



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение муниципального образования город Краснодар
«Центр развития ребёнка – детский сад №110 «Теремок»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

«Подвижные игры в образовательном процессе с детьми дошкольного возраста»



Соавторы:
Каширина Алена Ярославовна
Криворотова Елена Николаевна
Петренко Ольга Анатольевна
воспитатели

Краснодар

Методическая разработка

«Подвижные игры в образовательном процессе с детьми дошкольного возраста»

1. Пояснительная записка

«Физическое образование ребенка есть база для всего остального. Без него мы никогда не получим здорового поколения»

Луначарский А. В.

«Подвижная игра – незаменимое средство пополнения знаний и представлений ребенка об окружающем мире, развития мышления, смекалки, ловкости, сноровки, ценных морально-волевых качеств. При проведении подвижной игры создаются неограниченные возможности комплексного использования разнообразных методов, направленных на формирование личности ребенка. В процессе игры происходит не только упражнение в уже имеющихся двигательных навыках, их закрепление и совершенствование, но и формирование качеств личности»

Степаненкова Э.Я.

Одним из приоритетных направлений в деятельности МАДОУ МО г. Краснодар "Центр - детский сад №110" является физическое воспитание дошкольников, которое осуществляется как на специальных физкультурных занятиях, так и в игровой деятельности, и повседневной жизни детей.

Игра - самая любимая и естественная деятельность младших дошкольников, отвечающая их жизненно важным потребностям. Игра занимает важнейшее место в жизни малыша и является главным средством воспитания и оздоровления. Подвижные игры благоприятно влияют на весь организм ребёнка в целом. Радость и удовольствие сопровождают интересную, активную и доступную для ребёнка игру, она захватывает малыша, оказывая положительное влияние на общее физическое и умственное развитие.

Играя, ребёнок удовлетворяет свою потребность в движениях и одновременно с этим повторяет уже освоенный материал. Подвижные игры проводятся ежедневно в группе или на прогулке в зависимости от погодных условий. При активной деятельности детей на воздухе усиливается работа сердца и лёгких. Это оказывает благоприятное влияние на общее состояние детей: улучшается нервная система, повышается сопротивляемость организма к различным заболеваниям.

С помощью подвижных сюжетных игр малыши легче проходят адаптацию в детском саду, учатся действовать по словесной инструкции взрослого. У них появляется интерес к занятиям, которые вызывают положительные эмоции, радостное настроение.

В педагогической науке подвижные игры рассматриваются, как важнейшее средство всестороннего развития ребенка. Глубокий смысл подвижных игр в их неотъемлемой роли физической и духовной жизни, которая существует в истории и культуре каждого народа.

Подвижная игра – уникальная сфера деятельности ребёнка, как ни одна другая, закладывает фундамент будущей личности. В подвижной игре происходит

всестороннее развитие личности ребёнка: он развивается во всех четырёх измерениях, учится ориентироваться в пространстве и во времени, развивает свои физические и социально-коммуникативные качества, мышление, память, воспитывает волю, учится уважать себя и других, соблюдать правила и многое другое.

В условиях народной педагогики ребёнок развивается гармонично от рождения и на протяжении всего детства. Начиная с колыбельных и потешек (передача ритма речи через слуховые и тактильные вибрации, тренировка вестибулярного аппарата) и заканчивая такими высоко интеллектуальными играми, как городки и лапта.

Подвижные игры являются одним из условий развития культуры ребенка. Подвижная игра - естественный спутник жизни малыша, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой и является его жизненной необходимостью. С их помощью решаются самые разнообразные задачи: образовательные, воспитательные и оздоровительные.

Основной целью внедрения подвижных игр в жизнь дошкольника является охрана и укрепление физического и психического здоровья детей, же и их эмоционального благополучия.

Для правильного использования подвижных игр в образовательном процессе нужно чётко представлять задачи этого вида деятельности:

- Создавать условия в ДОУ и группе, способствующие развитию физических способностей дошкольников;
- формирование у детей представление о подвижной игре, о разных видах подвижных игр;
- расширение культурных границ посредством народных подвижных;
- активизация мыслительной деятельности ребёнка;
- развитие памяти, речи, воображения;
- развитие познавательных способностей детей при помощи фольклорных произведений (закличек, сказок, считалок и пр.);
- развитие чувств эстетического характера при помощи различных художественных образов;
- воспитание чувства партнёрства в совместной деятельности.

Реализовать поставленные задачи помогает соблюдение следующих принципов введения игр в процесс воспитания и обучения:

- ❖ Наглядность в достаточном объёме. Необходимо помнить, что лучше всего дети воспринимают информацию зрительно.
- ❖ Демонстрация должна быть последовательной, нужно также предусмотреть возможность вариативного сочетания её элементов. То есть, например, сначала дети учатся выбирать ведущего с помощью считалочек, а потом это становится неотъемлемой частью начала большинства игр.
- ❖ Обязательно включение детей в анализ наблюдений за теми или иными объектами игры (например, пересказ действий ведущего в игре «Дятел»).
- ❖ Необходимость соблюдения культуры показа и оформления наглядности (аккуратность, подходящий размер и т. д.).

Методические рекомендации для проведения подвижной игры.

Воспитателю необходимо учесть:

1. При организации подвижной игры всегда необходимо иметь эмоционально положительный настрой, он непременно передастся детям и создаст положительную мотивацию.
2. Учесть при выборе игры возраста и уровня развития детей данной группы (игра продолжается до первых признаков утомления).
3. Продумать время и место проведения игры.
4. Провести предварительную работу, если это необходимо. Например, показать и рассказать информацию о новом персонаже, предмете игры.
5. Постоянно расширять картотеку игр от простого к сложному.
6. Разнообразить атрибуты для игр: шапочки, заводные, народные и мягкие игрушки, которые дети редко видят или приобретают новые.
7. Разнообразить приёмы мотивации. Например, можно привлечь внимание детей игрушкой «Посмотрите! Зайка пришёл и хочет с вами поиграть. Он посидит и посмотрит, как детки весело играют!». Или просто радостно сказать, немного театрально, например:
 - Подходи-ка, детвора, поиграть сейчас пора!
 - Подходи честной народ, поиграем в хоровод!

В конце каждой игры необходимо поощрять детей вербально и эмоционально для создания положительной мотивации к последующим совместным играм. Чем разнообразнее будет похвала, тем ценнее и веселее будет мотивация.

Результаты работы:

1. Достигнута стабильная положительная динамика развития речи и двигательных навыков.
2. Родители групп (анкетирование) отмечают в улучшении сна и аппетита, резкое увеличение словарного запаса.
3. Картотеки традиционных подвижных игр были распространены среди педагогов и родителей.
4. Получены положительные отзывы коллег и родителей.

И в заключении хочется сказать, что грамотно организованная двигательная активность ребенка способствует укреплению его здоровья. Она является одним из важных условий правильного обмена веществ, стимулирует развитие нервной и сердечно-сосудистой систем, костно-мышечного аппарата, органов дыхания и пищеварения.

Двигательная активность играет важную роль и в обеспечении полноценного психического развития ребенка, так как стимулирует положительные эмоции, повышает общий жизненный тонус младших дошкольников, дает пищу для разнообразных впечатлений и активной познавательной деятельности.

2. Введение

Игра - самая любимая и естественная деятельность дошкольников, отвечающая их жизненно важным потребностям. Эмоциональное переживание в игре мобилизует все силы при достижении поставленной цели. Игра занимает важнейшее место в жизни ребенка и является главным средством воспитания и оздоровления. Радость и удовольствие сопровождают интересную, активную и доступную для ребёнка игру, она захватывает малыша, оказывая положительное влияние на общее физическое и умственное развитие.

