



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ



СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ



“НАЙДИ СВОЙ ГРИБОК”

ЦЕЛЬ:

**УПРАЖНЯТЬ ДЕТЕЙ В ОРИЕНТИРОВКЕ В ПРОСТРАНСТВЕ
РАЗВИВАТЬ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ, ЛОВКОСТЬ.**

ХОД ИГРЫ:

**ДЕТИ ДЕЛЯтся НА 3 - 4 ГРУППЫ. У КАЖДЫЙ ГРУППЫ
МАКЕТ СВОЕГО ГРИБОЧКА (БЕЛЫЙ, ЛИСИЧКА И Т.Д.).
ВОСПИТАТЕЛЬ ВКЛЮЧАЕТ МУЗЫКУ, ПОД КОТОРУЮ
ДЕТИ ВЫПОЛНЯЮТ ЛЮБИМОЕ УПРАЖНЕНИЕ ИЛИ
ДВИЖЕНИЕ В ЭТО ВРЕМЯ ВОСПИТАТЕЛЬ ПЕРЕСТАВЛЯЕТ
ГРИБЫ, ПО ОКОНЧАНИИ МУЗЫКИ, ДЕТИ ДОЛЖНЫ
БЫСТРО НАЙТИ СВОЙ ГРИБ.**

**ЭТУ ИГРУ МОЖНО ПРОВОДИТЬ В ВИДЕ СОРЕВНОВАНИЯ
МЕЖДУ ГРУППАМИ ДЕТЕЙ “КТО ВПЕРЁД НАЙДЁТ СВОЙ
ГРИБОК?”**

"САМОЛЁТЫ!"

ЦЕЛЬ:

**СОВЕРШЕНСТВОВАТЬ УМЕНИЕ ДЕТЕЙ БЕГАТЬ
ВРАССЫПНУЮ. УМЕНИЕ РЕАГИРОВАТЬ НА РАЗЛИЧНЫЕ
СИГНАЛЫ.**

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ СТРОЯтся В 3 - 4 КОЛОННЫ В РАЗНЫХ МЕСТАХ ПЛОЩАДКИ, КОТОРЫЕ ОТМЕЧАЮТСЯ ФЛАЖКАМИ. ИГРАЮЩИЕ ИЗОБРАЖАЮТ ЛЁТЧИКОВ. ОНИ ГОТОВЯТСЯ К ПОЛЁТУ. ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ "К ПОЛЁТУ ГОТОВЬСЯ!" ДЕТИ ДЕЛАЮТ ДВИЖЕНИЯ РУКАМИ - - ЗАВОДЯТ МОТОРЫ. "ЛЕТИТЕ!" - ГОВОРИТ ПЕДАГОГ. ДЕТИ РАССТАВЛЯЮТ РУКИ В СТОРОНЫ И ЛЕТЯТ ВРАССЫПНУЮ ПО ПЛОЩАДКЕ ПО СИГНАЛУ "НА ПОСАДКУ!" - ДЕТИ НАХОДЯТ СВОИ МЕСТА И ПРИЗЕМЛЯЮТСЯ (СТРОЯТСЯ В КОЛОННЫ И ОПУСКАЮТ РУКИ)

“ЦЕЛЬСЯ ВЕРНЕЕ”

ЦЕЛЬ:

УЧИТЬ ДЕТЕЙ БРОСАТЬ ПРЕДМЕТЫ ЛЕВОЙ И ПРАВОЙ РУКОЙ В ГОРИЗОНТАЛЬНУЮ ЦЕЛЬ РАЗНЫМИ СПОСОБАМИ.

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ СТАНОВЯтся В КРУГ, КАЖДЫЙ РЕБЕНОК ДЕРЖИТ В РУКАХ МЯЧИК. В ЦЕНТРЕ КРУГА СТОИТ КОРЗИНА (РАССТОЯНИЕ МЕЖДУ ДЕТЬМИ И КОРЗИНОЙ НЕ БОЛЕЕ 1,5-2 М).

**ВОСПИТАТЕЛЬ ДАЕТ КОМАНДУ, И ДЕТИ НАЧИНАЮТ БРОСАТЬ МЯЧИКИ В КОРЗИНУ, ЗАТЕМ ПОДХОДЯТ К НЕЙ И ЗАБИРАЮТ СВОИ МЯЧИ.
ИГРА ПОВТОРЯЕТСЯ.**



"ЛИСА В КУРЯТНИКЕ"

ЦЕЛЬ:

ЗАКРЕПЛЯТЬ УМЕНИЕ ДЕТЕЙ СПРЫГИВАТЬ С ВОЗВЫШЕННОСТИ, МЯГКО ПРИЗЕМЛЯЯСЬ НА ПОЛ РАЗВИВАТЬ СКОРОСТНЫЕ КАЧЕСТВА ДЕТЕЙ, ЛОВКОСТЬ.

