

Муниципальное дошкольное автономное образовательное учреждение «Детский сад № 36»

**Картотека подвижных игр в летний период  
для детей старшего дошкольного возраста**



ст. Марьянская, 2021 г.

Составила: Величко Екатерина Николаевна  
воспитатель



## Пояснительная записка

*Двигательная активность* – естественная потребность в движении, одна из важнейших биологических потребностей человека, особенно в детском возрасте. Она способствует:

- развитию нервной системы;
- росту и укреплению костной и мышечной ткани;
- повышает выносливость организма;
- повышает устойчивость к заболеваниям.

В старшем дошкольном возрасте двигательная активность отличается разнообразием. Интересные подвижные игры, соревнования, спортивные упражнения - из всех этих видов деятельности закладывается базовая физическая подготовка. Педагогу необходимо использовать возможности естественного детского времяпрепровождения, ведь большинство ресурсов развития дошкольников заложены в игровой деятельности. Главным назначением подвижных игр является развитие двигательной активности, ведь в игре дети могут преодолевать серьезные физические трудности, тренировать ловкость и выносливость. В игре дети проверяют свои возможности и самостоятельно решаются на испытание собственных сил. Подвижные игры на свежем воздухе в летний период помогают детям тренировать и развивать такие важные качества как: беговые навыки, внимание и скорость реакции, наблюдательность и ловкость, выносливость и координацию движений. Нам, живущим в современных реалиях, когда дети окружены разнообразными гаджетами, привлекающими внимание детей яркостью изображения и звуковым сопровождением, педагогам, просто необходимо привлекать внимание детей активным и интересным действием – игрой. В данной картотеке подвижных игр, я постаралась подобрать такие игры, чтобы развивать все перечисленные выше качества, необходимые для полноценного физического развития детей.

## ИГРЫ С БЕГОМ



### «Перебежки»

*Цель:* развитие выносливости детей, тренировка дыхательной системы (чем медленнее бег, тем лучше), тренировка мышечно-суставного аппарата.

*Ход игры:* На расстоянии в 40-50 м. друг от друга чертятся две линии (или выбираются два дерева/столба). Игроки начинают бег в среднем темпе от одной линии (дерева). Добежав до другой линии, игроки разворачиваются и бегут обратно до первой линии. Так

### «Встречные перебежки»

*Цель:* учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую в быстром темпе. Развивать внимание, быстроту движений.

*Ход игры:* Две группы детей, с равным количеством играющих, становятся на противоположных сторонах площадки за линиями в шеренги (расстояние между детьми в шеренге не менее 1 метра). У каждой группы детей на руках ленточки своего цвета – синие, жёлтые.

бегают от линии до линии до тех пор, пока не останется самый выносливый игрок — он и является победителем. Постепенно из игры будут выбывать самые слабые участники. Примечание: так как никому не хочется считаться слабым или в числе самых слабых — игроки будут «выжиматься» полностью, каждый в меру своих возможностей, чего трудно достичь при беге на определенные дистанции на время.

«Ловишка, бери ленту»

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

*Ход игры:* 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 новой ловишкой. Правила: 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

По сигналу воспитателя: «Синие!» — дети с синими лентами бегут на противоположную сторону, стоящие напротив — протягивают вперёд ладоши и ждут, когда бегущие прикоснутся к ним рукой. Тот, кого коснулись, бежит на другую сторону, поворачивается и поднимает руку вверх. Варианты: можно добавить ещё два цвета — красный, зелёный

«Парный бег»

*Цель:* учить детей бегать в парах, не расцепляя рук, огибать предметы. Развивать ловкость, внимание.

*Ход игры:* Дети стоят в колоннах парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки поставлены предметы (кегли, кубы и т. д.), по числу звеньев. По сигналу воспитателя первые пары детей, взявшись за руки, бегут до предметов, огибают их и возвращаются в конец своей колонны. По следующему сигналу бегут вторые пары. Пара, разъединившая руки, считается проигравшей. Варианты: бежать с захлестом голени. Бег между предметами змейкой до ориентира.

