**Картотека подвижных игр для детей в разных возрастных группах.**

**3 — 4 года.2 младшая группа.**

**1.Птичка и птенчики.**

**Цель:**  упражнять в умении использовать для игры всю площадку; выполнять игровые действия; изменять направление движения по сигналу; формировать потребность в двигательной активности.

**Ход игры:** Дети делятся на группы по 5—6 человек. Каждая группа имеет свой домик — гнездышко (начерченный мелом круг, положенный на пол большой обруч или связанная за концы веревка и т. п.). Малыши, сидя на корточках, изображают птенчиков в гнездышках, воспитатель — птичку. На слова «Полетели — полетели!» птенчики выпархивают из гнездышек и стараются улететь за кормом подальше. На слова воспитателя «Полетели домой!» птенчики возвращаются в свои гнездышки. Игра повторяется 3—4 раза.

**Правила:** Педагог следит, чтобы дети-птенчики действовали по сигналу, напоминает, что нельзя залетать в чужое гнездышко, улетать надо подальше от дома — там больше корма.

**2.Поезд.**

**Цель:** упражнять в умении двигаться вперед согласованно, свободно двигая руками, согнутыми в локтях; постепенно увеличивать и замедлять темп; начинать и заканчивать движение точно по сигналу; находить свое место.

**Ход игры:** Дети строятся в колонну по одному (не держась друг за друга). Первый — паровоз, остальные — вагоны. Воспитатель дает гудок, и поезд начинает двигаться вперед, вначале медленно, потом быстрее, быстрее и, наконец, дети переходят на бег. «Поезд подъезжает к станции», — говорит воспитатель. Дети замедляют постепенно шаг, и поезд останавливается. Малыши выходят погулять: разбегаются по полянке, собирают ягоды, грибы, шишки. Услышав гудок, они снова собираются в колонну, и движение поезда возобновляется. Игра повторяется 4—5 раз.

**Указания:** Вначале дети (3-4 лет) строятся в колонну в любом порядке, а к концу года привыкают запоминать свое место — находить свой вагон.

**Усложнение**: изменить сюжет игры, например, поезд, останавливается у речки, тогда дети изображают катание на лодках, ловлю рыбы и т. п.

**3.Обезьянки.**

**Цель:** упражнять в умении лазать по гимнастической стенке приставным или переменным шагом, не пропуская реек, перелезая с одного пролета на другой; развивать ориентировку в пространстве; координацию; ловкость и смелость.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям по одному или по двое подойти к гимнастической стенке, стать лицом к ней и взобраться до 3—4 рейки. Это обезьянки. Остальные дети сидят или стоят и смотрят, как обезьянки собирают на деревьях фрукты. Затем на деревья взбираются другие обезьянки.

**Усложнение:** Когда дети научатся уверенно взбираться на лесенку и спускаться с нее, надо усложнить задание, предложив им перебираться с пролета на пролет стенки — с дерева на дерево.

**4.Поймай комара.**

**Цель:** развивать умение энергично отталкиваться от пола одновременно двумя ногами и мягко приземляться на полусогнутые ноги с синхронным подниманием обеих рук вверх; выносливость; умение дожидаться своей очереди.

**Ход игры:** Дети стоят по кругу лицом к центру на расстоянии вытянутых рук. