругу; два ребенка - «Морозы» - стоят в середине круга и про­износят слова:  *Мы два брата молодые, два Мороза удалые:*  Я *Мороз - Красный нос, я Мороз - Синий нос!*  *Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?*  Дети: *Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!*  Дети разбегаются, а «Морозы» догоняют их. Кого догонят, тот останавливается и выходит из игры. |
| 1. Подвижная игра «Пройди и не упади».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать злость, чувство равновесия.  **Ход игры.** Дети совместно с воспитателем создают полосу препятствий. По команде воспитателя, дети начинают преодолевать полосу, тот кто справился лучше всех - молодец. |
| 1. Подвижная игра «Гуси-лебеди».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей; развивать внимание и смелость.  **Ход игры.** На одной стороне площадки стоят дети - «гуси», на скамейке сидит ребенок, ко­торый играет роль волка, на противоположной стороне стоит «мать-гусыня», она зовет «гусей»:  Гусыня. *Гуси, гуси!*  Гуси. *Га-га-га.*  Гусыня. *Есть хотите?*  Гуси. *Да, да, да!*  Гусыня. *Ну, летите!*  Гуси. *Нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой, зубы точит, съесть нас хочет!*  Г усыня. *Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!*  «Гуси» машут руками - «крыльями» и «летят» к «гусыне». «Волк» выходит из засады и ловит отставших детей. |
| 1. Подвижная игра «Перебежки».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей; развивать ловкость, находчивость.  **Х о д игры.** Дети делятся на две группы, стоят в шеренгах друг против друга. По сигналу бегают, прыгают, лазают. По команде должны встать на противоположную сторону, не опаздывать и не ошибаться. |

**Январь.**

|  |
| --- |
| 1. Подвижная игра «Хитрая лиса».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, упражнять в бе­ге; развивать ловкость, внимание.  **Ход игры.** Дети стоят в кругу. Воспитатель сообщает детям, что незаметно дотронется до любого ребенка во время проговаривания слов: **«Хитрая лиса, где ты?».** Ребенок, до которого дотронулся воспитатель, говорит: «Я**здесь!»** Дети бегут врассыпную, «лиса» их догоняет. |
| 2. Подвижная игра «Два Мороза».  **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать сме­лость, быстроту движений; упражнять в беге.  **Ход игры.** Дети стоят по кругу; два ребенка - «Морозы» - стоят в середине круга и про­износят слова:  *Мы два брата молодые, два Мороза удалые:*  Я *Мороз - Красный нос, я Мороз - Синий нос!*  *Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?*  **Дети: Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!**  Дети разбегаются, а «Морозы» ловят их и «замораживают». Кого догонят, тот останавливает­ся и выходит из игры. |
| |  | | --- | | ***3. Игра «Бывает - не бывает».*** | |  | | **Цель:** формировать навыки интеллектуальной активности.  **Ход игры.** Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч ловить не нужно.  Например, вы говорите: "Кошка варит кашу", и бросаете ребенку мяч. Он не ловит его. Затем сам ребенок придумывает что-нибудь и бросает мяч вам. И так далее.  *Ситуации можно предлагать разные:*  *Папа ушел на работу.*  *Поезд летит по небу.*  *Кошка хочет есть.*  *Человек вьет гнездо.*  *Почтальон принес письмо.*  *Зайчик пошел в школу. И т.п.* | |
| 4. Подвижная игра «Кто быстрее».  **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать ловкость, сообразительность, скорость движений.  **Ход игры.** Дети делятся на две группы, переносят снежные комочки в корзину. Чья команда заполнит корзину быстрее, та и победит. |
| 5. Подвижная игра «Попади в цель».  **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать меткость, ловкость, глазомер.  **Ход игры.** Дети по очереди бросают снежки в цель, закрепленную на стене веранды с наружной стороны. У кого больше попаданий, тот и победитель. |
| 6. Подвижная игра «Коршун и наседка».  **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать кость, смекалку, смелость.  **Ход игры.** Один из играющих - «коршун», другой - «наседка». Остальные дети - «цыплята», они становятся за «наседкой», держась друг за друга. На противоположной стороне площадки очерчивает- кружок - «гнездо коршуна».  По сигналу взрослого «Коршун!» ребенок- «коршун» «вылетает из гнезда» и старается поймать «цыпленка», стоящего последним в колонне. «Наседка распускает крылья» (вытягивает руки в стороны), защищает своих «цыплят», не дает «коршуну» схватить цыпленка». Все «цыплята» следят за движениями «коршуна» и идут за «наседкой», не отрываясь друг от друга, стараясь помешать «коршуну» поймать последнего. |
| 7. Подвижная игра «Ловишки - перебежки».  **Цель:** формировать навыки двигательной активности-детей, развивать ловкость, сообразительность, упражнять в беге.  **Ход игры.** Дети делятся на группы, встают по обе стороны участка лицом друг к другу, на середине между ними находится ловишка. После слов: «Раз, два, три, лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, ловишка их ловит. Тот, до кого ловишка дотронется, считается пойманным, становится ловишкой. |
| 8. Подвижная игра «Кто обгонит?».  **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать кость, чувство ответственности за свою команду.  **Ход игры.** На одной стороне площадки дети стоят в одной шеренге с мячами. По команде дети бегут, подбрасывая мяч перед собой, на противоположную сторону площадки. Побеждает тот, кто, не уронив мяч, прибежит первым. |
| 9. Подвижная игра «Ловишки с приседанием».  **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать выносливость, ловкость, сообразительность.  **Ход игры.** Выбирают ловишку. По сигналу: «Раз, два, три - беги!» дети разбегаются площадке, а ловишка старается их поймать (коснуться рукой). Нельзя ловить того, кто успел при­сесть и дотронуться рукой до земли. Когда будут пойманы трое детей, выбирают нового ловишку. |
| 10. Подвижная игра «Ловишка, бери ленту».  **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, смекалку.  **Ход игры.** Играющие встают в круг, выбирают ловишку. Все, кроме ловишки, берут цветную ленту и закладывают сзади за пояс или за ворот. Ловишка встает в центр круга, сигналу дети разбегаются по площадке. Ловишка догоняет их, стараясь вытянуть у кого- нибудь ленту. У кого ловишка забрал ленту, тот выходит из игры.  По сигналу воспитателя: «Раз, три, в круг скорей беги!» дети собираются в круг. Ловишка подсчитывает количество лент, возвращает их детям. |