<p>пробегают по «дорожке», «мостику», перепрыгивая через «кочки».</p>	
<p style="text-align: center;">«Уголки»</p> <p><i>Цель:</i> учить детей перебегать с места на место быстро, незаметно для ведущего. Развивать ловкость, быстроту движений, ориентировку в пространстве.</p> <p><i>Ход игры:</i> Дети становятся возле деревьев или в кружочках, начерченных на земле. Один из играющих, оставшийся в середине, подходит к кому – либо и говорит: «Мышка, мышка, продай мне свой уголок». Та отказывается. Водящий идёт с теми же словами к другому. В это время остальные дети меняются местами, а водящий в середине старается занять место одного из перебегающих. Если это ему удастся, оставшийся без уголка становится на середину. Варианты: если водящему долго не удаётся занять место, воспитатель говорит: «Кошка!». Все дети одновременно меняются местами, водящий успевает занять уголок. Нельзя долго стоять в своём уголке.</p>	<p style="text-align: center;">«Третий лишний»</p> <p><i>Цель:</i> Учить соблюдать правила игры, развивать ловкость и быстроту бега.</p> <p><i>Ход игры:</i> 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 убегают, 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.</p>
<p style="text-align: center;">«Мышеловка»</p> <p><i>Цель:</i> учить детей бегать под сцепленными руками в круг и из круга, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.</p>	<p style="text-align: center;">«Мы весёлые ребята»</p> <p><i>Цель:</i> учить детей действовать по сигналу, перебегать с одной стороны площадки на другую быстро с увёртыванием. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.</p>

*Ход игры:* Игроки делятся на две неравные группы, меньшая группа образует круг – мышеловку, остальные изображают мышей и находятся вне круга. Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и идут по кругу и говорят:

*«Ах, как мыши надоели,  
Развелось их просто страсть.*

*Всё погрызли, всё поели,  
Всюду лезут — вот напасть.*

*Берегитесь же плутовки,  
Доберёмся мы до вас.*

*Вот поставим мышеловки,  
Переловим всех за раз!»*

По окончании слов, дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают, с другой стороны. По сигналу воспитателя «хлоп!» дети, стоявшие в кругу, опускают руки и приседают – мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными, они становятся в круг.

«Гуси — лебеди»

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

*Ход игры:* Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне также проводится вторая черта. В центре площадки находится ловишка. Игроки 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 их ловит. Тот, кого ловишка успеет осалить, прежде чем тот пересечёт черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку. Варианты: дети идут по кругу и проговаривают текст. Ловишка в центре. Разбегаются разными видами бега.

«Караси и щука»

*Цель:* учить детей ходить и бегать врассыпную, по сигналу прятаться за камешки, приседая на корточки. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

*Ход игры:* На одном краю зала обозначается дом, в котором находятся гуси, на противоположной стороне зала стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором живёт волк, остальное место луг. Выбираются дети на роль волка, пастуха, остальные дети изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают. Пастух: гуси, гуси! Гуси: останавливаются и отвечают хором: га-га-га. Пастух: есть хотите! Гуси: да, да, да! Пастух: так летите же домой. Гуси: нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой, зубы точит, съест нас хочет. Пастух: так летите, как хотите только крылья берегите! Гуси, расправив крылья, летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается поймать гусей. Затем после 2-3 перебежек выбирается новый пастух и волк

«Затейники»

*Цель:* учить детей ходить по кругу, взявшись за руки вправо, влево. Повторять движения за водящим. Развивать внимание, память, творчество.

*Ход игры:* Выбирается водящий-затейник, который встает в центр круга, образованный детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу и произносят: «Ровным кругом друг за другом Мы идём за шагом шаг. Стой на месте дружно вместе Сделаем вот так...» Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает

*Ход игры:* Один ребёнок выбирается щукой, остальные делятся на две группы. Одна из них образует круг – это камешки, другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга. По сигналу воспитателя – щука – она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат занять место за кем-нибудь из играющих и присесть за камешки. Пойманные караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой щукой. Варианты: караси плавают не только в кругу, но и между камней, щука находится в стороне. Можно выбрать две щуки.

«Бездомный заяц»

*Цель:* учить детей бегать быстро, стараясь занять домик. Развивать внимание, быстроту реакции на сигнал.

*Ход игры:* Выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные зайцы чертят себе кружочки и каждый встает в свой. Бездомный заяц убегает от охотника, он может спастись от охотника, забежав в любой кружок, тогда стоявший в кружке заяц должен сейчас же убегать, потому что он теперь бездомный заяц и охотник будет его ловить. Как только охотник осалил зайца, он сам

какое-нибудь движение, и все должны его повторить. Игра повторяется с другим затейником.

