Подвижные игры для детей подготовительной группы ДОУ

**Игры для старших дошкольников и младших школьников**

**Речка—берег**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

*Ход игры*: на игровой площадке проводят 2 параллельные линии. Между ними — «река». Все игроки становятся на берег или на оба берега «реки». Ведущий быстро говорит «В реку!», и игроки прыгают в реку. Ведущий кричит «На берег!», и игроки прыгают на берег. Игрок, который ошибся, выходит из игры. Выигрывает последний игрок, ни разу не ошибившийся. Он становится новым ведущим.

Особые замечания: ведущий может ускорять темп. Все проигравшие игроки после окончания игры прыгают на одной ножке вдоль «речки».

**Царица-рыба**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: красивый платок или венок, 4 шеста с цветными ленточками.

*Ход игры*: из игроков выбирается «царица- рыба». Ей на голову надевают яркий платок или венок. «Рыба» становится в центр хоровода, который изображает рыбацкую сеть.



*Фрагмент игры*

Около хоровода ставятся 4 шеста с цветными ленточками. «Рыба», пробравшись между рук игроков, бежит к одному из шестов. Игроки догоняют ее. Если «рыбу» не поймали, она продолжает играть и возвращается в хоровод. «Рыбак», поймавший «рыбу», становится на ее место.

Особые замечания: «рыба» не может разрывать круг, а только проскальзывать под руками.

**Водяной**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

*Ход игры:* в центре игровой площадки чертят круг — «озеро» или «болото», в котором живет Водяной. Все игроки -— дети, а один -— Водяной. Он говорит: «Я водяной, я водяной, поговорил бы кто со мной!» Дети бегают вокруг «озера» и кричат: «Водяной, поиграй со мной!»

Водяной бегает по «озеру» и ловит тех играющих, которые слишком близко подошли к нему. Пойманных детей Водяной забирает к себе в «озеро». Игра продолжается до тех пор, пока Водяной не переловит большинство детей.

Особые замечания: Водяной не может выйти за пределы своего круга-«озера». Те, кого он поймал, тоже могут помогать Водяному.

**Морские фигуры**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей, расширение эрудиции.

Атрибуты: несколько стульев.

*Ход игры*: по игровой площадке расставляются стулья. Ведущий — капитан. Он дает каждому игроку название какого-нибудь предмета из корабельной обстановки. Капитан начинает двигаться за спинами сидящих по кругу и рассказывать о плавании на корабле, называя при этом предметы, необходимые для морского плавания. Каждый названный капитаном «предмет» встает. Они выстраиваются друг за другом за капитаном. Когда встали все игроки, капитан кричит: «На море шторм!» Дети двигаются, изображая волны. Капитан командует: «На море штиль!» Дети стараются как можно скорее занять свои места на стульях. Оставшийся без стула становится капитаном и начинает игру заново, рассказывая свою историю.

Особые замечания: строиться за капитаном игроки должны в порядке названных им предметов. Садиться можно не только на свой, но и на любой свободный стул.

**Ловись, рыбка, большая и маленькая!**

Цель игры: развитие двигательных способностей, внимания, координации, быстроты реакции.

Атрибуты: шнур или веревка длиной 4—5 м с привязанным на конце мешочком с песком.

*Ход игры*: все игроки-«рыбки» становятся в круг. Один игрок — «рыбак» — становится в круг и начинает вращать веревку с мешочком, которая, скользя по полу, проносится под ногами играющих. «Рыбки», внимательно наблюдая за движением мешочка, следят, чтобы он не задел их, и подпрыгивают. Тот, кто заденет мешочек или веревку, становится в середину и начинает вращать веревку.

Особые замечания: при вращении веревки «рыбки» не могут отходить от своего места.

**Судак и плотва**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

*Ход игры*: на площадке проводят две линии на расстоянии 15 м друг от друга. Один из игроков — «хищный судак», все остальные — «шустрая плотва», поделенные на 2 команды. «Плотвички» встают лицом друг к другу по противоположным линиям. По команде ведущего они одновременно перебегают к другой линии. «Судак» старается осалить — «поймать» как можно больше «плотвы». Осаленные игроки выходят из игры.

Особые замечания: проигрывает та команда, в которой осалено большее число игроков.

**Черепашки-футболисты**

Цель игры: развитие двигательных способностей, быстроты реакции.

Атрибуты: футбольный мяч.

*Ход игры:* из числа игроков выбирается ведущий — «большая черепаха». Он берет в руки мяч. Остальные игроки-«черепашки» сидят на площадке в разных местах.