**Февраль.**

|  |
| --- |
| 1. Подвижная игра «Чье звено скорее соберется?»   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, интерес к спорту, развивать смекалку, скорость движений.  **Ход игры.** Дети делятся на четыре команды, группируются в разных местах на террито­рии участка, под удары бубна прыгают, бегают, по сигналу должны встать на свое место. |
| 1. Подвижная игра «Не попадись».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей; развивать смелость, ловкость.  **Ход игры.** Дети стоят в кругу, выбирают ведущего, который по сигналу догоняет игроков. Кого догонит, тот выходит из игры. |
| 1. Подвижная игра «Охотники и звери».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать меткость, ловкость.  **Ход игры.** Из числа детей выбираются «охотники», остальные - «звери». По сигналу «звери» бегают, а «охотники» их ловят или бросают в них мяч. В кого попадут или до кого до­тронутся, те выходят из игры. |
| 1. Подвижная игра-соревнование «Дорожка препятствий».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать навыки подлезания, прыжков.  **Ход игры.** Дети выстраиваются в две колонны, по сигналу бегут к спортивным снарядам из снега: дуге, пеньку, снежному валу - и возвращаются в конец колонны. Чье звено быстрее вы­полнит задание, то и побеждает. |
| 1. **Подвижная игра «Уголки».**   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать смекалку.  **Ход игры.** Игра проводится на веранде и в домике. Дети выбирают водящего, занимают углы, по сигналу прыгают, бегают, при ударе в бубен занимают пустой угол. Кому не достанется места, тот становится водящим. |
| 1. Подвижная игра «Не оставайся на снегу».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать сооб­разительность; упражнять в прыжках.  **Ход игры.** Дети выбирают водящего, бегают по территории участка. Когда подбегает во­дящий, они должны быстро запрыгнуть на возвышенность: скамейку, постройку и др. До кого дотронется водящий, тот выбывает из игры. |
| 1. ***Подвижная игра «Мы*** - ***веселые ребята».***   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать лов­кость, смелость, внимание.  **Ход игры.** Дети стоят в кругу, выбирают ведущего, проговаривают слова:  *Мы - веселые ребята,*  *Любим бегать и играть,*  *Ну, попробуй нас догнать.*  *Раз, два, три, лови!*  Все разбегаются по территории участка. До кого дотронется водящий, тот выбывает из игры. |
| 1. Подвижная игра «Самолеты».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать пра­вильное дыхание при беге, внимание, сообразительность.  **Ход игры.** Ведущий - «диспетчер» дает разрешение на взлет, «летчики» «заводят моторы», по очереди «взлетают». «Летают» по территории участка; по сигналу «На посадку» «самолеты» выстраиваются в ряд. |
| 1. Подвижная игра «Мышеловка».   **Цель:** развивать выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость; упражнять в беге и приседании, построении в круг и ходьбе по кругу.  **Ход игры:** Играющие делятся на две неравные команды, большая образует круг - «мышеловку», меньшая - это «мыши».  *Ах, как мыши надоели,*  *Все погрызли, все поели.*  *Берегитесь же, плутовки,*  *Доберемся мы до вас.*  *Вот расставим мышеловки,*  *Переловим всех сейчас!*  Затем дети опускают руки вниз; «мыши», оставшиеся в кругу, встают в круг, и «мышеловка» увеличивается |

