Подвижные игры - это совместные и одиночные игры, цель которых - движение, ритм и развитие физической силы. Они играют огромную роль в развитии физических способностей дошкольников: это и бег, и прыжки и даже ползание. Подвижные игры необходимы дошкольнику и для подготовки его к будущим занятиям физкультуры в школе. Кроме того, подвижные игры часто несут и дополнительный смысл, как обучение определенным навыкам, развитие интуиции, логики, смекалки – все зависит от цели подвижной игры. Есть подвижные игры на логику, где наравне с активными движениями присутствует некий элемент загадки, требующий решения.

Русская народная игра «Ручеёк»

Задачи: Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе

Ход игры.

В игре может участвовать неограниченное количество человек, взятое произвольно, главное, чтобы их число было нечетным (например, от 11 до 21).

Все ребятишки, разобравшись по парам, строятся в одну колонну, повернувшись в затылок друг другу, взявшись за руки и подняв их высоко у себя над головами, образуя тем самым как бы импровизированную арку. Один оставшийся игрок и будет ручейком. Он встает, повернувшись лицом к колонне, а затем, наклонившись немного, идет вперед внутри так называемой арки и выбирает одного из участников, взяв за руку и уводя за собой.

Новая игровая пара встает позади колонны, становясь последней, а игрок, оставшийся при этом без пары, идет к самому началу шеренги и проделывает

тот же самый путь, что и предыдущий участник, выбирая себе пару и уводя ее бегом вслед за собой. Игра может продолжаться бесконечно долго до тех пор, пока не надоест ребятам.

ИГРА «КОТ И МЫШИ»

Задачи игры: развитие ловкости, внимания, чувства ритма, словесной памяти, коллективного взаимодействия, стремления к взаимовыручке.

Оборудование и игровой материал к игре: можно подготовить элементы костюмов кота и мышки (шапочки, хвостики)

Выбор ведущего и водящего: в роли ведущего целесообразнее выступать педагогу – он объясняет правила и следит за ходом игры. Для выбора кота и мышки возможно использовать речевку-песенку, проговариваемую затем в ходе игры: это поможет детям одновременно выучить текст:

Мыши водят хоровод,

На лежанке дремлет кот,

Тише, мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите:

Как проснется Васька-кот,

Разобьет весь хоровод!

Описание хода игры: играющие водят хоровод, в центре которого – мышка – это ее «домик», проговаривая или напевая слова. Как только песенка кончилась, играющие понимают руки, не размыкая их – «дверки открываются», мышка выбегает наружу и бежит от кота, поджидавшего ее за пределами хоровода. Правила и условия игры:

Если кот успел поймать мышку, игра заканчивается. Можно сделать кота мышкой или выбрать новую пару.

Кот не имеет права забегать в круг.

Мышка не имеет права слишком долго находиться в домике во время погони – только забегать и сразу выбегать.

Игроки в хороводе должны быть внимательны и аккуратны – нельзя резко опускать руки, чтобы не ударить водящих.

Возможности усложнения игры: можно выбрать двух мышек, двух котов.

ГУСИ-ЛЕБЕДИ

Задачи: учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую, чтобы не запятнали. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту.

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 роли волка и пастуха, назначаются воспитателем, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся на лага, 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 в сторону руки), 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 гусей. Затем назначаются новые волк и пастух. Игра повторяется 3—4 раза.

ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

Задачи: - развивать умение двигаться с разной скоростью, уменьшая и увеличивая темп движения.

В игре участвуют 10—20 человек. Выбирают двух игроков, те отходят в сторону и договариваются, кто из них будет солнцем, а кто луной. Затем они становится лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя ворота. Остальные дети берутся за руки и вереницей идут через ворота. При этом они говорят (или поют):

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

МЫШЕЛОВКА

Задачи: развивать у детей умение выполнять действия по сигналу.

Играющие делятся на 2 неравные по составу группы. Меньшая группа, 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,

Все погрызли, все поели,

Берегитесь же плутовки

Доберемся мы до вас.

Вот поставим мышеловки.

Переловим всех сейчас!

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. 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 будет поймана, дети меняются ролями — игра возобновляется. Игра повторяется 4—5 раз.

Указания. После того как мышеловка захлопнулась, мышам нельзя подлезать под руки стоящих по кругу или пытаться разорвать сцепленные руки. Наиболее ловких детей, которые ни разу не попались в мышеловку, следует отметить.

БАБА ЯГА

Задачи: 1. Вызвать у детей интерес к русским народным играм, желание играть в них. 2.Упражнять в выполнении основных видов движений через игровые задания

Дети создают круг, в нём стоит "Баба Яга", у неё помело (веточка). Дети двигаются по кругу и приговаривают:

Бабка Ёжка, костяная ножка,

С печки упала, ножку сломала!

А потом и говорит:

"У меня нога болит!"

Пошла на улицу—

Раздавила курицу.

Пошла на базар—

Раздавила самовар,

Пошла на лужайку—

Раздавила зайку.

Дети разбегаются, а Баба-Яга прыгает на одной ноге, пытается осалить детей своим помелом, не выбегая за круг.

"Бабой Ягой" становится тот, кого ведущий осалит.

Подвижная игра для дошкольников "У медведя во бору"

Задачи: развивать скорость реакции на словесный сигнал, упражнять детей в беге, развивать внимание.

Описание: Среди участников выбирают одного водящего, который будет «медведем». На игровой площадке начертить два круга. Первый круг — берлога медведя, второй круг — дом для остальных участников игры. Начинается игра с того, что дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

И на нас рычит.