По сигналу ведущего «Игра!» — «большая черепаха» бросает мяч, стараясь попасть им в одного из игроков. Попадание засчитывается в том случае, если мяч коснулся любой части тела, кроме ног. Если ведущему это удалось, он меняется местами с «черепахой», в которую попал мячом и которая зарабатывает штрафное очко. Если же «большая черепаха» попала в ноги или промахнулась, то игроки, получив мяч в свое распоряжение, начинают передавать его друг другу ногами, передвигаясь в упоре лежа. «Большая черепаха» старается перехватить мяч и с того места, где ему это удалось, снова попасть в кого-либо из «черепашек». Игру выигрывают те «черепахи», которые за назначенное для игры время не получили ни одного штрафного очка.

Особые замечания: «большая черепаха» может бросать мяч только с того места, где ей удалось его перехватить. Передвижение по площадке с мячом запрещено. Если мяч укатился за пределы игровой площадки, «черепаха» бросает его с края площадки. «Черепашки» могут защищаться от попадания, поворачиваясь и выставляя ноги навстречу мячу или передвигаясь в упоре лежа.

**Река впадает в море**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

*Ход игры*: все игроки — это река. Они встают в несколько колонн с одинаковым количеством человек. По сигналу ведущего «Реки текут!» все бегут друг за другом в разных направлениях, придерживаясь колонн. На сигнал «Море!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги- моря. Выигрывают те игроки, которые быстрее построят круг.

Особые замечания: все действия следует производить по сигналу.

**Рыбаки**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: шнур длиной 3—5 м.

*Ход игры:* из шнура выкладывается круг — «сеть» в центре игровой площадки. Все игроки — «рыбки». Трое — «рыбаки». «Рыбаки» встают в центр круга. «Рыбки» бегают по всей площадке, забегая иногда в круг. «Рыбаки» пытаются поймать их.

Особые замечания: ловить «рыбок» можно только в кругу. Пойманные «рыбки» выбывают из игры.

**Рыбки и рыбаки**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

*Ход игры:* игроки делятся на 2 группы и становятся друг против друга на расстоянии нескольких шагов. Одна группа — «рыбаки», другая — «рыбки». •

Начинает игра с разговора. «Рыбы» спрашивают:

— Что вы делаете?

— Невод вяжем.

— Что вы будете неводом делать?

— Рыбу ловить.

— Какую?

— Карася!

— А попробуйте!

«Рыбы» разворачиваются и бегут до установленной черты. Каждый «рыбак» старается поймать одну из «рыб». Потом игра начинается вновь, но называется уже другая «рыба».

Особые замечания: ловить «рыб» можно только на границах моря. «Рыба» считается пойманной, когда «рыбак» дотрагивается до нее рукой.

**Акула**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: веревка длиной 2—3 м, колышек, стул.

Ход игры: все игроки — «рыбки». Один игрок — «акула». На одном конце веревки делают петлю и надевают ее на колышек, закрепленный в земле, в центре площадки.

Можно привязать веревку к стулу, стоящему в центре.

«Акула» берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы она была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-«рыбкам», которые разбрелись по площадке-морю, надо прыгать через нее.

Особые замечания: «рыбки», задетые веревкой, считаются съеденными «акулой».



*Прыжок через веревку*

**Рыбы и крокодилы**

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей.

Атрибуты: резиновый мяч среднего размера.

*Ход игры:* в центре поля очерчивают большой круг диаметром около 4 м. Игроки делятся на 2 команды — «рыб» и «крокодилов». «Рыбы» защищают свой дом, а «крокодилы» на них нападают. Игроки-«рыбы» входят в круг, а игроки-«крокодилы» окружают их за чертой, отойдя друг от друга на приблизительно одинаковое расстояние. Получив мяч от ведущего, нападающие 3 раза подряд перебрасывают мяч над кругом. Это условие для начала игры. В это время «крокодилы» не имеют права ударять находящихся в кругу, а те не могут прыгать и ловить мяч. После 3 перебросов игроки-«крокодилы» стараются уловить момент и ударить по кругу. Кто находится в кругу, стараются избежать ударов — защищаются, т. е. «рыбы» ловят мяч или стремятся удержать его в кругу. В случае удачной защиты игроки меняются ролями.

Особые замечания: если удар «крокодилов» достиг цели и мяч вылетел из круга, то защитник, в которого попал мяч, выбывает из игры. Если мяч не достиг цели, из игры выходит тот игрок- «крокодил», который бросал мяч.

**Щука и караси**

Цель игры: развитие двигательных способностей, быстроты реакции.

*Ход игры:* на противоположных концах игровой площадки очерчиваются 2 «залива», в которых живут «караси». Расстояние между «заливами» примерно 10—15 м. Все остальное пространство игровой площадки — «река». Из игроков выбирается «щука», все остальные — «караси». «Караси» встают все вместе в одном из «заливов», а «щука» — посередине «реки». «Шука» говорит «Раз, два, три!», и все «караси» начинают переплывать к противоположному заливу. «Щука» ловит «карасей». Пойманный «карась» становится на середину игровой площадки. «Щука» опять считает, «караси» опять переплывают и т. д.