**Март.**

|  |
| --- |
| 1. Подвижная игра «Хитрая лиса».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, упражнять в бе­ге; развивать ловкость, внимание.  **Ход игры.** Дети стоят в кругу. Воспитатель сообщает детям, что незаметно дотронется до любого ребенка во время проговаривания слов: **«Хитрая лиса, где ты?».** Ребенок, до которого дотронулся воспитатель, говорит: «Я **здесь!»** Дети бегут врассыпную, «лиса» их догоняет. |
| 1. Подвижная игра «Перелет птиц».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно ­исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку.  **Ход игры.** Дети делятся на 2-3 группы, изображают перелетных птиц, располагаются друг напротив друга. По сигналу они должны поменяться местами, отображая характерные особенности: гуси летят клином, скворцы - стайкой. |
| 1. Подвижная игра «Море волнуется».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, выполнять имитационные движения, демонстрируя их красоту, выразительность, грациозность, пластич­ность.  **Ход игры.** Дети стоят в кругу. Выбирается ведущий, он стоит в центре; все произносят слова и произвольно двигаются, стараясь создать необычную фигуру: «Море волнуется раз, мо­ре волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри». После этих слов все за­мирают, ведущий выбирает лучшую фигуру, этот участник становится ведущим. |
| 1. Подвижная игра «С кочки на кочку».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, упражнять прыжках.  **Ход игры.** Дети перепрыгивают «с кочки на кочку» - в кружки, нарисованные на земле, (и обручи, чтобы перебраться на противоположную сторону участка. |
| 1. Подвижная игра «Горелки».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей.  **Ход игры.** Дети встают парами друг за другом, водящий стоит впереди лицом к детям участники маршируют на месте, приговаривая:  *Гори, гори ясно, чтобы не погасло,*  *Глянь на небо, птички летят,*  *Колокольчики звенят.*  *Раз, два, три - беги!*  Трое участников бегут в конец колонны, чтобы создать новую пару. Кто из троих не успел, становится водящим. |
| 1. Подвижная игра «Кто быстрее?»   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать ловкость, сообразительность, скорость движений.  **Ход игры.** Дети делятся на две группы, задача - перенести снежные комочки в корзину. Чья команда заполнит корзину быстрее, та и победит |
| 1. Подвижная игра «Совушка».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать внимание, реакцию.  **Ход игры.** Ребенок - «совушка» сидит на скамейке, дети двигаются по комнате со словами:  *Совушка - сова, большая голова,*  *На суку сидит, во все стороны глядит,*  *Да как полетит!*  «Совушка» издает звук «уф-уф» и догоняет детей. |
| 1. Подвижная игра «Ловишка, бери ленту».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, смекалку.  **Ход игры.** Играющие встают в круг, выбирают ловишку. Все, кроме ловишки, берут цветную ленту и закладывают сзади за пояс или за ворот. Ловишка встает в центр круга. По сигналу дети разбегаются по площадке. Ловишка догоняет их, стараясь вытянуть у кого- нибудь ленту. Тот, у кого ловишка забрал ленту, выходит из игры. По сигналу воспитателя: «РАЗ, два, три, в круг скорей беги!» дети собираются в круг. Ловишка подсчитывает количество лент и возвращает их детям. |
| 1. Подвижная игра «Коршун и наседка».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать лов­кость, смекалку, смелость.  **Ход игры.** Один из играющих - «коршун», другой - «наседка». Остальные дети - «цып­лята», они становятся за «наседкой», держась друг за друга. На противоположной стороне площадки очерчивается кружок - «гнездо коршуна». По сигналу взрослого «Коршун!» ребенок- «коршун» «вылетает из гнезда» и старается поймать «цыпленка», стоящего последним в колон­не. «Наседка распускает крылья» (вытягивает руки в стороны), защищает своих «цыплят», не да­ет «коршуну» схватить «цыпленка». Все «цыплята» следят за движениями «коршуна» и идут за «наседкой», не отрываясь друг от друга, стараясь помешать «коршуну» поймать последнего. |
| 1. Подвижная игра «Кто обгонит?»   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать ловкость, чувство ответственности за свою команду.  **Ход игры.** На одной стороне площадки дети стоят в одну шеренгу с мячами в руках. По команде они бегут, подбрасывая мяч перед собой, на противоположную сторону площадки. Побеждает тот, кто, не уронив мяч, прибежит первым. |