Игра вынуждает играющего мыслить, работать наиболее экономичными способами, мгновенно реагировать на действие соперника. Занятия играми придают определённый ритм мышлению, способствуют максимальной осознанности совершаемого. Игра имеет большое значение не только как средство физического, но также умственного и нравственного воспитания.

Подвижные игры благоприятно влияют на весь организм в целом. Радостное, приподнятое настроение является важным условием повышения заинтересованности детей в выполнении различных двигательных заданий, стремления произвести их быстро, ловко, с наименьшей затратой сил. Это ведёт к значительному усилению деятельности организма, повышению его функциональных возможностей.

Дети дошкольного возраста отличаются особой подвижностью и постоянной потребностью к движению. Однако при выборе игр нужно помнить, что организм младших школьников не готов к перенесению длительных напряжений. Их силы быстро истощаются и довольно быстро восполняются. Поэтому игры не должны быть слишком длительными; обязательно нужно делать паузы для отдыха.

Детям дошкольникам ещё недоступны игры со сложными движениями и взаимоотношениями. Их больше привлекают игры имитационные, сюжетного характера, с пробежками, убеганиями от водящего, с прыжками, ловлей и бросанием мячей и разнообразных предметов. Действия в коллективе для них сложны, и поэтому с большим удовольствием они играют в некомандные игры.

Издание данной разработки продиктовано желанием помочь воспитателям детских садов, в проведении подвижных игр.

Игры подобраны для детей младшего дошкольного возраста, среднего и старшего дошкольного возраста. Подобранные игры интересные, с использованием простого инвентаря, который всегда найдётся в спортивном уголке группы.

Особое внимание в образовательном процессе уделяется обучению детей подвижным играм. Эта игровая форма сочетает развлекательный элемент с чёткими правилами, направленными на развитие физических качеств.

Цель проведения подвижных игр — повышение двигательной активности и обогащение игрового опыта дошкольников. Как показывают последние исследования, современные дети недостаточно двигаются в течение дня. Они мало гуляют на свежем воздухе из-за снижения интереса к подвижным играм со сверстниками. Педагог должен научить детей играм, доступным им для самостоятельной организации, а также мотивировать к активным развлечениям.

Задачи и методика обучения подвижным играм

Возрастная группа	Задачи	Приёмы обучения
Первая и вторая младшие (1,5–4 года)	<ul style="list-style-type: none">• Развитие крупной моторики и координации движений.• Развитие внимания.• Формирование умения действовать по сигналу воспитателя.	<ul style="list-style-type: none">• Для младших дошкольников выбираются игры с простым сюжетом и знакомыми детям героями.• Участники выполняют одинаковые движения.• Выделяется в играх одна ведущая роль, её сначала выполняет взрослый, затем разучивают каждый из воспитанников.• Воспитатель или инструктор по физкультуре является партнёром по игре.• Игры могут сопровождать простые песенки или стишки. Если кто-то из детей молчит, во время игры не следует акцентировать на этом внимания, но разучить с ребёнком текст после, на индивидуальном занятии.
Средняя (4–5 лет)	<ul style="list-style-type: none">• Развитие двигательных навыков.• Развитие внимательности, ловкости, выдержки, глазомера.• Формирование соотносить словесные инструкции с игровым действием.• Воспитание чувства товарищества.	<ul style="list-style-type: none">• Включаются игры с несколькими ролями. В начале учебного года воспитатель распределяет роли, назначает ведущим того ребёнка, который справится с заданием по игре. Со второй половины года ребята распределяют роли самостоятельно при помощи считалочек.• Дети начинают взаимодействовать друг с другом. Поэтому в играх воспитатель обращает внимание на моменты, когда надо поддержать одноклассника, помочь, действовать согласованно, в едином темпе или манере.• Усложнение знакомых детям игр.

Старшая и
подготовительная
(5–7 лет)

- Формирование словесно-логической памяти: умения запоминать словесные инструкции игр и воспроизводить для других детей.
 - Развитие способности действовать в команде.
 - Формирование духа состязательности.
 - Развитие выразительного выполнения движений, артистичности.
 - Воспитание самоорганизации.
- Игровой опыт старших дошкольников пополняется большим количеством игр, в которых нет сюжета или ролей: игры на скорость, выносливость, ловкость, с мячом, скакалками и т. д.
 - Проведение коллективных соревнований.
 - Воспитатель даёт инструкции к проведению игры кратко и чётко, но эмоционально.
 - Чтобы объяснить выполнение сложного движения, воспитатель осуществляет показ на ком-либо из детей.
 - Со старшими дошкольниками взрослый участвует в игре, если это необходимо для правильной организации. Например, ребёнку не хватило пары.
 - Педагог является активным наблюдателем игры: подбадривает, эмоционально комментирует, хвалит.
 - Большинство подвижных игр в старших группах сопровождаются текстом или песней. При ознакомлении педагог выразительно зачитывает текст целиком. При разучивании детьми следит, чтобы воспроизведение было гармоничным, а не сухим скандированием.

3. Виды подвижных игр

Существует несколько классификаций подвижных игр.

По степени двигательной активности выделяются:

Малоподвижные игры — игры с незначительной интенсивностью движений. Проводятся для снятия перенапряжения после интеллектуальных занятий и в качестве снижения физической нагрузки. Эти игры обычно проводят на одном месте, движения спокойные и плавные: наклоны и повороты головы, махи руками, движения кистью и пальчиками. Развивающая задача малоподвижных игр — развитие внимания.

Игры средней подвижности — игры с большей степенью физической нагрузки, но движения спокойные. Такие игры проводятся в подгруппах или всем коллективом. Развивающие задачи: развитие умения действовать по команде, совершенствование координации движений, глазомера, меткости. Основные движения: ходьба, наклоны туловищем, передача предметов, прыжки на месте. Классический пример игры средней подвижности — «Ручеёк». Дети образуют колонну, взявшись за руки и подняв их вверх.

Ведущий-ручeёк проходит или пробегает под воротцами и выбирает себе пару. Тот, чью пару разбили, становится ручейком.

Игры высокой подвижности — игры для всей группы, с интенсивными движениями. В таких играх часто содержится соревновательный элемент. Дети разбиваются на подгруппы, состязаются в быстроте, выдержке, ловкости. К играм высокой подвижности относятся всевозможные догонялки и игры типа «Кто быстрее?» Ведущие движения: подскоки, быстрый бег, ползание и лазание.

По содержанию подвижные игры делятся на три большие группы:

✚ *Бессюжетные* — игры, в которых не предусматриваются роли, а правила не зависят от какой-либо истории (сказочной или повседневной). То есть в игре нет сценария, а увлекает она детей соревновательностью.

Примеры бессюжетных игр:

«Найди цвет» — игра на внимательность и скорость реакции: у каждого ребёнка в руках флажок определённого цвета, они ходят по комнате (площадке) и по сигналу должны положить флажок на предмет соответствующего цвета, последний выбывает.

«Попробуй пройди» — игра на ловкость: дети по очереди проходят под натянутым шнурком (планкой) так, чтобы не задеть, с каждым проходом препятствие опускается.

«Займи стул» — игра на скорость реакции: дети бегают вокруг стульев (их количество на 1 меньше числа участников), по сигналу садятся, кому не хватило места, тот выбывает.

