

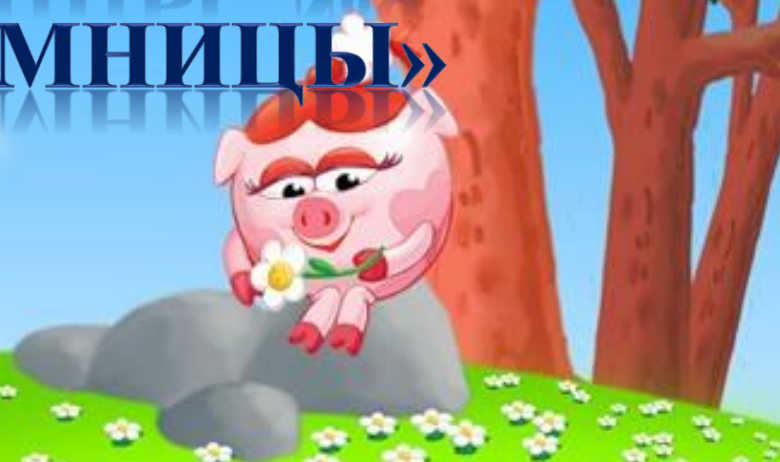
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

ДЛЯ
ДЕТЕЙ

СТАРШЕЙ ГРУППЫ №9

«УМНИКИ И УМНИЦЫ»

Д/С №4



ВОСПИТАТЕЛЬ: АРНСТ Т.И.



«Бездомный заяц»

Игры с бегом

Из числа играющих выбирают охотника, остальные — зайцы. Они находятся в норках (кружках). Количество норок (кружков) на одну меньше числа зайцев. Охотник старается поймать зайца, оставшегося без домика. Тот убегает. Он может спастись в любой норке — забежать в кружок.

Теперь уже другой заяц остается без норки, и его ловит охотник. Если охотник поймает (коснется) зайца, то они меняются ролями. Если охотник долго никого не сможет поймать, на его роль выбирают другого ребенка.



«ЛОВИШКИ»

Игры с бегом

Из числа играющих выбирают охотника, остальные — зайцы. Они находятся в норках (кружках). Количество норок (кружков) на одну меньше числа зайцев. Охотник старается поймать зайца оставшегося без домика. Тот убегает. Он может спастись в любой норке — забежать в кружок.

Теперь уже другой заяц остается без норки, и его ловит охотник. Если охотник поймает (коснется) зайца, то они меняются ролями. Если охотник долго никого не сможет поймать, на его роль выбирают другого ребенка.





«Уголки»

С бегом

Игра рассчитана на пять человек.

На полу вычерчивается мелом или любым другим образом обозначается квадрат. Четверо из играющих детей становятся по углам, а пятый в середине. При словах водящего: «Из угла в угол железным прутом вон» остальные участники игры, перебегая из угла в угол, меняются местами. Задача водящего – занять любой из освободившихся углов. Оставшейся без угла игрок становится водящим.

Другой вариант игры: водящий подходит к любому из игроков и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Стоящий в углу игрок отвечает: «Поди вон там постучи!». А остальные в это время меняются местами.



«Сделай фигуру»

С бегом

Дети разбегаются по всей площадке. По сигналу воспитателя они быстро останавливаются на месте и принимают какую-нибудь позу: приседают, поднимают руки в стороны и т. п. Воспитатель отмечает, чья фигура интереснее.

Указания. К концу года игра усложняется, в нее вводятся групповые фигуры — парами, тройками. Кроме того, детям предлагается придумать фигуру в определенном положении: только стоя, стоя на четвереньках, сидя и пр.





«Затейники»

С бегом



Один из играющих выбирается затейником, он становится в середину круга. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу (вправо или влево по указанию воспитателя) и произносят:

Ровным кругом,
Друг за другом,
Мы идем за шагом шаг,
Стой на месте,
Дружно, вместо
Сделаем... вот так.

Дети останавливаются, опускают руки. Затейник показывает какое-нибудь движение, а все дети должны повторить его. После 2—3 повторений игры (согласно условию) затейник выбирает кого-нибудь из играющих на свое место, и игра продолжается. Повторяется игра 3—4 раза.