ХОД ИГРЫ:

НА ОДНОЙ СТОРОНЕ ПЛОЩАДКИ СТАВЯТСЯ ГИМНАСТИЧЕСКИЕ СКАМЕЙКИ - ЭТО НАСЕСТ ДЛЯ КУР. НА АППРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ НАХОДИТСЯ НОРА А ЛИСЫ, КОТОРУЮ ВЫБИРАЮТ С ПОМОЩЬЮ СЧИТАЛОЧКИ ИЛИ НАЗНАЧАЕТ ВОСПИТАТЕЛЬ. ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ КУРЫ СПРЫГИВАЮТ С НАСЕСТА И ХОДЯТ, БЕГАЮТ ПО ПЛОЩАДКЕ ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ - "ЛИСА", ДЕТИ - КУРЫ УБЕГАЮТ НА НАСЕСТ, А ЛИСА СТАРАЕТСЯ ИХ ПОЙМАТЬ (ДОТРОНУТЬСЯ). НЕ УСПЕВШУЮ СПАСИСЬ КУРИЦУ, ЛИСА УВОДИТ К СЕБЕ В НОРУ. ИГРА ПОВТОРЯЕТСЯ СНОВА.

“ПРОКАТИ В ВОРОТА”



ЦЕЛЬ:

УКРЕПЛЯТЬ МЫШЦЫ РУК, НОГ, ЖИВОТА.
РАЗВИВАТЬ СОГЛАСОВАННОСТЬ ДВИЖЕНИЙ,
ЛОВКОСТЬ.

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ СТАНОВЯТСЯ В ДВЕ КОЛОННЫ В ВИДЕ ВСТРЕЧНОЙ ЭСТАФЕТЫ. ПО СЕРЕДИНЕ СТАВЯТСЯ ВОРОТА (ВЫСОТА 15-20 СМ.). РЕБЕНОК ИЗ 1 КОЛОННЫ БЕРЕТ МЯЧ, ПРОКАТЫВАЕТ В ВОРОТА И БЕЖИТ ЗА НИМ, ПРОПОЛЗАЯ ПОД РЕЙКОЙ ВОРОТНА ЧЕТВЕРЕНЬКАХ; ЗАТЕМ ВЫПРЯМЛЯЕТСЯ И ПЕРЕДАЕТ МЯЧ БРОСКОМ РЕБЕНКУ СО 2-ОЙ КОЛОННЫ. ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА КОЛОННЫ НЕ ПОМЕНЯЮТСЯ МЕСТАМИ.



“ЗАЙЦЫ И ВОЛК”



ЦЕЛЬ:

УПРАЖНЯТЬ ДЕТЕЙ В ПРЫЖКАХ С ПРОДВИЖЕНИЕМ
ВПЕРЕД, ТРЕНИРОВАТЬ ЛОВКОСТЬ, СОГЛАСОВАННОСТЬ
ДВИЖЕНИЙ РУК И НОГ.

ХОД ИГРЫ:

ОДНОГО ИЗ ИГРАЮЩИХ ВЫБИРАЮТ ВОЛКОМ.
ОСТАЛЬНЫЕ ДЕТИ – ЗАЙЦЫ. НА ОДНОЙ СТОРОНЕ
ПЛОЩАДКИ ЗАЙЦЫ УСТРАИВАЮТ СЕБЕ ДОМИКИ
(ЧЕРТЯТ КРУЖОЧКИ). В НАЧАЛЕ ИГРЫ ЗАЙЦЫ СТОЯТ В
СВОИХ ДОМИКАХ; 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 ПЛОЩАДКЕ. ОНИ ТО ПРЫГАЮТ НА ДВУХ НОГАХ,
ТО ПРИСАЖИВАЮТСЯ, ЩИПЛЮТ ТРАВКУ И
ОГЛЯДЫВАЮТСЯ. НА ПОСЛЕДНИЕ СЛОВА ВОСПИТАТЕЛЯ
ВОЛК ВЫХОДИТ ИЗ ОВРАГА И БЕЖИТ ЗА ЗАЙЦАМИ,
СТАРАЯСЬ ИХ ПОЙМАТЬ. ЗАЙЦЫ УБЕГАЮТ В СВОЙ
ДОМИК. ПОЙМАННЫХ ЗАЙЦЕВ ВОЛК УВОДИТ В ОВРАГ.
ИГРА ВОЗОБНОВЛЯЕТСЯ.