«Водоносы» — игра на скорость и ловкость: дети делятся на две команды, чтобы определить, кто быстрее и аккуратнее перенесёт ведрами воду из одной бочки в другую.

✚ *Сюжетные игры* — подвижные игры, проводящиеся по сценарию. В игре имитируется бытовая сценка или сказочная ситуация. Участники исполняют роли, поэтому в сюжетной игре развивается выразительность движений.

Примеры сюжетных игр:

«Катушка»: воспитатель предлагает детям стать ниточкой, взявшись за руки, и намотаться на воображаемую катушку.

«Медведь и пчелы»: дети изображают пчёл, ведущий — медведя, по сигналу пчелы разлетаются, медведь пытается их поймать.

«Кошкин дом» — игра по мотивам стихотворения-сказки: дети при помощи игровых атрибутов тушат воображаемый пожар.

✚ *Народные подвижные игры* отражают представления предков об окружающем мире и содержат фольклорные мотивы. Издавна игра являлась средством разностороннего развития ребёнка. В играх восполнялась потребность детей в движении и развлечениях.

Народные игры делятся на три группы:

- драматические: игровая имитация бытовых и сказочных сценок, разыгрывание диалогов в движении («Гуси-лебеди», «У медведя во бору»);
- спортивные: игры-соревнования («Чехарда», «Городки», «Огарыши», «Лапта»);
- хороводные: игра-пляска с заданным движением и песенным сопровождением («Каравай», «Плетень», «Дударь»).

В подвижных играх осуществляется приобщение детей к народным традициям. Народные игры — одна из форм реализации регионально-национального компонента в образовании. Дети знакомятся с фольклорными героями, выполняют движения под национальную музыку, разучивают стишки и песни на родном языке.

Подвижная игра проводится в различных режимных моментах. Игры малой и средней подвижности возможны между занятиями. Собственно, игра часто является частью занятий: музыкальных, познавательных, спортивных. Воспитатель учитывает степень нагрузки и влияние на эмоциональное состояние детей: игра не должна утомить детей или перевозбудить.

На прогулках подвижные игры организуются ежедневно. Если к выходу на улицу предшествовало занятие энергозатратное (по физической культуре, ритмике), игру рекомендуется проводить в середине или конце занятия. Традиционно подвижные игры на прогулке классифицируются по природному календарю:

- весенние игры: с песнями, лентами, флажками, игрушечными фруктами («Битва за флажки», «Заря-заряница», «Шустрые зайцы»);
- летние игры: с резиночкой, прыгалками, мелками («Рыбаки и рыбки», «Кузнечики», «Олимпиада, мамина помада»);
- осенние игры: природные материалы или игрушки-имитации («Листопад», «Жёлудь в руках», «Белки, шишки и орехи»);
- зимние игры: с санками, лыжами, снежками («Взятие снежного городка», «Салки со снежками», «Слалом»).

4. Выбор подвижной игры

Первое требование, которым надо руководствоваться при отборе подвижных игр, — соответствие содержания игровых действий, правил возрастным особенностям детей, их представлениям, умениям, навыкам, значениям об окружающем мире, их возможностям в познании нового.

Надо стремиться к тому, чтобы игровые образы были понятны и интересны детям. Это могут быть уже знакомые образы (кот, птичка и др.)

В работе с малышами рекомендуется использовать игры с небольшим художественным текстом, который подсказывает детям движения и заменяет в игре правила («Зайка беленький сидит» и др.)

Педагогический эффект подвижной игры во многом зависит от соответствия её определённой воспитательной задачи. В зависимости от того, какие навыки и умения воспитатель стремится развивать у детей в данный момент, он выбирает игры, помогающие развитию, именно этих навыков.

Однако, вряд ли полезно предлагать детям постоянно новые игры. Навыки, закрепляемые в играх, должны усложняться постепенно. В одной и той же игре её участникам от разу к разу раскрываются всё новые стороны.

Кто из детей не сумел «догнать», «перетянуть», «осалить», побывать в роли водящего или капитана, сможет это сделать на другом занятии, при повторном проведении игры.

Условия, в которых выполняются в игре заученные ранние действия, разнообразны. Участвуя в играх, играющий приобретает способность совершенно точно

выполнять требуемое упражнение даже при наличии отвлекающих моментов. В игровой ситуации вырабатывается гибкость навыка, создаются предпосылки для проявления его в новых динамических условиях.

Немаловажное значение для выбора игры имеет подготовленность группы, её физическая и техническая оснащённость в плане тех задач, которые будут решаться игрой. Выбор игры зависит от того, где проводится игра, в зале, на улице, также количественный состав группы тоже имеет значение, какой инвентарь имеется в вашем распоряжении.

5. Подготовка к игре

Подготовка к проведению уже конкретной игры. Здесь необходимо знать, в каких условиях будет проводиться игра: на участке или в помещении, с каким количеством детей. Это поможет воспитателю заранее продумать, как разместить играющих на имеющемся пространстве, чтобы они могли свободно двигаться. Заранее уточнить правила и содержание игры, повторить текст (если он есть в игре), придумать приёмы активизации детей.

Непосредственно перед игрой воспитатель подготавливает необходимое количество пособий (флажков, кубиков, погремушек и др), раскладывает их так, чтобы детям было удобно ими пользоваться, размечает места для играющих (домики, гнёздышки для птичек, норки для мышек и пр.)

При проведении подвижных игр на свежем воздухе площадку следует освободить от посторонних предметов, предварительно полить, чтобы не было пыли.

Важное значение имеет одежда и обувь играющих. Костюм и обувь не должна стеснять движений, поэтому перед игрой надо по возможности облегчить одежду детей.

Когда всё продумано и подготовлено заранее, воспитатель может провести игру с большей пользой для детей.

6. Объяснение игры

Объясняя игру важно правильно разместить детей. Детей младшей группы воспитатель чаще всего ставит так, как это нужно для игры (в круг). Старшую группу он может построить в шеренгу, полукругом или собрать около себя (стайкой) Воспитатель должен стоять так, чтобы его видели все (лицом к детям при построении в шеренгу, полукругом; рядом с ними, если дети собраны в круг).

В младшей группе все объяснения делаются, как правило, в ходе самой игры. Не прерывая ее, воспитатель размещает и перемещает детей, рассказывает, как нужно действовать. В старших группах воспитатель сообщает название, раскрывает содержание и объясняет правила, еще до начала игры. Если игра очень сложная, то не рекомендуется сразу же давать подробное объяснение, а лучше поступить так: сначала разъяснить главное, а потом, в процессе игры, дополнить основной рассказ деталями. При повторном проведении игры правила уточняются. Если игра знакома детям, можно привлекать их самих к объяснению. Объяснение содержания и правил игры должно быть кратким, точным и эмоциональным. Большое значение при этом имеет интонация. Объясняя, особо нужно выделить правила игры. Движения можно показать до начала или в ходе игры. Объяснение часто сопровождается показом: как выезжает автомобиль, как прыгает зайчик.

Перед игрой детям сообщается обо всех командах или сигналах, которые применяются в игре (свисток, хлопок и др)

Любую игру нужно объяснять в одном и том же плане по схеме:

1. Название игры.
2. Роль играющих и их расположение на площадке.
3. Ход игры.
4. Цель игры (кто будет назван победителем)
5. Правила игры.

7. Руководство игрой

Несмотря на то, что дети очень любят играть в подвижные игры, они не могут организовать игру, даже хорошо им знакомую, самостоятельно. Это характерно для дошкольного возраста.