Указания. Затейники придумывают разнообразные движения, не повторяя показанных.



«Перебежки»

Дети стоят на одной стороне площадки. На другой стороне лежат флажки по числу играющих. По сигналу воспитателя каждый ребенок бежит к своему флажку.




«Караси и щука»

С бегом

Половина играющих, становясь друг от друга на расстоянии трех шагов, образует круг. Это пруд, на берегу которого лежат камешки. Один из играющих, назначенный воспитателем, изображает щуку, он находится вне круга. Остальные играющие — караси, они плавают (бегают) внутри круга, в пруду. По сигналу воспитателя «Щука!» щука быстро выплывает в пруд, стараясь поймать карасей. Караси спешат спрятаться за кем-нибудь из играющих, стоящих по кругу и изображающих камешки. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться за камешки, и уводит их к себе в дом. Игра проводится 2—3 раза, после чего подсчитывается число пойманных щукой карасей. Затем на роль щуки назначается другой играющий. Игра повторяется 3—4 раза.

Указания. При повторении игры, когда выбирают новую щуку, дети, изображающие карасей и камешки, меняются ролями.





«Встречные перебежки»

Группа делится пополам. Играющие становятся на противоположных сторонах площадки за линиями в шеренгу на расстоянии не менее шага друг от друга. У каждой группы детей на руках ленточки своего цвета — синие, желтые. По сигналу воспитателя «Синие», дети с синими ленточками, бегут на противоположную сторону. Стоящие напротив дети протягивают вперед ладошки и ждут, когда бегущие прикоснутся к ним рукой. Тот, кого коснулись, бежит на другую сторону площадки, останавливается за чертой, поворачивается и поднимает руку вверх. И т. д.

«Мышеловка»

С бегом



Играющие делится на две группы, в одной из которых меньше человек (это мышеловка), в другой - больше (это мыши). Меньшая часть детей встает по кругу, берется за руки и ходит по кругу сначала в одну, затем в другую сторону, произнося текст стихотворения:

Ах, как мыши надоели, Развелось их просто страсть.
Все погрызли, все поели, Всюду лезут - вот напасть.
Берегитесь же, плутовки, Доберемся мы до вас.
Вот поставим мышеловки -Переловим всех за раз.
В это время дети - мыши бегают позади круга. Как только стихотворение заканчивается, дети -мышеловка останавливаются и поднимают вверх соединенные руки.
«Мыши» вбегают в круг и выбегают из него.
По команде взрослого: «Хлоп!» дети-«мышеловка» опускают руки и приседают - «мышеловка» захлопывается. Те дети, которые не успели выбежать из круга, считаются пойманными и тоже встают в круг. Игра продолжается, пока не поймается большинство детей.
Затем дети меняются ролями.



На одной стороне площадки проводится черта, отделяющая "гусятник". По середине площадки ставится 4 скамейки, образующие дорожку шириной 2-3 метра. На другой стороне площадки ставится 2 скамейки - это "гора". Все играющие находятся в "гусятнике" - "гуся". За горой очерчивается круг "логово", в котором размещаются 2 "волка". По сигналу - "гуся - лебеди, в поле", "гуся" идут в "поле" и там гуляют. По сигналу "гуся - лебеди домой, волк за дальней горой", "гуся" бегут к скамейкам в "гусятник". Из-за "горы" выбегают "волки" и догоняют "гуся". Выигрывают игроки, ни разу не пойманные.

«Гуси-лебеди»

С бегом



«Мы- весёлые ребята»

С бегом

Дети становятся на одной стороне площадки за воображаемой чертой. На противоположной стороне площадки сугроб или снежный вал. Немного в стороне, сбоку от играющих, располагается ловишка (его назначает взрослый или выбирают дети). Играющие хором произносят:

Мы — веселые ребята,
Любим бегать и скакать.
Ну, попробуй нас догнать,
Раз, два, три — лови!

