

Подвижные игры. Подготовительная группа.

№1. Подвижная игра «Ловишка, бери ленту».

Цель: Способствовать тренировке внимательности, ловкости.

Ход игры: Дети становятся в круг. У каждого из них цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит ловишка. По сигналу инструктора: «Лови!»- дети разбегаются по залу. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-либо из них ленточку. Ребенок, лишившийся ленточки, временно отходит в сторону. По сигналу:

«Раз, два, три – в круг скорей беги!» - все строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество взятых лент и возвращает их детям. Игра продолжается с новым ловишкой.

№2. Подвижная игра «Лягушки и цапля».

Цель: воспитывать смелость и решительность действий во время игры.

Ход игры: В середине площадки обозначают болото – натягивают веревку на высоту 15 см. В стороне от болота находится цапля. Лягушки прыгают в болоте, ловят комаров. По сигналу: «Цапля!» - она перешагивает через веревку и начинает ловить лягушек. Лягушки могут выскакивать из болота любым способом б отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, с разбега. Пойманные лягушки идут в гнездо цапли.

№3. Подвижная игра «Пустое место».

Цель: Развивать скоростные качества.

Ход игры: Дети становятся по кругу плотно друг к другу, руки держат за спиной. Водящий становится за кругом. Он проходит сзади играющих, дотрагивается до кого –нибудь, а сам продолжает бежать вокруг круга. Ребенок, до которого дотронулся водящий, бежит вокруг стоящих по кругу детей в обратную сторону, стремясь быстрее водящего прибежать на свое место. Кто первый займет пустое место, тот и остается в кругу, а оставшийся без места водит. Во время бега навстречу нельзя наталкиваться друг на друга и трогать руками стоящих детей.

№4. Подвижная игра «Горелки».

Цель. Развивать скоростные качества в беге.

Ход игры: Играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия.

С помощью считалки выбирают ловишку:

«Дети, Косой, косой,
Не ходи босой,
А ходи обутый,
Лапочки закутай,

Если будешь ты обут,
Волки зайца не найдут,
Не найдёт тебя медведь.
Выходи, тебе гореть!».

Ловишка становится на линию спиной к остальным играющим. Все, стоящие парами, говорят:

«Гори – гори ясно,
Чтобы не погасло.

Глянь на небо – птички летят,
Колокольчики звенят.

Раз – два – три – беги!»

С окончанием слов дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один справа, другой – слева), стремясь схватиться за руки. Ловишка старается поймать одного из пары и соединить с ним руки. Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если ловишка не поймал, он остается в той же роли.

№5 Подвижная игра «Перелет птиц».

Цель игры: Продолжать развивать умение детей лазать по гимнастической стенке, развивать равновесие и координацию движений во время игры.

Ход игры. Птицы – дети, расправив крылья летают по всему залу. По сигналу: «Буря!» - они скрываются на деревьях – влезают на гимнастическую стенку. Когда инструктор скажет: «Буря прекратилась» - птицы слетают с ветвей и продолжают летать.

№6 Подвижная игра «Кого назвали, тот и ловит».

Цель игры: Продолжать развивать память, двигательную деятельность детей.

Ход игры. Дети ходят или бегают по залу. Инструктор держит в руках мяч. Он называет имя одного ребенка и бросает мяч вверх. Названный ребенок должен поймать мяч и снова бросить его вверх, называя имя кого –нибудь из детей.

№ 7. Подвижная игра «Совушка».

Цель игры: развивать ловкость. Учить соблюдать правила игры.

Ход игры: Из числа играющих выделяется «совушка». Её гнездо в стороне от площадки. Играющие на площадке располагаются произвольно. «Совушка» - в гнезде. По сигналу ведущего: «День наступает, всё оживает!» - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жучков и т.д. По второму сигналу: «Ночь наступает, всё замирает – сова вылетает!» - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. «Совушка» выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берёт его за руку и уводит в своё гнездо. За один выход она может добыть двух или даже трёх игроков. Затем «совушка» опять возвращается в своё гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке. После 2-3 выходов «совушки» на охоту её сменяют новые водящие из числа тех,

которые ни разу ей не попались. Правила запрещают «совушке» подолгу наблюдать за одним и тем же игроком, а пойманному вырываться.