В играх с детьми младшего возраста воспитатель сначала берет на себя исполнение главной роли (например, кота в игре «Воробышки и кот»). И только потом, когда малыши освоятся с игрой, поручает эту роль самим детям. Еще во время объяснения он назначает водящего и ставит остальных играющих на свои места, но с этой целью могут быть использованы и считалки. Иногда выполнившие роль водящего сами выбирают себе заместителя. В старшей группе сначала объясняют игру, затем распределяют роли и размещают детей. Если игра проводится впервые, то это делает воспитатель, а потом уже сами играющие.

Игровой деятельностью детей руководит воспитатель. Роль его зависит от характера самой игры, от численного и возрастного состава группы, от поведения участников: чем меньше возраст детей, тем активнее проявляет себя педагог. Играя с младшими детьми, он действует наравне с ними, нередко выполняя главную роль, и в то же время руководит игрой. В средней и старшей группах воспитатель вначале тоже выполняет главную роль сам, а затем передает ее детям. Он участвует в игре и тогда, когда не хватает пары («Найди себе пару»). Непосредственное участие воспитателя в игре поднимает интерес к ней, делает ее эмоциональнее.

Воспитатель подает команды или звуковые и зрительные сигналы к началу игры: удар в бубен, барабан, погремушку, музыкальный аккорд, хлопки в ладоши, взмах цветным флажком, рукой. Звуковые сигналы не должны быть слишком громкими: сильные удары, резкие свистки возбуждают маленьких детей. Воспитатель делает указания как в ходе игры, так и перед ее повторением, оценивает действия и поведение детей. Однако не следует злоупотреблять указаниями на неправильность выполнения движений: замечания могут снизить положительные эмоции, которые возникают в процессе игры. Указания лучше делать в положительной форме, поддерживая радостное настроение поощряя решительность, ловкость, находчивость, инициативу — все это вызывает у детей желание точно выполнять правила игры. Педагог подсказывает, как целесообразнее выполнять движение, ловить и увертываться (изменять направление, незаметно проскочить или пробежать мимо «ловишки», быстро остановиться), напоминает, что читать стихи надо выразительно и не слишком громко. Воспитатель следит за действиями детей и не допускает длительных статических поз (сидение на корточках, стояние на одной ноге, поднятие рук вперед, вверх),

вызывающих сужение грудной клетки и нарушение кровообращения, наблюдает за общим состоянием и самочувствием каждого ребенка. Воспитатель регулирует физическую нагрузку, которая должна увеличиваться постепенно. Если, например, при первом проведении игры детям разрешают бегать 10 с, то при повторении ее несколько повышают нагрузку; на четвертом повторении она достигает предельной нормы, а на пятом-шестом — снижается. Нагрузку можно увеличить изменением темпа выполнения движений.

8. Подведение итогов игры

В младших группах воспитатель заканчивает игру предложением перейти к каким-либо другим видам деятельности более спокойного характера.

В старших группах подводятся итоги игры: отмечают те, кто правильно выполнял движения, проявлял ловкость, быстроту, смекалку, сообразительность, соблюдал правила, выручал товарищей. Воспитатель называет и тех, кто нарушал правила и мешал товарищам. Он анализирует, как удалось достичь успеха в игре, почему «ловишка» быстро поймал одних, а другие ни разу не попались ему. Подведение итогов игры должно проходить в интересной и занимательной форме, чтобы вызвать желание в следующий раз добиться еще лучших результатов. К обсуждению проведенной игры надо привлекать всех детей. Это приучает их к анализу своих поступков, вызывает более сознательное отношение к выполнению правил игры и движений.

Оценивая умение играть, следует иметь в виду, что на различных этапах обучения игре критерии оценки должны меняться. Например, при начальном ознакомлении с подвижной игрой дети будут играть ещё не достаточно уверенно и активно, допуская немало ошибок. К оценке игры в этом случае нужно подходить менее строго, чем на этапе совершенствования в данной игре.

Объективный разбор игры воспитателем приучает детей к правильной самооценке. Если игра проводится впервые, можно разобрать её подробнее, чтобы при повторном проведении было меньше ошибок.

Подвижные игры для младшего дошкольного возраста

❖ Подвижная игра «Самолётики».

Цель: развивать внимание, ориентацию в пространстве.

Оборудование: длинная веревка или канат.

Содержание. На полу раскладывается веревка по кругу. Дети – самолетики встают внутрь круга. Воспитатель произносит слова и дети вылетают на поляну(руки в стороны):

Самолетики летят и на землю не хотят.

В небе весело несутся и друг с другом не столкнутся.

Вдруг летит большая туча.

Стало все темно вокруг –

Самолетики – в свой круг.

С окончанием слов дети занимают место в кругу.

❖ Подвижная игра «Гуси – Лебеди»

Цель: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу.

Упражняться в беге с увертыванием. Содействовать развитию речи.

Описание: На одном конце площадки проводится черта-«дом», где находятся гуси, на противоположном конце стоит пастух. Сбоку от дома- «логово волка». Остальное место- «луг». Одного воспитатель назначает пастухом, другого волком, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей пастись на луг. Гуси ходят, летают по лугу. Пастух зовет их «Гуси, гуси». Гуси отвечают: «Га-га-га». «Есть хотите?». «Да-да-да». «Так летите». «Нам нельзя. Серый волк под горой, не пускает нас домой». «Так летите как хотите, только крылья берегите». Гуси расправив крылья, летят через луг домой, а волк выбегает, пресекает им дорогу, стараясь поймать побольше гусей (коснуться рукой). Пойманных гусей волк уводит к себе. После 3-4 перебежек подсчитывается число пойманных, затем назначается новый волк и пастух.

Правила: Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов «Так летите, как хотите, только крылья берегите». Волк может ловить гусей на лугу до границы дома.

❖ Подвижная игра «Пузырь»

Цель: развивать умение действовать коллективно.

Содержание. Дети стоят в кругу вплотную друг к другу, взявшись за руки. Вместе с воспитателем говорят:

Раздувайся пузырь, раздувайся большой.

Оставайся такой да не лопайся.

Произнося слова, дети постепенно расширяют круг. Когда воспитатель скажет “пузырь лопнул”, все дети хлопают в ладоши и присаживаются на корточки.

❖ Подвижная игра «Солнышко и дождик»

Цель: упражнять в ходьбе в разных направлениях, развитие ориентирования.

Оборудование: зонт для воспитателя.

Содержание: На слова воспитателя “солнышко светит , идем гулять” дети расходятся по залу в разные стороны. На слова “дождик” воспитатель раскрывает зонт и дети все бегут под ним прятаться.

❖ *Подвижная игра «Кошка и мышки»*

Цель: упражнять в ходьбе мелкими шагами, в беге.

Оборудование: скамейка, стульчик.

Содержание: На одной стороне зала на скамейке сидят мышки, на другой- кошка на стульчике. Мышки маленькими шагами подходят к кошке со словами:

На скамейке у дорожки
Улеглась и дремлет кошка.
Кошка глазки открывает
И мышей всех догоняет.

Кошка открывает глаза и говорит “мяу”.Мышки быстро бегут обратно к скамейке, а кошка старается их догнать. Пойманная мышка становится кошкой.

❖ *Подвижная игра «Найди себе пару»*

Цель: учить находить себе пару.

Содержание. Дети ходят по залу парами. По сигналу разбегаются и бегают в любом направлении. На сигнал : “найди пару” – встают парами, а оставшемуся без пары говорят: “ Ты, Андрюша, не зевай,

Быстро пару выбирай.”

Игра повторяется.

