***Картотека подвижных игр***

|  |  |
| --- | --- |
| **Мышеловка.**  **Ход игры:** играющие делятся на две  неравные  группы. Меньшая группа детей, взявшись за руки, образует круг. Они изображают мышеловку. Остальные дети (мыши) находятся вне круга. Изображающие мышеловку начинают ходить по кругу, приговаривая:                                   Ах, как мыши надоели,                                    Всё погрызли, всё поели,                                    Берегитесь же, плутовки,                                    Доберёмся мы до вас.                                    Вот поставим мышеловки,                                    Переловим всех сейчас!  Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из неё. По сигналу воспитателя «Хлоп» стоящие по кругу дети опускают руки, приседают – мышеловка захлопывается.  Мыши, не успевшие выбежать из круга (мышеловки), считаются пойманными. Пойманные становятся в круг, мышеловка увеличивается. Когда большая часть детей поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется. Игра повторяется 4-5 раз. | **Совушка.**  ***Ход игры:***  в одном из углов площадки обозначается гнездо совушки.  В гнезде находиться водящий – совушка. Остальные играющие бегают по площадке, изображая жуков, бабочек и других насекомых.  Через некоторое время воспитатель говорит: «Ночь».  Играющие замирают на месте в той позе, в которой их застала ночь. Совушка вылетает из своего гнезда. Медленно летит, машет крыльями и смотрит, не пошевельнётся ли кто. Того, кто пошевелился, совушка уводит к себе в гнездо. А воспитатель говорит: «День».  Бабочки, жуки, т. п. опять начинают летать, кружиться ,жужжать.  После  2-3 вылетов совушки на охоту подсчитывается число пойманных. Выбирается другая совушка.  ***Указания.*** До начала игры воспитатель рассказывает о повадках совушки, о том, что она хорошо видит ночью.  Предупреждает, что совушка должна следить одновременно за всеми насекомыми. |
| **Ловишки.**  ***Ход игры:*** Дети произвольно располагаются на площадке Ведущий - ловишка, назначенный воспитателем или выбранный играющими, становится на середине площадки. Воспитатель говорит: «Раз, два, три – лови!» По этому сигналу все дети разбегаются по площадке, увёртываются от ловишки, который старается догнать одного из играющих и коснуться его рукой (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся рукой, отходит в сторону, игра заканчивается, когда ловишка поймает 3-4 играющих. Затем выбирается новый ловишка. Игра повторяется 4-5 раз.    **Мы весёлые ребята.**  ***Ход игры:*** дети стоят по одной стороне площадки, за чертой. На противоположной стороне площадки также проведена черта. Сбоку от детей, примерно на середине между двумя линиями, находится ловишка. Ловишка назначается воспитателем или выбирается детьми. Дети хором произносят:                                   Мы весёлые ребята,                                   Любим бегать и скакать.                                   Ну, попробуй нас догнать.                                   Раз, два, три – лови!  После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих, ловит их. Тот, до кого ловишка сумеет дотронуться, прежде чем убегающий пересечёт черту, считается пойманным. Он отходит в сторону. После 2-3 перебежек производится подсчёт пойманных и выбирается новый  ловишка. Игра повторяется 4-5 раз. | **Сделай фигуру.**  ***Ход игры:*** 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 неё вводятся групповые фигуры – парами, тройками. Кроме того, детям предлагается придумать фигуру в определённом положении: только стоя, стоя на четвереньках, сидя и пр.  **Хитрая лиса.**  ***Цель игры:***  ***Ход игры:*** 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, пытаясь выяснить, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие  хором три раза(с небольшими промежутками) спрашивают  (сначала тихо, а потом всё громче):  «Хитрая лиса, где ты?»  При этом все внимательно смотрят друг на друга. Как только вопрос: «Хитрая лиса, где ты?» - будет произнесён 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. |
| **Не оставайся на полу.**  ***Ход игры:*** выбирается ловишка.  Дети размещаются в разных местах площадки.  По заданию воспитателя они вместе с ловишкой ходят, бегают, прыгают в определённом темпе и ритме, обусловленном музыкальным  сопровождением, ударами в бубен, хлопками и т. п. Как только раздастся сигнал воспитателя « Лови!», все убегают от ловишки и 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.  **Карусель**  ***Ход игры:*** дети образуют круг, держась за шнур, концы которого связаны. Они берутся за шнур правой рукой и идут по кругу сначала медленно, потом всё быстрее, а под конец бегут. Движения выполняются детьми в соответствии с произносимым вслух текстом:                                  Еле, еле, еле, еле                                   Закружились карусели,                                   А потом кру-гом, кру-гом,                                   Всё бегом, бегом, бегом.  Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли, по-бе-жа-ли». После того как дети пробегут по кругу 2-3 раза, воспитатель подаёт сигнал к изменению направления движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывают шнур в левую руку и бегут в другую сторону. Затем воспитатель вместе с детьми произносит:                                  Тише, тише, не спешите!                                  Карусель остановите!                                   Раз, два, раз, два,                                   Вот и кончилась игра!  Движение карусели постепенно замедляется. При словах «Вот и кончилась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся по площадке. После того как дети немного отдохнут, воспитатель подаёт сигнал (звонок, свисток, хлопки, удары в бубен), по которому играющие снова становятся в круг, берутся за шнур, т. е. занимают свои места на карусели. Игра возобновляется, повторяется 3-4 раза. | **Караси и щука.**  ***Ход игры:*** половина играющих, становясь друг от друга на расстоянии трёх шагов, образуют круг. Это пруд, на берегу которого лежат камешки. Одни из играющих, назначенный воспитателем, изображает щуку, он находится вне круга. Остальные играющие – караси, они плавают (бегают0 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 к себе в дом. Игра проводится 2-3 раза, после чего подсчитывается число пойманных щукой карасей. Затем на роль щуки назначается другой играющий. Игры повторяется 3-4 раза.  ***Указания.*** При повторении игры, когда выбирают новую щуку, дети, изображающие карасей и камешки, меняются ролями.    **Гуси-лебеди.**  ***Ход игры:*** на одном краю площадки чертой обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположном краю стоит пастух.  Сбоку от дома логово, в котором находится волк. Остальное место луг. Дети, исполняющие роль волка и пастуха, назначаются воспитателем, остальные изображают гусей.  Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся на лугу, летают.  *Пастух.* Гуси, гуси!  *Гуси.*(останавливаются и отвечают хором). Га, га, га!  *Пастух.* Есть хотите?  *Гуси.* Да, да, да!  *Пастух.* Так летите!  *Гуси.* Нам нельзя,  Серый волк под горой  Не пускает нас домой.  *Пастух.* Так летите, как хотите,  Только крылья берегите!  Гуси, расправив крылья (вытянув руки в стороны), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (коснуться рукой). Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек  ( по условию игры) подсчитывают пойманных волком гусий. Затем назначаются новые волк и пастух.  Игра повторяется 3-4 раза. |
| **Перелётные птицы.**  ***Ход игры:*** птицы (дети), расправив крылья, летают по всей площадке. По сигналу «Буря!» они скрываются на деревьях (взлетают на гимнастическую стенку). Когда воспитатель скажет: «Буря прекратилась», – птицы слетают с ветвей (спускаются со стенки) и продолжают летать.  ***Указания.*** Если нет гимнастической стенки, вышки, используются скамейки, ящики и другие предметы, на которые дети взбираются. | **Удочка.**  ***Ход игры:***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 и 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, игра возобновляется, в ней снова участвуют все дети.  ***Указания.*** Конец шнура  с мешочком должен скользить по полу. |