**Апрель.**

|  |
| --- |
| 1. Подвижная игра «Чье звено скорее соберется».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, интерес к спорту, развивать смекалку, скорость движений.  **Ход игры.** Дети делятся на четыре команды, группируются в разных частях территории участка, под удары бубна прыгают, бегают, по сигналу должны встать на свое место. |
| 1. Подвижная игра-соревнование «Дорожка препятствий».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать навы­ки подлезания, прыжков.  **Ход игры:** Дети выстраиваются в две колонны, по сигналу бегут к спортивным снарядам (дуге, пеньку, бревну) и возвращаются в конец колонны. Какое звено быстрее выполнит задание, то и побеждает. |
| 1. Подвижная игра «Уголки».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку.  **Ход игры.** Игра проводится на веранде и в домике. Дети выбирают водящего, занимают углы; по сигналу прыгают, бегают; при ударе в бубен занимают пустой угол. Кому уголка не до­станется, тот становится водящим. |
| 1. Подвижная игра «Пожарные на учении».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать сме­лость, находчивость; закреплять умения лазить, прыгать, перелазить, подползать.  **Ход игры.** Уточняется, кто такие пожарные. Детям предлагается стать пожарными и на­чать тренировку: преодолеть препятствия, заготовленные воспитателем. Для этого создаются две команды: чья команда первой пройдет учения, та и победила. |
| 1. Подвижная игра «Самолеты».   **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, развивать правильное дыхание при беге, внимание, сообразительность.  **Ход игры.** Ведущий - «диспетчер» дает разрешение на взлет, «летчики» «заводят моторы», по очереди «взлетают», «летают» по территории участка. По сигналу «На посадку!» самолеты выстраиваются в ряд. |
| 7. Подвижная игра «Море волнуется».  **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, выполнять ими имитационные движения, демонстрируя их красоту, выразительность, грациозность, пластичность.  **Ход игры.** Дети стоят в кругу, выбирается ведущий, он стоит в центре; все произнося - слова и произвольно двигаются, стараясь создать необычную фигуру: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри». По окончании все замирают, ведущий выбирает лучшую фигуру, этот участник становится ведущим. |
| 8. Подвижная игра «Пройди и не упади».  **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно­ исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, чувство равновесия.  **Ход игры.** Дети по очереди проходят по бревну. Чтобы не упасть, надо держать равновесие. |
| 9. Подвижная игра «Перебежки».  **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно ­исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать лов­кость, находчивость.  **Ход игры**. Дети делятся на две группы, стоят в шеренгах друг против друга. По сигналу бегают, прыгают, лазают. По команде должны встать на противоположную сторону, не опазды­вать и не ошибаться. |
| 10. Подвижная игра «Шире шаг».  **Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательна исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать глазомер.  **Ход игры.** Дети стоят по линейке, разделившись на три команды, по сигналу они должны перейти на другую сторону участка большими шагами. Кто быстрее выполнит задание, тот и победитель. |