❖ *Подвижная игра «Найди свой цвет»*

Цель: развитие ориентирования, умения находить нужное место по цвету.

Оборудование. Флажки 3-4 цветов, ориентиры с соответствующими цветами.

Содержание. Воспитатель раздает детям флажки разного цвета (красный, синий, желтый, зеленый) . Дети с флажками одного цвета встают в разных частях зала возле ориентиров определенных цветов. После слов воспитателя “идите гулять”, дети разбегаются по залу. По сигналу “найди свой цвет”, дети встают к ориентирам своего цвета.

❖ *Подвижная игра «Цветные автомобили»*

Цель: развитие внимания, тренировка в беге в разных направлениях.

Оборудование. Кольца или кружки разного цвета, флажки разного цвета для воспитателя.

Содержание. На одной стороне зала стоят дети с цветными кружками в руках- это рули. Воспитатель в центре с цветными флажками. Он поднимает флажок какого-нибудь цвета, а дети с кружком такого же цвета бегают в разном направлении по залу, крутя руль. Когда флажок опускается, дети возвращаются на места. Затем воспитатель

поднимает флажок другого цвета – бегут другие дети. Можно поднимать сразу несколько флажков.

❖ *Подвижная игра «Воробушки и кот»*

Цель: учить забираться на возвышение, упражнять в спрыгивании с предмета.

Оборудование: скамейка или кубы высотой 10-12 см.

Содержание. Дети становятся на скамейку, стоящую на одной стороне зала, это воробушки на крыше. На другой стороне сидит кот. По сигналу воспитателя: “воробушки вылетают”, дети спрыгивают со скамейки и разлетаются в разные стороны. Кот просыпается, говорит “мяу-мяу” и бежит ловить воробушков, которые прячутся на крыше. Пойманных воробушков кот отводит в свой дом.

❖ *Подвижная игра «Птички в гнездышках»*

Цель. Учить детей ходить и бегать враспынную, не наталкиваясь друг на друга; приучать их быстро действовать по сигналу воспитателя, помогать друг другу.

Оборудование: Стульчики или обручи.

Содержание: Дети сидят на стульчиках, расставленных по углам комнаты. Это гнездышки. По сигналу воспитателя все птички вылетают на середину комнаты, разлетаются в разные стороны, приседают, разыскивая корм, снова летают, размахивая руками-крыльями. По сигналу воспитателя “Птички, в гнездышки!” дети возвращаются на свои места. Воспитатель следит, чтобы дети-птички действовали по сигналу, улетали от гнездышка как можно дальше и возвращались бы только в свое гнездышко.

Для гнездышек можно использовать большие обручи, положенные на пол, а на участке это могут быть круги, начерченные на земле, в которых дети приседают на корточки. Воспитатель приучает детей быть внимательными во время бега, уступать место бегущим навстречу, чтобы не столкнуться; учит детей выпрыгивать из гнездышек (обруча).

❖ *Подвижная игра «Лохматый пес»*

Цель. Учить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться ловящему и не толкаясь.

Содержание: Дети сидят или стоят на одной стороне зала или площадки. Один ребенок, находящийся на противоположной стороне, на ковре, изображает пса. Дети гурьбой тихонько подходят к нему, а воспитатель в это время произносит:

Вот лежит лохматый пес,
В лапы свой уткнувши нос,
Тихо, смиренно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдем к нему, разбудим
И посмотрим: "Что-то будет?"

Дети приближаются к псу. Как только воспитатель заканчивает чтение стихотворения, пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются, пес гонится за ними и старается

поймать кого-нибудь и увести к себе. Когда все дети спрячутся, пес возвращается на место и опять ложится на коврик.

❖ *Подвижная игра «Кролики»*

Цель. Учить детей прыгать на двух ногах, продвигаясь вперед, пролезать под ножками стульев, развивать ловкость, уверенность.

Оборудование: стульчики.

Содержание: В одной стороне комнаты полукругом расставлены стулья, сиденьями внутрь полукруга. Это клетки кроликов. На противоположной стороне - дом сторожа. Посередине находится лужайка, на которую кроликов выпускают гулять. Дети (по 2-3) становятся сзади стульев, по указанию воспитателя они присаживаются на корточки - кролики сидят в клетках. Воспитатель-сторож подходит к клеткам и выпускает кроликов на лужок: дети один за другим проползают под стулом, а затем прыгают, продвигаясь вперед по всей лужайке. По сигналу воспитателя "Бегите в клетки!" кролики возвращаются на свои места, снова проползая под стульями.

❖ *Подвижная игра «Мой веселый, звонкий мяч».*

Цель: Учить детей прыгать на двух ногах, бегать, не задевая друг друга.

Оборудование: Большой мяч.

Содержание: Дети стоят по кругу или полукругом. Воспитатель берет большой мяч, отбивает его рукой и произносит текст:

Мой веселый, звонкий мяч,
Ты куда помчался вскачь?
Желтый, красный, голубой,
Не угнаться за тобой!

Затем кладет мяч и предлагает детям попрыгать, «как мяч».

Вновь повторяет стихотворение и делает движение рукой так, как будто отбивает мяч.

Закончив читать стихотворение, воспитатель говорит: «Догоню». Дети убегают.

❖ *Подвижная игра «По ровненькой дорожке».*

Цель: Учить детей прыгать на двух ногах, продвигаясь вперед, учить прокатывать мяч прямо по дорожке.

Оборудование: Для дорожки можно использовать цветные шнуры, гимнастические палки или цветную клеенку, мячи.

Содержание: По дорожкам длиной 2—3 м дети прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед. В конце дорожки каждый берет из коробки мяч, прокатывает его по той же дорожке в обратном направлении и бежит за ним. Если ребенку трудно выполнить упражнение, то не следует требовать, чтобы он обязательно допрыгал до конца дорожки.

❖ *Подвижная игра «Мышеловка»*

Цель: развивать внимание, быстроту реакции, ориентированию в пространстве, развивать речь в проговаривании текста.

Содержание: Становятся и берутся за руки два самых высоких участника или двое взрослых. Держат руки вверх (такой мини-хоровод) и приговаривают:

"Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели. Вот поставим мышеловку, переловим всех мышей".

Остальные участники - мыши - бегают между рук ловцов. На последних словах руки опускаются, "мышеловка" захлопывается, кто попался, тот присоединяется к ловцам. Мышеловка увеличивается, игра повторяется. Побеждает последняя мышка.

Подвижные игры для среднего дошкольного возраста.

❖ *Подвижная игра «У медведя во бору».*

Цель: тренировка в беге в разных направлениях, развивать внимание, ориентацию в пространстве.

Оборудование: Маска медведя.

Содержание: На одном конце зала (площадки) проводится черта. Это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2—3 шагов, очерчивается место для медведя. На противоположном конце зала обозначается линией дом детей. Воспитатель назначает одного из играющих медведем (можно выбрать считалкой). Остальные играющие — дети, они находятся дома. Воспитатель говорит: «Идите гулять». Дети направляются к опушке леса, собирают грибы, ягоды, т. е. имитируют соответствующие движения и говорят:

«У медведя во бору
Грибы, ягоды беру,
А медведь сидит
И на нас рычит».

Медведь с рычанием встает, дети убегают. Медведь старается их поймать (коснуться). Пойманного он отводит к себе. Игра возобновляется. После того как медведь поймает 2—3 играющих, назначается или выбирается новый медведь. Игра повторяется.

❖ *Подвижная игра «Пробеги тихо».*

Цель: Развивать слуховое внимание, умение бегать быстро и бесшумно.