После этого все перебегают на другую сторону площадки и прячутся за сугроб. Ловишка догоняет бегущих, осаленные им отходят к сторону. Ловишка не может ловить тех играющих, которые успевают убежать за сугроб. Он подсчитывает пойманных после каждой перебежки. После 3-4 перебежек подсчитывают сколько всего играющих удалось поймать ловишке и выбирают нового.



«С кочки на кочку»



С прыжками

Дети делятся на две группы и становятся на противоположных сторонах площадки. Между ними по всей площадке чертят кружки — кочки (расстояние между ними разное: 10, 20, 30, 40 см). Воспитатель вызывает по несколько детей то с одной, то с другой стороны площадки. Перепрыгивая с кочки на кочку, они перебираются на другую сторону площадки. Все следят, правильно ли прыгающие выполняют упражнение. Затем прыгают следующие.

Указания. В игре можно дать разные задания: перепрыгивать с кочки на кочку на двух ногах, с одной на другую, на одной ноге. Можно разделить детей па команды и выяснить, какая команда прыгает лучше или *быстрее*.



«Парный бег»

С бегом

Дети стоят в звеньях парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки расставлены кегли (булавы, стулья, набивные мячи) по числу звеньев. Воспитатель подает сигнал, по которому первая пара звена, держась за руки, бежит до стоящего впереди предмета, огибает его и возвращается в конец своего звена. По следующему сигналу бежит вторая пара и т.д. Пара, отпустившая руки, считается проигравшей.



«Не оставайся на полу»

С прыжками

Выбирается ловишка. Дети размещаются в разных местах площадки. По заданию воспитатели они вместе ходят, бегают, прыгают в определенном темпе и ритме, обусловленном музыкальным сопровождением (ударами в бубен, хлопками и т.п.) Как только раздастся сигнал воспитатели «Лови!», все убегают от ловишки взбираются на возвышающиеся предметы. Ловишка старается осалить убегающих.

Дети, до которых ловишка дотронулся, сразу отходят в сторону. Игру повторяют 2—3 раза, затем подсчитывают пойманных и выбирают нового ловишку. Игра возобновляется.

Указания. Воспитатель следит, чтобы с возвышения дети спрыгивали на обе ноги, приучает детей разбегаться по всей площадке, подальше от предметов, на которые они должны взобраться.



«Удочка»

С прыжками

Дети становятся по кругу на небольшом расстоянии друг от друга. В центре круга воспитатель. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан мешочек с песком. Играющие внимательно следят за мешочком, при его приближении подпрыгивают на месте вверх, чтобы мешочек не коснулся ног. Тот, кого мешочек заденет, делает шаг назад и выбывает временно из игры. Вскоре делается небольшой перерыв, затем игра возобновляется, в ней снова участвуют все дети.

Указания. Конец шнура с мешочком должен скользить по полу. И все дети легко справляются с заданием, можно слегка приподнять мешочек от пола. Вращать шнур нужно не только по часовой стрелке, но и против. Для усложнения игры между двумя прыжками можно детям дать дополнительное задание: присесть и встать, повернуться 1-3 раза вокруг самого себя и др. Вместо подпрыгивания вверх можно отпрыгивать от «удочки» назад.



Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. В стороне, вне круга, обозначается дом лисы. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а воспитатель обходит за спинами детей круг и незаметно дотрагивается до одного из играющих. Тот, до кого дотронется воспитатель, становится хитрой лисой. Воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть друг на друга, предлагает выяснить, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие хором три раза (с небольшими промежутками) спрашивает (сначала тихо, а потом все громче): «Хитрая лиса, где ты?» При этом все внимательно смотрят друг на друга. Как только вопрос: «Хитрая лиса, где ты?» — будет произнесен в третий раз, играющий, выбранный хитрой лисой, быстро выбегает в середину круга, поднимает руку вверх и говорит «Я здесь!» Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит (дотрагивается рукой). Пойманного лиса отводит к себе в дом. После того как лиса поймает 2—3 детей, воспитатель произносит громко: «В круг!» Играющие образуют круг, игра возобновляется. Игра повторяется 4-5 раз

«Хитрая лиса»

С бегом



«Пустое место»

С бегом

Участники игры встают в круг, а водящий остается за кругом. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до одного из игроков, касаясь плеча или руки. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Водящий бежит за кругом в одну сторону, а вызванный — в противоположную. Встретившись, они здороваются и продолжают бежать дальше, стараясь наперегонки занять свободное место (оставленное вызванным игроком). Тот, кому удалось занять это место, там и остается, а оставшийся без места становится водящим, и игра продолжается.