**Май.**

|  |
| --- |
| 1. Подвижная игра «Веселые соревнования».   Цель: формирование навыков двигательной активности детей; развитие смекалки, чувства общности.  **Ход игры.** Играющие встают в 3-4 колонны у общей черты. Впереди каждой колонны в 4-5 шагах обозначены цветные дорожки, дальше большие цветные круги (обручи/ленты). По сигналу первые игроки бегут по дорожкам, затем по контуру круга и быстро возвращаются в конец колонны. Кто быстрее справится. |
| 1. Подвижная игра «Охотники и звери».   **Цель:** формирование навыков двигательной активности детей, с учетом безопасности жизнедеятельности; развитие меткости и ловкости у детей.  **Ход игры.** Из числа детей выбираются «охотники», остальные перевоплощаются в «зве­рей»; по сигналу воспитателя «звери» бегают, а охотники их ловят. До кого дотронутся, те выходят из игры – садятся на лавку. Остаются самые быстрые «зверята». |
| 1. Подвижная игра «Мы - веселые ребята».   **Цель:** формирование навыков двигательной активности детей; развитие лов­кости, смелости, внимания у дошкольников.  **Ход игры.** Дети стоят в кругу, выбирают ведущего, ведущий ходит в кругу, пока дети проговаривают слова:  *Мы веселые ребята, любим бегать и играть,*  *Ну, попробуй нас догнать раз, два, три, лови!*  Затем все разбегаются по территории участка. До кого дотронется водящий, тог выбывает из игры. |
| 1. Подвижная игра «Пожарные на учении».   **Цель:** развитие смелости, находчивости; закрепление умений лазания, прыгать, подползать.  **Ход игры.** Уточняется, кто такие пожарные. Детям предлагается стать пожарными и начать тренировку: подлезть под канаты, перелезть через препятствия. Для этого образуются две команды: чья команда первой пройдет учения, та и победила. |
| 1. Подвижная игра «Самолеты».   **Цель:** формирование навыков двигательной активности детей; развитие навыков правильного дыхания при беге, внимания, сообразительности.  **Ход игры.** Дети строятся в 3 – 4 колонны, друг за другом. Ведущий - «диспетчер» дает разрешение на взлет, «летчики» «заводят мотор» по очереди «взлетают», «летают» по территории участка. По сигналу «На посадку!» самолёты выстраиваются в ряд – на свои места. |
| 1. Подвижная игра «Мышеловка».   **Цель:** формирование навыков двигательной активности детей; развитие сме­калки у детей.  **Ход игры:** Выбираются дети – «Мыши», остальные дети встают в круг, взявшись за руки. Пока дети, проговаривают слова, мыши бегают через замкнутый круг. По окончанию слов, мышеловка опускается, пойманные мыши становятся мышеловкой. Игра идёт до тех пор, пока всех мышей не переловят.  *Ах, как мыши надоели, все погрызли, все поели,*  *Берегитесь же, плутовки, доберемся мы до вас.*  *Как расставим мышеловку, переловим всех зараз!* |
| 1. Подвижная игра «Гуси-лебеди».   **Цель:** формирование навыков двигательной активности детей; развитие внимания и смелости.  **Ход игры.** На одной стороне площадки стоят дети - «гуси», на скамейке сидит ребенок, ко­торый играет роль волка, на противоположной стороне стоит «мать-гусыня», она зовет «гусей»:  Г у с ы н я: *Гуси, гуси!*  Гу с и: *Га-га-га.*  Гусыня: *Есть хотите?*  Гуси: *Да, да, да!*  Гусыня: *Ну, летите!*  Гуси: *Нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой, зубы точит, съесть нас хо­чет!*  Гусыня: *Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!*  «Гуси» машут руками - «крыльями» и «летят» к «гусыне». «Волк» выходит из засады и ловит отставших детей. |
| 1. Подвижная игра «Перебежки».   **Цель:** формирование навыков двигательной активности детей; развитие ловкости и находчивости у ребят.  **Ход игры.** Дети делятся на две группы, стоят в шеренгах друг против друга. По сип бегают, прыгают, лазают. По команде должны встать на противоположную сторону, не опаздывать и не ошибаться. |
| 1. Подвижная игра «Кто дальше прыгнет?»   **Цель:** формирование навыков двигательной активности детей, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в прыжках с места и разбега.  **Ход игры.** На земле начерчена линия. Дети выстраиваются на ней, по сигналу все одновременно прыгают и остаются на местах, отмечают, кто прыгнул дальше. Затем задача усложняет прыгнуть с разбега, не упасть и стоять на том же месте. Фиксируют результат, выявляют победителей. |
| 1. Подвижная игра «Зайцы и волк».   Цель: формирование навыков двигательной активности детей, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в беге; развитие внимания и смелости.  **Ход игры.** Ребенок - «волк» сидит в своем «логове», дети - «зайцы» по сигналу прыгают лужайке, «кушают травку», проговаривают слова:  *Зайцы скачут - скок, скок, скок*  *- На зеленый на лужок,*  *Травку щиплют,*  *Слушают, не идет ли волк?*  «Волк» рычит, «зайцы» прыгают в свои «норки» (определенные заранее). До кого «волк» тронется, тот выходит из игры. |