Содержание: Дети распределяются на три подгруппы и выстраиваются за чертой. Выбирают водящего, он садится посередине площадки (зала) и закрывает глаза. По сигналу воспитателя одна подгруппа бесшумно бежит мимо водящего на противоположный конец зала до условленного места (черты). Если водящий услышит, он говорит «Стой!» и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, ведущий показывает, какая подгруппа бежала. Если он указал правильно, дети отходят в сторону, если ошибся, они возвращаются на свои места. Так поочередно пробегают все три подгруппы. Выигрывает та подгруппа, которая пробежала тихо и которую водящий не смог обнаружить. При повторении игры выбирают нового водящего.

❖ *Подвижная игра «Кот и мыши».*

Цель: развитие внимания, умение подлезать под шнур, быстроту, ловкость.

Оборудование: стул, шнур или лента, маска кота.

Содержание: На одной стороне зала небольшая часть огораживается натянутым шнуром на высоте 50 см — это дом мышей. На некотором расстоянии от дома мышей на стуле располагается кот.

Воспитатель говорит: «Кот мышей сторожит,
Притворился, будто спит».

Дети проползают под шнурами, встают и бегают врассыпную.

Воспитатель приговаривает: «Тише, мыши, не шумите

И кота не разбудите».

Дети легко, бесшумно бегают. Через 30—35 с. воспитатель восклицает: «Кот проснулся!» Ребенок, изображающий кота, кричит «Мяу!» и бежит за мышами, они прячутся в свои норки. Дети не подлезают под шнур, а вбегают в норки через незагороженную часть. Игра повторяется. Роль кота каждый раз исполняет другой ребенок.

❖ *Подвижная игра «Ловишки»*

Цель: Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием.

Содержание: Дети выстраиваются за чертой на одной стороне площадки. Они должны добежать до следующей черты (на противоположную сторону) так, чтобы ловишка, стоящий посередине, не успел их осалить. После слов «Раз, два, три – беги» дети перебегают на другую сторону, а ловишка старается коснуться кого-нибудь. Тот, до кого дотронулся ловишка, считается пойманным и отходит в сторону. После 2—3 перебежек подсчитываются пойманные. Выбирают нового ловишку.

❖ *Подвижная игра «Найди, где спрятано»*

Цель: развивать внимание, ориентацию в пространстве.

Оборудование: яркий флажок.

Содержание: Воспитатель показывает детям флажок и говорит, что он его спрячет. Затем предлагает всем закрыть глаза (или встать спиной) прячет флажок и говорит: «Пора!» Дети его ищут. Кто первым найдет флажок, получает право прятать его при повторении игры (или идти впереди колонны с флажком после окончания игры) Когда ребенок прячет флажок, воспитатель помогает ему подыскать место.

❖ *Подвижная игра «Зайцы и волк»*

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах.

Оборудование: маска волка, обручи, стульчик для волка, ручей, кубики.

Содержание: Одного из играющих выбирают волком. Остальные дети изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы устраивают себе домики. В начале игры зайцы стоят в своих домиках (кружках), волк на другом конце площадки (в овраге).

Воспитатель говорит:

«Зайки скачут, скок, скок, скок

На зеленый, на лужок.

Травку щиплют, кушают,

Осторожно слушают

Не идет ли волк».

Зайцы выпрыгивают из домиков и разбегаются по всей площадке. Они то прыгают на двух ногах, то присаживаются, щиплют траву и оглядываются, не идет ли волк. Когда воспитатель произнесет последнее слово, волк выходит из оврага и бежит за зайцам,

стараясь их поймать (коснуться). Зайцы убегают каждый в свой домик. Пойманных зайцев волк отводит в овраг. Игра возобновляется. После того как поймано 2-3 зайца, выбирают другого волка.

Варианты: Нельзя ловить тех зайцев, которым подала лапу зайчиха - мать. На пути поставить кубы – пенечки, зайцы оббегают их. Выбрать 2 волков. Волку перепрыгнуть через преграду – ручей.

❖ *Подвижная игра «Совушка»*

Цель: Учить детей держать положение тела, не шевелиться, упражнять в беге.

Содержание: Выбирается совушка, остальные дети изображают бабочек, птичек и т. д. по сигналу «день» дети бегают по всему залу, на сигнал «ночь» все замирают, останавливаясь на том месте, где их застал сигнал. Совушка выходит из своего гнезда и тех, кто пошевелится, забирает к себе. Игра повторяется.

❖ *Подвижная игра «Лиса в курятнике»*

Цель: Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.

Содержание: На одной стороне площадки отчерчивается курятник. В курятнике на насесте (на скамейках) располагаются куры, дети стоят на скамейках. На другой стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – они ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу «Лиса» куры убегают в курятник, взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест. Отводит ее в свою нору. Куры спрыгивают с насеста и игра возобновляется. Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса!».

Варианты: Увеличить число ловишек – 2 лисы. Курам взбираться на гимнастическую стенку.

Лиса близко притаилась,

Лиса хвостиком прикрылась,

Лиса носом повела -

Разбегайтесь кто куда!

❖ *Подвижная игра «Птички и кошка»*

Цель: Развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

Оборудование: шнур, маска кошки.

Содержание: На земле чертится круг или кладется шнур со связанными концами.

Воспитатель выбирает ловишку который становится в центре круга. Это кошка.

Остальные – птички, находятся за кругом. Кошка спит, птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички вылетают из круга. Тот, кого коснулась кошка, считается пойманным и идет на середину круга. Когда поймают 2-3 птичек – выбирается новая кошка.

Кошка ловит птичек только в кругу.

Кошка может касаться птичек, но не хватать их.

Варианты: Если кошка долго не может никого поймать, добавить еще одну кошку.

❖ *Подвижная игра «Коршун и наседка»*

Цель: развивать ловкость, координацию движений, умение работать в команде

Содержание: Среди игроков по считалке выбираются коршун и наседка. Остальные дети встают друг за другом, держась за пояс. Наседка сидит в гнезде и следит за коршуном, а цыплята бегают, прыгают. Коршун расправляет крылья и летит за цыплятами, наседка громко зовет цыплят домой.

Коршун старается осалить игроков. Осаленные выходят из игры.

❖ *Подвижная игра «Через ручеёк»*

Цель: Развивать у детей ловкость, упражнять в прыжках на обеих ногах, в равновесии.

Оборудование: стулья, шнуры, дощечки.

Содержание: Все играющее сидят на стульях, в 6 шагах от них кладутся 2 шнура, расстояние между ними 2 метра – это ручеек. Дети должны по камушкам – дощечкам перебраться на другой берег не замочив ног. Дощечки положены с таким расчетом, чтобы дети могли прыгнуть обеими ногами с одного камушка на другой. По слову «Пошли!» 5 детей перебирается через ручеек. Тот, кто оступился, отходит в сторону – «сушить обувь». Все дети должны перейти через ручей.

Проигравшим считается тот, кто вступил ногой в ручеек.

Перебраться можно только по сигналу.

Варианты: Увеличить расстояние между шнурами, обходить предметы, перебираясь на другой берег. Прыгать на одной ноге.

❖ *Подвижная игра «Где позвонили»*

Цель: Развивать у детей слух, внимание и выдержку.

Оборудование: звонок или дудочка.