"МЫШКИ В НОРКАХ"



ЦЕЛЬ:

**УЧИТЬ ДЕТЕЙ ПРЫГАТЬ НА ДВУХ НОГАХ, ПРОДВИГАЯСЬ
ВПЕРЕД,
РАЗВИВАТЬ ЛОВКОСТЬ, УВЕРЕННОСТЬ.**

ХОД ИГРЫ:

**В ОДНОЙ СТОРОНЕ КОМНАТЫ РАССТАВЛЕНЫ
ПРЕПЯТСТВИЯ ДЛЯ ПОДЛЕЗАНИЯ – ЭТО НОРКИ ДЛЯ
МЫШЕЙ. НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ – ДОМ
КОТА. ПО СЕРЕДИНЕ ЛУЖАЙКА. ДЕТИ СИДЯТ ЗА
ПРЕПЯТСТВИЕМ НА КОРТОЧКАХ – МЫШКИ В НОРКАХ.
РЕБЕНОК – КОТ СИДИТ НА СЕРЕДИНЕ ГЛОЩАДКИ,
ПРИТВОРИВШИСЬ СПЯЩИМ.**

**ДЕТИ ПОДЛЕЗАЮТ ПОД ПРЕПЯТСТВИЕМ, А ЗАТЕМ
ПРЫГАЮТ ПО ЛУЖАЙКЕ, ПРОДВИГАЯСЬ ВПЕРЕД.
ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ «КОТ» МЫШИ
ВОЗВРАЩАЮТСЯ НА СВОИ МЕСТА, А КОТ
ПЫТАЕТСЯ ИХ ПОЙМАТЬ
(ОСАЛИТЬ).**



“ПЕРЕЛЁТ ПТИЦ”



ЦЕЛЬ:

ЗАКРЕПЛЯТЬ УМЕНИЕ ДЕТЕЙ ВЛЕЗАТЬ НА ЛЕСЕНКУ – СТРЕМЯНКУ И НА ГИМНАСТИЧЕСКУЮ СТЕНКУ. БЕГАТЬ ВРАССЫПНУЮ, УПРАЖНЯТЬ В ЛОВКОСТИ. БЫСТРОТЕ

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ – ПТИЦЫ НАХОДЯТСЯ НА ЛЕСЕНКЕ – СТРЕМЯНКЕ И НА НИЖНИХ ПЕРЕКЛАДИНАХ ГИМНАСТИЧЕСКОЙ СТЕНКИ. ПОСЛЕ СЛОВ ВОСПИТАТЕЛЯ “СОЛНЫШКО СВЕТИТ, ПОРА В ДОРОГУ”, ДЕТИ СЛЕЗАЮТ С ЛЕСЕНКИ – СТРЕМЯНКИ И ГИМНАСТИЧЕСКОЙ СТЕНКИ И БЕГАЮТ ПО ПЛОЩАДКЕ, РАЗМАХИВАЯ РУКАМИ – КРЫЛЬЯМИ. ПОСЛЕ СЛОВ ВОСПИТАТЕЛЯ “ВЕТЕР (ДОЖДЬ)” - ДЕТИ СНОВА ВЛЕЗАЮТ НА СТРЕМЯНКУ ИЛИ ГИМНАСТИЧЕСКУЮ СТЕНКУ.



“ХИТРАЯ ЛИСА”

ЦЕЛЬ:

УПРАЖНЯТЬ ДЕТЕЙ В БЕГЕ, ЛОВКОСТИ.
РАЗВИВАТЬ СКОРОСТНЫЕ КАЧЕСТВА.

ХОД ИГРЫ:



ИГРАЮЩИЕ СТОЯТ ПО КРУГУ НА РАССТОЯНИИ ОДНОГО ШАГА ДРУГ ОТ ДРУГА. ВОСПИТАТЕЛЬ ПРОСИТ ВСЕХ ЗАКРЫТЬ ГЛАЗА, ЗАТЕМ ОБХОДИТ ДЕТЕЙ ЗА КРУГОМ И ДОТРАГИВАЕТСЯ ДО ОДНОГО РЕБЁНКА, КОТОРЫЙ СТАНОВИТСЯ ХИТРОЙ ЛИСОЙ. ЗАТЕМ ПРЕДЛАГАЕТ ДЕТИМ ОТКРЫТЬ ГЛАЗА И ПОЗВАТЬ ЛИСУ. ДЕТИ ОТКРЫВАЮТ ГЛАЗА И СПРАШИВАЮТ ХОРОМ “ХИТРАЯ ЛИСА, ГДЕ ТЫ?” ПРИ ЭТОМ СМОТРЯТ ДРУГ НА ДРУГА. ПОСЛЕ ТРЕТЬЕГО РАЗА ЛИСА БЫСТРО ВЫПРЫГИВАЕТ НА СЕРЕДИНУ СО СЛОВАМИ “Я ЗДЕСЬ”. ВСЕ ИГРАЮЩИЕ РАЗБЕГАЮТСЯ ПО ПЛОЩАДКЕ, А ЛИСА ИХ ЛОВИТ. ПОСЛЕ ТОГО, КАК ЛИСА ПОЙМАЕТ 2 - 3 ДЕТЕЙ, ВОСПИТАТЕЛЬ ПРОСИТ ДЕТЕЙ СНОВА ПОСТРОИТЬСЯ В КРУГ ДЛЯ ВЫБОРА НОВОЙ ЛИСЫ.