становится зайцем, а бывший заяц – охотником. Варианты: дети образуют круг, взявшись за руки по 3-4 ребёнка, а в центре такого круга стоят зайцы. Дети стоят в кругах, нарисованных на земле. По сигналу воспитателя зайцы меняются домиками – перебегают из одного в другой, а охотник занимает любой освободившийся домик, кто остался без домика становится охотником.

#### «Хитрая лиса»

*Цель:* учить детей бегать, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу, ориентироваться на площадке. Развивать ловкость, быстроту.

*Ход игры:* Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесу хитрую и рыжую лису!», -дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие три раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче: «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит: «Я здесь!». Все

#### «Два Мороза»

*Цель:* учить детей перебегать врассыпную с одной стороны площадки на другую, увёртываясь от ловишки, действовать по сигналу, сохранять неподвижную позу. Развивать выдержку, внимание. Закрепить бег с захлестом голени, боковой галоп.

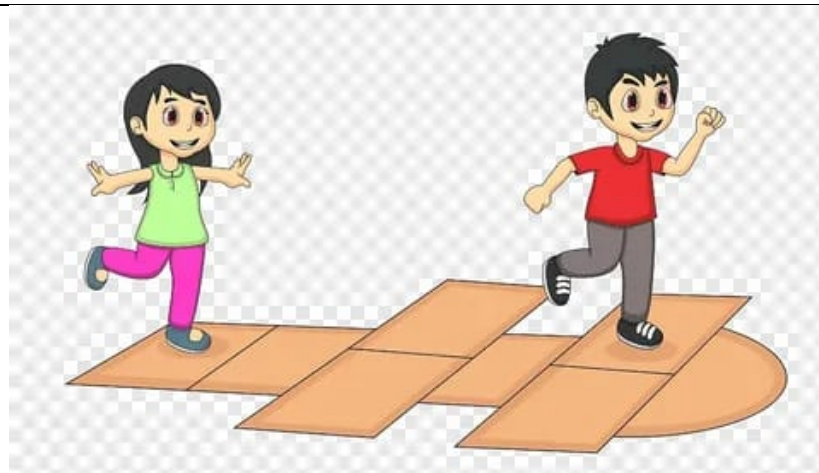
*Ход игры:* На противоположных сторонах площадки обозначается два дома, в одном из них находятся игроки. Посередине площадки лицом к ним становится водящие – Мороз- красный нос, он говорит: «Я Мороз – Красный нос. Кто из вас решится В путь дороженьку пуститься?» Дети отвечают хором: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» После этого они перебегают через площадку в другой дом, мороз их догоняет и старается заморозить. Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят так до окончания пробежки. Мороз подсчитывает, сколько играющих удалось при этом



играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору. Правила: лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в третий раз хором спросят, и лиса скажет: «Я здесь!» Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису. Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным. Варианты: выбираются 2 лисы.

заморозить. Учитывается, что играющие, выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся после сигнала, тоже считаются замороженными. Варианты: игра протекает так же, как и предыдущая, но в ней два мороза (Мороз-Красный нос и Мороз-Синий нос). Стоя посередине площадки лицом к детям, они произносят: Мы два брата молодые, Я Мороз — Синий нос. Два мороза удалые, Кто из вас решится Я Мороз-Красный нос, В путь-дороженьку пуститься?

### ИГРЫ С ПРЫЖКАМИ



#### «Не оставайся на полу»

*Цель:* учить детей бегать по залу врассыпную, запрыгивать на кубы, скамейки без помощи рук, спрыгивать с них легко на носки, полусогнутые ноги.

#### «Удочка»

*Цель:* учить детей подпрыгивать на двух ногах, стоя на месте, приземляясь на носки, полусогнутые ноги. Развивать ловкость, быстроту, глазомер.

Закрепить умение действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту.

*Ход игры:* Выбирается ловишка, который бежит по залу вместе с детьми. Как только воспитатель произнесёт: «Лови!» — все убегают от ловишки и взбираются на предметы – скамейки, кубы, пеньки. Ловишка старается осалить убегающих. Дети, до которых дотронулся ловишка, отходят в условленное место. Варианты: выбирается 2 ловишки, бегают разными видами бега, использовать музыкальный сигнал.