Содержание: Дети сидят по кругу или вдоль стены. Один из играющих по назначению воспитателя становится в центре круга или перед сидящими. По сигналу воспитателя он закрывает глаза. Воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить. Ребенок, находящийся в центре круга, должен не открывая глаз, указать рукой направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, воспитатель говорит «Пора!», играющий открывает глаза. А тот, кто позвонил – поднимает и показывает звонок. Если водящий ошибся, он снова закрывает глаза и отгадывает еще раз. Затем воспитатель назначает другого водящего.

Водящий открывает глаза только после слова воспитателя «Пора!»

Варианты: Раскрутить водящего; вместо звоночка ввести дудочку или другой музыкальный инструмент.

❖ *Подвижная игра «Попади мешочком в круг»*

Цель: Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании правой и левой рукой.

Оборудование: мешочки с песком.

Содержание: Дети стоят по кругу. В центре круга выложен из веревки кружок, концы веревки связаны, круг можно начертить. Диаметр круга – 2 метра. Дети находятся на расстоянии 1-2 шагов от круга. В руках мешочки с песком. По слову воспитателя «Бросай!», все бросают свои мешочки в круг. «Поднимите мешочки!» - говорит воспитатель. Дети поднимают мешочки, становятся на место. Воспитатель отмечает, чей мешочек не попал в круг, игра продолжается. Дети бросают другой рукой. Бросать мешочек нужно по слову воспитателя «Бросай!»

Поднимать по сигналу «Поднимите!».

Варианты: Вместо мешочков бросать шишки; разделить детей на подгруппы, каждая бросает в свой круг; увеличить расстояние.

❖ *Подвижная игра «Самолёты»*

Цель: Развивать у детей ориентировку в пространстве, закрепить навык построения в колонну. Упражнять в беге.

Содержание: Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают летчиков на самолетах. Они готовятся к полету. По сигналу воспитателя «К полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками – заводят мотор. «Летите!» - говорит воспитатель. Дети поднимают руки в стороны и летят враспынную, в разных направлениях. По сигналу воспитателя «На посадку!» - самолеты находят свои места и приземляются, строятся в колонны и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой. Играющие должны вылетать после сигнала воспитателя «Летите!».

По сигналу воспитателя «На посадку!» - играющие должны возвратиться в свои колонны, на те места, где выложен их знак (поставлен флажок).

Варианты: Пока самолеты летают, поменять местами флажки, унести на противоположную сторону. Менять ведущих в колоннах.

❖ *Подвижная игра «Лягушки»*

Цель: развитие прыжковых навыков, слухового внимания.

Оборудование: канат.

Содержание: На площадке выкладывается канат в виде круга – это болото. Дети – лягушки, стоят за канатом.

Воспитатель: «Вот лягушка по дорожке

Скачет, вытянувши ножки

Ква-ква, ква-ква,

Скачет, вытянувши ножки»

После этих слов все лягушки должны успеть впрыгнуть в «болото». Кто не успел – выходит из игры

❖ *Подвижная игра «Зайцы в лесу»*

Цель: развивать скоростно-силовые способности, учить бегать, не наталкиваясь друг на друга.

Оборудование: маска медведя.

Содержание: Играющие – зайцы сидят в «домиках» за линией. В другом конце зала «спит медведь»

Воспитатель произносит слова:

Маленькие домики в густом лесу стоят.

Маленькие зайчики в тех домиках сидят.

Выходите, зайчики, в лесочек погулять,

А медведь появится, вы спрячетесь опять.

Медведь: «Кто плясал, мне спать не давал?» Зайцы разбегаются врассыпную, водящий их догоняет.

Подвижные игры для старшего дошкольного возраста.

Подвижная игра «Третий лишний»

Цель: учить соблюдать правила игры, развивать ловкость и быстроту бега.

Содержание : Играющие становятся парами по кругу лицом к центру так, что один из пары находится впереди, а другой — сзади него. Расстояние между парами — 1—2 м. Двое водящих занимают место за кругом: один убегает, другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним» и должен убежать от второго водящего. Если догоняющий коснется убегающего, то они меняются ролями. Никто не должен мешать игроку убежать от преследователя.

Разновидности игры

1. Стоящий сзади в паре «третий лишний» должен не убегать, а догонять второго водящего.
2. Игроки стоят в парах лицом друг к другу и держатся за руки. Убегающий может встать между руками любой пары. К кому он встанет спиной, тот «третий лишний» и должен убежать.
3. Играющие прогуливаются по кругу парами, держат друг друга за руки, а свободные руки на поясе. Убегающий, спасаясь от преследования, может в любой момент взять кого-нибудь под руку. Тогда стоящий с другой стороны становится убегающим. Эту же игру можно проводить под музыку.

❖ Подвижная игра «Петушиный бой»

Цель: Развитие силы, ловкости, внимания и сообразительности.

Содержание: дети делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3-5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из игры.

❖ Подвижная игра «Волк во рву»

Цель: развитие внимания, тренировка координации движений.

Содержание: участники выбирают волка и хозяина, остальные овцы.

На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси. На середине площадки находится ров, где сидит волк. По сигналу хозяина «овцы в поле, волк во рву»- играющие должны перепрыгнуть через ров и пойти в поле травку щипать. По сигналу: «Овцы, домой!», играющие возвращаются в дом, перепрыгнув через ров. Кого поймал волк, становится водящим.

❖ Подвижная игра «Хитрая лиса»

Цель: Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

Содержание: Дети стоят в кругу плечо к плечу, заложив руки за спину. Воспитатель проходит сзади них и не заметно дотрагивается до любого ребенка. Ребенок, к которому

дотронулся воспитатель, становится "хитрой лисой". Воспитатель предлагает кому -нибудь из детей внимательно посмотреть на своих товарищей, поискать глазами хитрую лису. Если ребенок сразу не найдет, то все дети спрашивают: "Хитрая лиса, где ты?" и внимательно следят за лицом каждого, покажется ли лисичка. После трех вопросов лиса отвечает: "Я тут!" и начинает ловить. Дети разбегаются в разные стороны. Когда лиса поймает 2 - 3 ребенка, игра заканчивается. При повторении выбирают другую лисичку.

❖ *Подвижная игра "Два мороза"*

Цель: развивать торможение у детей, умение действовать по сигналу, упражняться в беге.

Оборудование: повязки для морозов красного и синего цветов.

Содержание: На противоположных сторонах площадки располагаются два дома, обозначенные линиями. Игроки размещаются с одной стороны площадки. Воспитатель выбирает двух человек, которые станут водящими. Они располагаются посередине площадки между домами, повернувшись лицом к детям. Это два Мороза — Мороз Красный нос и Мороз Синий нос. По сигналу воспитателя «Начали!» оба Мороза 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?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т.е. коснуться рукой. Те из ребят, которых коснулся Мороз, застывают на месте и остаются так стоять до конца перебежки. Замороженных пересчитывают, после чего они присоединяются к играющим.

❖ *Подвижная игра "Охотники и соколы"*

Цель: упражняться в беге.

Содержание: Все участники — соколы, находятся на одной стороне зала. Посередине зала находятся два охотника. Как только воспитатель подаст сигнал: «Соколы, летите!» участники должны перебежать на противоположную сторону зала. Задача охотников поймать (запятнать) как можно больше соколов, прежде чем те успеют пересечь условную линию. Повторить игру 2-3 раза, после чего сменить водящих.

❖ *Подвижная игра "Пустое место"*

Цель: развивать скорость реакции, ловкость, внимательность, способствовать улучшению беговых навыков.