«Кто скорее доберётся до флажка?»

С лазанием и ползанием

Дети делятся на 3—4 равные группы и становятся в колонны в нескольких шагах одна от другой у черты, за которую они не должны выходить. На расстоянии 4—5 м от этой черты перед каждой колонной расставлены воротики. Еще дальше впереди на линии положены флажки. По условному сигналу стоящие первыми в колоннах бегут к воротикам, подлезают под них, бегут к флажкам, поднимают флажки над головой и машут ими. Потом спокойно кладут флажки на пол и бегом возвращаются каждый в конец своей колонны. Выигрывает тот, кто прибежит первым. К флажкам бегут следующие.



«Классы»

С прыжками»

На подходящей асфальтовой площадке мелом расчерчивается квадрат/прямоугольник.

Этот квадрат разбивается на "классы" (т.е. квадраты), которые нумеруются от 1 до 10 (можно и больше)

Задача играющих пропрыгать на одной ноге (или двух, в зависимости от порядка) по "классам" начиная с 1 до конца ни разу не сбившись.



«Медведь и пчёлы»

С ползанием и лазанием

Улей (гимнастическая стенка) находится на одной стороне площадки. На противоположной стороне луг. В стороне медвежья берлога. Одновременно в игре участвует не более 12—15 человек. Играющие делятся на две неравные группы. Большинство из них пчелы, которые живут в улье. Медведи в берлоге. По условному сигналу пчелы вылетают из улья (слезают с гимнастической стенки), летят на луг за медом и жужжат. Как только пчелы улетят, медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку) и лакомятся медом. Как только воспитатель подаст сигнал «Медведи!», пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Потом игра возобновляется. Ужаленные медведи не участвуют в очередной игре.

Указания. После двух повторений дети меняются ролями. Воспитатель следит, чтобы дети не спрыгивали, а слезали с лестницы; если нужно, оказывает помощь.



«Пожарные на учении»

С ползанием и лазаньем

Дети становятся лицом к гимнастической стенке в 3—4 колонны (по числу пролетов). Первые в колоннах стоят на черте. На каждом пролете гимнастической стенки на одинаковой высоте на рейке подвешивают колокольчики. По сигналу воспитателя «Раз, два, три — беги!» все дети, стоящие в колоннах первыми, бегут к гимнастической стенке, влезают на нее и звонят в колокольчики. Затем они спускаются и возвращаются в конец своей колонны. Воспитатель отмечает того, кто первый позвонил. Игра продолжается. Задание должны выполнить все дети. Выигрывает та колонна, в которой больше играющих, сумевших позвонить первыми.

Указания. Воспитатель следит, чтобы дети слезали, а не прыгивали с реек, если нужно, помогает. Нарушившему правилу выигрыш не засчитывается.

В ГОСТЯХ
У СКАЗКИ



«Гори, гори ясно!»

Народная игра

Играющие выстраиваются парами друг за другом — в колонку. Игроки берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Последняя пара проходит «под воротами» и становится впереди, за ней идет следующая пара. «Горящий» становится впереди, шагов на 5—6 от первой пары, спиной к ним. Все участники поют или приговаривают:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!

Глянь на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят:

— Дин-дон, дин-дон,
Выбегай скорее вон!

По окончании песенки двое играющих, оказавшись впереди, разбегаются в разные стороны, остальные хором кричат:

Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

«Горящий» старается догнать бегущих. Если игрокам удастся взять друг друга за руки, прежде чем одного из них поймает «горящий», то они встают впереди колонны, а «горящий» опять ловит, т. е. «горит». А если «горящий» поймает одного из бегущих, то он встает с ним, а водит игрок, оставшийся без пары.