Пойманные «караси» встают посередине «реки», держась за руки, и образуют сеть. «Караси» продолжают переплывать из одного «залива» в другой, но теперь уже проходя через сеть. «Щука» ловит выбегающих из сети «карасей».

Все пойманные «караси» присоединяются к сети, и теперь из нее образуется круг — корзина. Непойманные «караси» пробегают через корзину, а «щука» ловит их. Когда «карасей» остается очень мало, пойманные образуют верши — встают в 2 ряда, лицом друг против друга, образуя коридор. «Шука» становится в 2 м от вершей и ловит «карасей» у выхода из них. Игра заканчивается, когда все «караси» пойманы.

Особые замечания: на счет «Три!» все «караси» должны начать перебегать из одного «залива» в другой. Пойманные «караси», стоящие в сети, корзине или вершах, не препятствуют передвижению остальных «рыб». Все «караси» при перебежке должны забегать в сеть, корзину или верши. Игроки, образующие корзину, могут поймать «щуку», если им удастся закинуть сплетенные руки за «щуку» и загнать ее в корзину. Если «щука» попадется в корзину, все пойманные «караси» отпускаются и выбирается новая «щука», а бывшая становится «карасем».

**Рыбы в сети**

Цель игры: развитие двигательных способностей, быстроты реакции.

*Ход игры*: в центре игровой площадки очерчивается большой круг. Из числа игроков выбираются 3 «рыбы», остальные игроки образуют сеть, встав в круг и взявшись за руки. По сигналу ведущего — «рыбака» — круг начинает двигаться вправо, а «рыбы» бегают в кругу. По сигналу «рыбака» круг останавливается, и «рыбы» стараются выбраться из сети. Они могут пробегать под руками стоящих в круг игроков, перепрыгивать через руки или силой пробиваться между ними. Другие игроки препятствуют им, приближаясь друг к другу, приседая и т. д. «Рыбам» на выход из сети дается 1 минута. После этого игра прекращается, и выбираются новые «рыбы».

Особые замечания: если «рыба» просунула сквозь сеть голову, она считается свободной.

**Жмурки «Кот и котята»**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

*Ход игры*: все игроки — «котята», они идут, приплясывая и напевая какую-нибудь песенку и ведя игрока-«кота» с завязанными глазами. «Кота» доводят до двери, ставят на порог, просят взяться за ручку и начинают с ним такой разговор:

—- Кот, кот, на чем стоишь?

— На дубу!

— За что держишься?

— За сук!

— Что на суку?

— Ульи!

— Что в ульях?

— Мед!

— Кому да кому?

— Мне да сыну моему!

— А нам что?

— Песка да глины!

Дети начинают петь песенку:

Кот, кот Опанас,

Ты лови два года нас!

Ты лови три года нас,

Не развязывая глаз!

При последних словах дети-«котята» разбегаются в стороны, а «кот» старается кого-нибудь из них поймать. «Котята» вертятся вокруг «кота», дразнят его, дергают за одежду.

Особые замечания: осаленный «котенок» выходит из игры.

**Палочка-выручалочка**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: небольшая палочка.

*Ход игры*: все игроки — дети. Один игрок, выбранный по считалке, — Колдун. Он отбегает от детей и встает лицом к стене. У стены лежит палочка-выручалочка. Колдун берет в руки палочку, стучит по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не найма. Кого первого найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов Колдун ставит палочку у стены и идет искать. Заметив одного из игроков, он громко называет его по имени, быстро подбегает к стене, берет палочку в руки, стучит ей о стену и кричит: «Палочка-выручалочка (имя найденного игрока) нашла!» Названный и «застуканный» игрок выходит из игры, а Колдун идет искать следующего. Если игра продолжается после того, как Колдун всех поймал, на его место становится тот, кого поймали первым.

Если какой-нибудь игрок, будучи замеченным Колдуном, добежит до палочки раньше его, он быстро берет палочку и со словами «Палочка, выручай!» стучит ею по стене и бросает как можно дальше. Пока Колдун ищет палочку, игрок прячется заново. Колдун находит палочку, кладет ее на прежнее место и снова идет искать.

Особые замечания: пока дети прячутся, Колдун стоит лицом к стене и считает до 20; искать детей он должен по всей площадке, не задерживаясь около палочки.

**Колпак**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

*Ход игры*: из игроков выбирается ведущий. Он говорит:

Колпак мой треугольный,

Треугольный мой колпак.

А если не треугольный,

То это не мой колпак.

Игроки встают в круг и сначала, когда ведущий в первый раз произносит слова, они просто слушают. При втором повторе игроки должны слово «треугольный» заменять показом треугольника из пальцев. При третьем повторе игроки должны слово «колпак» заменять показом колпака над головой с помощью рук.

Особые замечания: игроки, которые ошиблись, выходят из игры.