#### «С кочки на кочку»

*Цель:* учить детей перебираться с одной стороны площадки на другую прыжками с кочки на кочку на двух или одной ноге. Развивать силу толчка, умение сохранять равновесие на кочке, ловкость.

*Ход игры:* На земле чертят две линии – два берега, между которыми болото. Играющие распределяются парами на одном и другом берегу. Воспитатель чертит на болоте кочки (плоские кольца) на разном расстоянии друг от друга: 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90см. Двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку, отталкиваясь двумя ногами или одной, не становясь между кочками, стараясь перебраться на берег. Тот, кто оступился, остаётся в

*Ход игры:* Дети стоят по кругу, в центре воспитатель. Он держит в руках верёвку, на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает верёвку над самым полом, дети подпрыгивают на двух ногах вверх, так чтобы мешочек не задел их ног. Описав 2-3 круга, делается пауза, и подсчитываются пойманные. Варианты: те дети, которых поймали, выходят из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся самые ловкие.

#### «Классы»

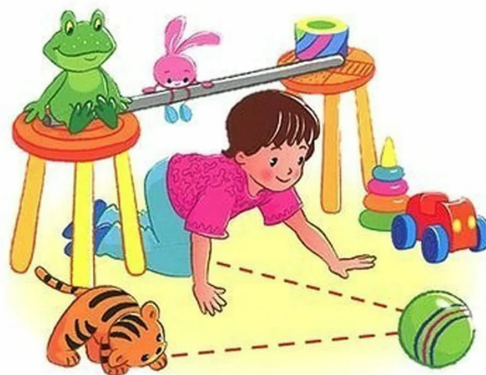
*Цель:* развивать умение прыгать на одной (правой или левой) ноге, толкая перед собой предмет; ориентироваться на ограниченной площадке, соразмерять свои прыжки с размером клеток. Развивать глазомер, меткость.

*Ход игры:* На земле чертят обычные «классы» из 6—8 клеток (в 2 ряда по 3—4 клетки), у последней клетки рисуется полукруг — «огонь». Ребенок бросает плоский камешек, плиточку в первую клетку, а затем прыгает в нее на одной ноге. Он должен здесь остановиться, взять камешек и продолжать прыгать до конца. Затем прыжки начинают, забрасывая камешек во вторую клетку, и т. д.

болоте. Выходит следующая пара. Когда все выполнят задание, воспитатель назначает, кому выводить детей из болота. Тот подаёт увязшему ребёнку руку и показывает прыжками путь выхода из болота. Варианты: соревнование: «Кто быстрее переберётся через болото».

Играют в классы по несколько человек, по очереди. Если ребёнку не удалось попасть камешком в нужную клетку или во время прыжков он наступил на линию, то игру продолжает следующий игрок. Если же камешек упадет в «огонь» или ребенок наступит ногой на линию «огня», то он должен начать игру сначала — бросать камешек, начиная с первой клетки. Первый вариант игры «Классы» можно усложнить за счет того, что дети не берут в руки брошенный ими камешек (или плитку), а передвигают ногой из клетки в клетку. Если ребёнку не удалось передвинуть камешек через линию, то игру продолжает другой. Игра заканчивается, когда ребенок попадет камешком во все клетки удачно. Клетки «классы» могут быть расположены и по-другому, например, в чередовании по одному и по два или по кругу «улиткой». Принцип игры остается тот же.

## ИГРЫ С ПОДЛЕЗАНИЕМ, ПОЛЗАНИЕМ И ЛАЗАНИЕМ



«Кто скорее до флажка?»

*Цель:* учить детей действовать по сигналу, прыгать на двух ногах с продвижением вперёд, подлезать под дугу удобным способом, бегать наперегонки. Развивать умение соревноваться, передавать эстафету.

*Ход игры:* Дети распределяются на три колонны поровну. На расстоянии 2м от исходной черты ставятся дуги или обручи, можно натянуть шнур, затем на расстоянии 3м. ставятся флажки на подставке. Дается задание: по сигналу воспитателя выполнить подлезание под дугу, затем прыжками на двух ногах допрыгать до флажка, обогнуть его и бегом вернуться в конец своей колонны. Варианты: вводится усложнение: натягивается верёвка на высоте – 60см, дети должны не касаясь руками пола подлезть под шнуром.

«Медведи и пчёлы»

*Цель:* учить детей лазить по гимнастической стенке, взбираться на скамейки, кубы без помощи рук, спрыгивать на носки, на полусогнутые ноги, бегать враспынную. Развивать ловкость, смелость, быстроту.