Как только дети произнесли эти слова, «медведь» выбегает из берлоги и ловит детей. Тот, кто не успел добежать до дома и был пойман «медведем», становится водящим («медведем»).

Подвижная игра "Ноги от земли"

Задачи: учиться соблюдать правила игры. Найти места, куда можно присесть, запрыгнуть, или повиснуть на руках, подняв ноги.

Описание: Водящий вместе с другими ребятами ходит по залу. Как только воспитатель произнесет: «Лови!», все участники разбегаются, стараясь взобраться на любое возвышение, где можно поднять ноги над землей. Осалить можно только тех, у кого ноги на земле. По окончании игры подсчитывается количество проигравших и выбирается новый водящий.

Игра "Поезд"

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по звуковому сигналу, закреплять навык построения в колонну. Упражнять в ходьбе, беге друг за другом.

Описание: Дети строятся в колонну. Первый ребенок в колонне представляет собой паровоз, остальные участники — вагоны. После того, как воспитатель дает гудок, дети начинают двигаться вперед (без сцепления). Вначале медленно, затем — быстрее, постепенно переходя на бег, произносят «Чу – чу – чу!». «Поезд подъезжает к станции», — говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются. Воспитатель вновь дает гудок, движения поезда возобновляется.

ПЛАТОК

Задачи: упражнять в умении бегать и уворачиваться, развивать ловкость, быстроту, выносливость, терпение, быстроту реакции.

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет кому-нибудь из игроков платок на плечо и быстро бежит по кругу. Тот, которому положили платок, берет его и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место. Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить на плечо платок, прежде чем он займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место.

Если убегающий первым встанет в круг, то ведущим остается игрок с платком. Он идет по кругу, и игра снова продолжается.

КРАСКИ

Задачи: учить детей бегать, стараясь, чтобы не догнали, прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутую ногу. Развивать ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

Играющие дети сидят на стульях или скамейках. Выбирается продавец и покупатель. Покупатель отходит в сторону.

Дети называют продавцу, какой краской они хотят быть. Приходит покупатель и говорит: «Стук, стук!»

«Кто там!» - спрашивает продавец. Покупатель называет своё имя. «Зачем пришёл?» - «За краской». - «За какой?» - «За красной (синей, жёлтой…)».

Покупатель называет любой цвет. Если такая краска есть, продавец говорит, сколько она стоит (в пределах 10), и покупатель столько раз ударяет его по ладони. С последним числом «краска» убегает, а покупатель её догоняет.

Поймав «краску», он отводит её в условленное место, игра продолжается. Если названной краски нет, продавец говорит: «Скачи по красной (зелёной…) дорожке на одной ножке». Покупатель скачет до установленного места и возвращается. Игра продолжается до тех пор, пока все краски не будут куплены.

ЛОХМАТЫЙ ПЁС

Задачи: Приучать детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал.

Один из детей или взрослый изображает пса. Он располагается на противоположной стороне площадки или зала – ложится на пол, на вытянутые руки или садится на стул и закрывает глаза.

Остальные играющие тихонько приближаются к нему, произнося слова.

Вот лежит лохматый пёс,

В лапы свой уткнувши нос.

Тихо, смирно лежит,

Не то дремлет, не то спит.

Подойдём к нему, разбудим,

И посмотри, что же будет.

Дети начинают будить пса, он просыпается и громко лает, дети убегают.

МОРОЗ-КРАСНЫЙ НОС

Задачи: Воспитывать у детей смелость, внимание, выносливость, меткость, доброжелательность, по отношению к друг к другу;

На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос. Он говорит:

Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

Вариант – «Два Мороза»

На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из домов. Двое водящих, два Мороза

(Мороз — красный нос и Мороз — синий нос) становятся посредине площадки лицом к детям:

Мы два брата молодые,

Два Мороза удалые

Я Мороз — красный нос,

Я Мороз — синий нос, ,

Кто из вас решится

В дороженьку пуститься ?

Все играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз!

После этого они перебегают в другой дом, а Морозы стараются их заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз. Они стоят так до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, сколько играющих им удалось заморосить. После 2—3 перебежек выбирают новых Морозов. В конце игры подводится итог: какие Морозы заморозили больше играющих.

Указания. Игрок, который выбежит из дома до сигнала или остается в доме после него, тоже считается замороженным.

Подвижная игра «Космонавты»

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

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

Для прогулок по планетам.

На какую захотим,

На такую полетим!

Но в игре один секрет:

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 «Самолеты»

Задачи: учить детей медленному бегу, держать спину и голову прямо во время бега, соблюдать расстояние между друг другом, развивать ориентировку в пространстве.

I вариант: дети бегают по площадке, изображая самолеты (расставив руки в стороны). Самолеты не должны сталкиваться и ломать крылья. Потерпевшие аварию подходят к воспитателю. После ремонта они вновь отправляются в полет. Игра продолжается 2-3 мин.

II вариант: дети размещаются вокруг воспитателя в одном углу площадки и приседают на корточки. Это – самолеты на аэродроме. По сигналу воспитателя самолеты друг за другом отправляются в полет и летают (медленно) в любых направлениях, стараясь не задевать друг друга крыльями (вытянутыми в стороны руками). По сигналу самолеты заходят на посадку и занимают место на аэродроме. В конце игры отмечаются лучшие, летавшие без аварий. Игра повторяется 3-4 раза.