№ 8. Подвижная игра «Будь внимателен».

Цель игры: Развивать у детей внимательность, ловкость и быстроту реакций. Учить соблюдать правила игры.

Ход игры: На одной стороне зала 5 – 6 играющих, на противоположной напротив каждого лежат 3 предмета (например, кубик, погремушка, флажок). На сигнал: «Бери!» - играющие бегут к предметам. Примерно на середине пути следует сигнал, какой из 3 предметов нужно взять. Например, кубик. Дети берут названный предмет и бегут с ним на исходную позицию.

(Если взят не тот предмет, нужно вернуться и заменить его)

№ 9. Подвижная игра «Наседка и коршун».

Цель игры: Развивать у детей внимательность, собранность, ловкость и увертливость во время игры. Учить соблюдать правила игры.

Ход игры: В игре участвуют 8 – 10 детей. Один из играющих выбирается коршуном, другой – наседкой. Остальные дети – цыплята. Они становятся за наседкой, держась друг за друга, а стоящий впереди – за наседку. На противоположной стороне зала очерчивается кружок – гнездо коршуна. По сигналу: «Коршун!» - ребенок – коршун вылетает из гнезда и старается поймать цыпленка, стоящего последним в колонне. Наседка, распутив крылья (вытянув руки в стороны), защищает своих цыплят. Не дает коршуну схватить цыпленка. Все цыплята следят за движениями коршуна и двигаются за наседкой, не отрываясь друг от друга, стараясь помешать коршуну поймать последнего. Пойманного цыпленка коршун отводит к себе в гнездо. Когда он поймает 2-3 цыпленка, на роль коршуна и наседки выбираются другие дети.

№ 10. Подвижная игра «Догони свою пару».

Цель игры: Развивать у детей умение бегать в заданном направлении друг за другом. Учить соблюдать правила игры

Ход игры: Двое детей становятся один за другим на расстоянии 2 – 3 шагов у края площадки. По сигналу: «Раз, два, три – беги!» - стоящий впереди бежит на противоположную сторону площадки. Где проведена черта, за которой ловить нельзя. Стоящий сзади должен поймать убегающего до того, как он достигнет черты. Если ловящий не поймает убегающего, они выполняют задание еще раз, а если поймает, дети меняются местами.

№ 11. Подвижная игра «Охотники и утки».

Цель игры: Развивать увертливость, точность броска мячом в цель. Учить соблюдать правила игры.

Ход игры: Взявшись за руки, играющие составляют круг. Рассчитавшись на первый – второй, образуют 2 команды: одни – охотники, другие – утки. Охотники остаются на своих местах, а утки выходят на середину круга. Перед ногами стоящих в кругу проводится черта, за которую охотникам переходить нельзя. Охотники перебрасывают мяч, стараясь попасть им в уток. Утки убегают, увертываются от мяча. Утка, которую задел мяч, считается подстреленной и выходит из круга. Через некоторое время по сигналу инструктора охотники подсчитывают свои трофеи. Команды меняются ролями. (Бросать мяч можно только по ногам.)

№ 12. Игра «Пионербол».

Цель игры: воспитывать умение действовать коллективно в игре.

Ход игры: Дети становятся по обе стороны сетки по 6 человек. На каждой стороне. Они перебрасывают мяч разными способами: из – за головы, от груди или снизу от себя. Один ребенок перебрасывает мяч через сетку на другую сторону, поймавший мяч перебрасывает его своему соседу и тот может перебросить мяч на сторону соперников, а может бросить сам. Игру можно вести на счет. На какой стороне мяч меньше всего падал на землю, та сторона и выиграла.