*Ход игры:* Дети делятся на две равные группы: одна – пчёлы, другая – медведи. На гимнастической стенке, скамейке, кубах находится улей, на другой стороне – луг, в стороне — берлога медведей. По условному сигналу пчёлы вылетают из улья, жужжат и летят на луг за мёдом. Как только пчёлы улетят на луг за мёдом, медведи выбегают из берлоги, забираются в улей и лакомятся мёдом. Воспитатель подаёт сигнал: «Медведи!». Пчёлы летят к ульям, стараясь ужалить медведей, те убегают в берлогу. Ужаленные медведи пропускают одну игру. После 2-3 повторений дети меняются ролями.

«Перелет птиц»

*Цель:* совершенствовать навыки детей лазать по гимнастической стенке вверх и вниз, не пропуская перекладин, используя чередующийся шаг.

*Ход игры:* Дети стоят свободно на одной стороне площадки напротив гимнастической стенки с

«Кролики»

*Цель:* закреплять умение детей пролезать в обруч, приподнятый от пола на 10см, развивать ловкость.

*Ход игры:* Дети – кролики. По трое-четверо они встают в круг, нарисованный на земле (в большой обруч), — это клетка. Перед каждой клеткой обруч на подставке или

несколькими пролетами. По сигналу «птицы полетели» — бегают по площадке, по сигналу «буря» — влезают на лестницу. Если пролетов мало, число играющих детей ограничивается, чтобы всем хватило места па лестницах (3—4 ребенка на пролете). Правила: бегать по всей площадке, не стоять у стенки; влезать на свободное место, уступая друг другу; слезать до конца, не спрыгивая.

привязанный к двум стульчикам (высота нижнего края над землей 10 см) или большой стул. Воспитатель поочередно подходит к клеткам и выпускает кроликов — они пролезают в обруч или под стулом бегают и прыгают. На сигнал: «Кролики в клетки!» — возвращаются, пролезая в обруч. Правила: кролики вылезают только тогда, когда к ним подходит воспитатель; пролезая в обруч, должны уступать друг другу, не толкаться.

### НАРОДНЫЕ ИГРЫ



«Гори, гори ясно»

*Цель:* упражнять детей в умении самостоятельно менять направление движения со сменой тембровой окраски

«Ворон»

*Цель:* учить двигаться в соответствии с плясовым характером музыки и передавать содержание текста

музыки. Воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

*Ход игры:* Дети выстраиваются пара за парой. Водящий становится впереди. Ему не разрешается оглядываться.

Все поют:

*Гори, гори ясно,*

*Чтобы не погасло.*

*Глянь на небо –*

*Птички летят, колокольчики звенят!*

Когда песня заканчивается, дети, стоявшие в последней паре, разъединяются и оббегают стоящих в парах (один слева, другой справа). Они стараются впереди схватиться за руки. Водящий, в свою очередь, старается поймать кого-нибудь из бегущих. Пойманный становится с водящим в первой паре, а оставшийся без пары становится новым водящим. Если же пара бегущих успевает соединиться раньше, чем водящий успеет кого-либо поймать, то эта пара становится впереди, игра продолжается с прежним водящим.

«Солнце»

*Цель:* учить действовать в соответствии с текстом песни. Ходить по кругу, взявшись за руки, спокойным, хороводным шагом. Уметь расширять и сужать круг. Учить стремительному бегу.

песни. Уметь расширять и сужать круг. Отрабатывать дробный шаг и разнообразные знакомые плясовые движения.

*Ход игры:* Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребенок – ворон (он стоит в кругу вместе со всеми). Ой, ребята, та-ра-ра! На горе стоит гора, (дети идут к центру круга дробным шагом) А на той горе дубок, А на дубе воронок. (тем же шагом дети идут назад, расширяя круг, и оставляют в центре «ворона») Ворон в красных сапогах, В позолоченных серьгах. (ворон пляшет, дети повторяют его движения) Черный ворон на дубу, Он играет во трубу. Труба точеная, Позолоченная, Труба ладная, Песня складная. С окончанием песни «ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза. Ворон оббегает круг, дотрагивается до чьей-нибудь спины, а сам становится в круг. С началом песни ребенок, до которого дотронулись, становится вороном.