Содержание: участники образуют круг, а водящий располагается за кругом. Дотрагиваясь до плеча одного из игроков, он тем самым вызывает его на соревнования. После этого водящий и тот участник, которого он выбрал, бегут вдоль круга в противоположных направлениях. Тот из них, кто первым займет пустое место, оставленное выбранным игроком, остается в кругу. Оставшийся без места становится водящим.

❖ *Подвижная игра "Третий лишний"*

Цели: развивать ловкость, быстроту, воспитывать чувство коллективизма.

Содержание: Участники прогуливаются по кругу парами, взявшись за руки. Расстояние между парами 1,5 — 2 метра. Двое водящих, один из которых убегает, другой догоняет. Убегающий игрок в любой момент может встать впереди любой пары. В этом случае, задний игрок пары, перед которой он встал, становится тем, кого догоняют. Если все же игрока удалось догнать и осалить, то водящие меняются ролями.

❖ *Подвижная игра "Перестрелка"*

Цель: развивать ловкость, внимательность, быстроту реакции.

Содержание: проводится игра на волейбольной площадке. Отступив на 1,5 метра от лицевой линии внутрь зала, проводится параллельная ей линия, чтобы образовалось нечто вроде коридора. На другой стороне также проводится дополнительная линия.

Участники делятся на две команды, каждая из которых размещается на своей половине площадки от средней линии коридора. В обеих командах необходимо выбрать капитана. Заходить на территорию соперника нельзя. Каждый игрок, у которого оказался мяч, старается попасть им в своего соперника, не заходя при этом за среднюю линию. Засаленный игрок отправляется в плен и находится там до тех пор, пока игроки его команды не перекинут ему в руки мяч. После этого игрок возвращается в команду.

❖ *Подвижная игра "Жмурки"*

Цель: воспитание ловкости, выработка умения ориентироваться в пространстве, наблюдательности.

Содержание: для проведения игры необходимо свободное пространство. Выбирается водящий, которому завязывают глаза и выводят на середину площадки. Водящего поворачивают несколько раз вокруг собственной оси, после чего он должен поймать любого игрока. Пойманный становится водящим.

❖ *Подвижная игра «Карусель»*

Цель: Развивать у детей ритмичность движений и умение согласовывать их со словами. Упражнять в беге, ходьбе по кругу и построении в круг.

Оборудование: шнур.

Описание: Играющие образуют круг. Воспитатель дает детям шнур, концы которого связаны. Дети, взявшись правой рукой за шнур, поворачиваются налево и говорят стихотворение: «Еле, еле, еле, еле, завертелись карусели. А потом кругом, кругом, все бегом, бегом, бегом». В соответствии с текстом стихотворения дети идут по кругу, сначала медленно, потом быстрее, затем бегут. Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли». Дети бегут 2 раза по кругу, воспитатель меняет направление движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывая шнур левой рукой и бегут в другую сторону. Затем воспитатель продолжает вместе с детьми: «Тише, тише, не спишите, карусель остановите. Раз, два, раз, два, вот и кончилась игра!». Движения карусели становятся все медленней. При словах «вот и кончилась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся.

Правила: Занимать места на карусели можно только по звонку. Не успевший занять место до третьего звонка, не принимает участия в катании. Делать движения надо согласно тексту, соблюдая ритм.

❖ *Подвижная игра «Стадо и волк»*

Цель: Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в ходьбе и быстром беге.

Описание: На одной стороне площадки очерчиваются кружки, квадраты. Это постройки: телятник, конюшня. Остальная часть занята «лугом». В одном из углов на противоположной стороне находится «логово волка» (в кружке). Воспитатель назначает одного из играющих «пастухом», другого- «волком», который находится в логове. Остальные дети изображают лошадей, телят, которые находятся на скотном дворе, в соответствующих помещениях. По знаку воспитателя «пастух» по очереди подходит к «дверям» телятника, конюшни и как бы открывает их. Наигрывая на дудочке, он выводит все стадо на луг. Сам он идет позади. Играющие, подражая домашним животным щиплют траву, бегают, переходят с одного места на другое, приближаясь к логову волка. «Волк»- говорит воспитатель, все бегут к пастуху и становятся позади него. Тех, кто не успел добежать до пастуха, волк ловит и отводит в логово. Пастух отводит стадо на скотный двор, где все размещаются по своим местам.

Правила: Волк выбегает из логова только после слова «волк». Одновременно с выбегающим волком все играющие должны бежать к пастуху. Не успевших встать позади пастуха, волк уводит к себе.

Варианты: В игру включить «водопой», нагибаются и как бы пьют воду.

❖ *Подвижная игра «Ловишка, бери ленту»*

Цель: Развивать у детей ловкость, сообразительность. Упражнять в беге с увертыванием, в ловле и в построении в круг.

Оборудование: цветные ленты.

Описание: Играющие строятся по кругу, каждый получает ленточку, которую он закладывает сзади за пояс или за ворот. В центре круга- ловишка. По сигналу «беги» дети разбегаются, а ловишка стремится вытянуть у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки отходит в сторону. По сигналу «Раз, два, три, в круг скорей беги», дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество ленточек и возвращает их детям. Игра начинается с новым ловишкой.

Ловишка должен брать только ленту, не задерживая играющего. Играющий, лишившийся ленты, отходит в сторону.

Варианты: Выбрать двух ловишек. У присевшего играющего нельзя брать ленту. Играющие пробегают по «дорожке», «мостику», перепрыгивая через «кочки».

❖ *Подвижная игра «Космонавты»*

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость, воображение. Упражнять в быстрой ориентировке в пространстве.

Описание: По краям площадки чертятся контуры ракет. Общее количество мест в ракетах должно быть меньше количества играющих детей. Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:

Ждут нас быстрые ракеты На такую полетим!
Для прогулок по планетам. Но в игре один секрет
На какую захотим, Опоздавшим места нет.

С последними словами дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракетах, остаются на космодроме, а те, кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, где пролетают и что видят. После этого все снова встают в круг, и игра повторяется. Во время полета вместо рассказа о виденном детям предлагается выполнять различные упражнения, задания, связанные с выходом в космос, и др

❖ *Подвижная игра «Угадай, кого поймали»*

Цель: Развивать наблюдательность, активность, инициативу. Упражнять в беге, в прыжках.

Оборудование: стульчики

Описание: Дети сидят на стульчиках, воспитатель предлагает пойти погулять в лес или на полянку. Там можно увидеть птичек, жучков, пчел, лягушек, кузнечиков, зайчика, ежика. Их можно поймать и принести в живой уголок. Играющие идут за воспитателем, а затем разбегаются в разные стороны и делают вид, что ловят в воздухе или присев на землю. «Пора домой»- говорит воспитатель и все дети, держа живность в ладошках, бегут домой и занимают каждый свой стульчик. Воспитатель называет кого-нибудь из детей и предлагает показать, кого он поймал в лесу. Ребенок имитирует движения пойманного зверька. Дети отгадывают, кого поймали. После они снова идут гулять в лес.

Правила: Возвращаться по сигналу «Пора домой».

Варианты: Поездка на поезде (сидят на стульчиках, имитируют руками и ногами движения и стук колес).

❖ *Подвижная игра «У кого мяч»*

Цели: учить держать спину ровно, укреплять мышцы спины, упражнять передачу мяча.

Оборудование: мяч

Описание Дети образуют круг. Выбирают водящего (становится в центр круга), остальные плотно придвигаются друг к другу. Дети передают мяч по кругу за спиной. Водящий старается угадать, у кого мяч, он произносит «Руки!» и тот, к кому обращаются, должен показать обе руки ладонями вверх. Если водящий угадал, он берет мяч и становится в круг.