«Баба — Яга»

*Цель:* продолжать учить стремительному бегу, развивать творчество, передавая игровой образ.

*Ход игры:* Дети стоят по кругу. В центре «солнце» — ребёнок.

*Гори солнце ярче,*

*Лето будет жарче, а зима теплее,*

*(Идут в центр)*

*А весна милее, (Из центра обратно) А зима теплее, В центр. А весна милее.*

После слов «солнце» (ловишка) ловит детей.

### «Сороконожка»

*Цель:* совершенствовать умение детей ходить пружинным шагом, высоко поднимая ноги, легко бегать, ходить топающим шагом. Движения передавать в характере музыки

*Ход игры:* Дети встают друг с другом и поют:

*Шла сороконожка*

*По сухой дорожке.*

*Вдруг закапал дождик: кап!*

*— Ой, промокнут сорок лап! (Идут «паровозиком» - пружинным шагом. — лёгкий бег) Насморк мне не нужен, Обойду я лужи. Грязи в дом не принесу, Каждой лапкой потрясу. (Идут, высоко поднимая ноги — стоя, трясут правой ногой — левой ногой) Шла сороконожка*

*По сухой дорожке И затопала потом, — Ой, какой от*

*Ход игры:* Играющие выбирают Бабу – Ягу. Она находится в центре круга. Дети ходят по кругу и поют:

*Баба-Яга, костяная нога, (Дети ходят)*

*С печки упала, ногу сломала. (по кругу)*

*Пошла в огород, испугала народ. (Идут в центр)*

*Побежала в баньку, (Из круга обратно).*

*Испугала зайку.* После песни дети разбегаются, Баба-Яга ловит детей.

### «Колечко»

*Цель:* воспитывать любовь к фольклору, развивать саморегуляцию и произвольность поведения.

*Ход игры:* Ведущий берет в руки кольцо. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает:

*«Я по горенке иду, колечко несу! Угадайте-ка, ребята, где золото упало?».* Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова: *Колечко, колечко, Выйди на крылечко! Кто с крылечка сойдет, Тот колечко найдет!*

Задача игрока, у которого в руках колечко – вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны

*лапок гром! — (Идут «паровозиком» пружинным шагом. — Идут топаящим шагом)*

догадаться, у кого оно спрятано, и постараться, придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удастся убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру.

## ИГРЫ С МЕТАНИЕМ И ЛОВЛЕЙ



### «Охотники и зайцы»

*Цель:* учить детей прыгать на двух ногах с продвижением вперёд в рассыпную, действовать по сигналу. Закреплять умение бросать мяч, стараясь попасть в зайцев. Развивать ловкость, глазомер.

### «Попади в обруч»

*Цель:* учить детей метать мешочки с песком в горизонтальную цель, правой и левой рукой прицеливаясь. Развивать глазомер, точность броска.

*Ход игры:* Дети стоят по кругу диаметром 8-10м. через одного, в руках мешочек с песком. В центре круга лежит



*Ход игры:* Выбирается охотник, остальные дети – зайцы. На одной стороне площадки отводится место для охотника, на другой дом зайцев. Охотник ходит по залу, делая вид, что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе. Зайцы выпрыгивают на двух ногах или на правой, на левой поочередно в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» — зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мяч. Те, в кого он попал, считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом.

обруч. По сигналу воспитателя дети, у которых в руках мешочки, передают их товарищам справа или слева по договорённости. Получив мешочки, дети бросают их, стараясь попасть в обруч. Затем дети поднимают мешочки, и возвращаются на свои места в круг. Снова раздаётся сигнал, и дети передают мешочки своим соседям – вторым номерам и т. д. Варианты: забрасывать мешочки двумя, одной рукой из-за головы, сидя, стоя на коленях.

«Сбей кеглю»

*Цель:* учить детей катать мяч, стараясь сбить кеглю с расстояния 1,5-2м., бегать за мячом, передавая другим детям. Развивать глазомер, силу броска.

*Ход игры:* На одной стороне зала чертят 3-4 кружка, в них ставят кегли. На расстоянии 1,5-2м. от них обозначают шнуром линию. 3-4 ребёнка подходят к линии, становятся напротив кеглей, берут по мячу и катят, стараясь сбить кеглю. Затем бегут, ставят кегли, берут мячи и приносят их следующим детям. Варианты: бросать мяч правой, левой рукой, отталкивать ногой.

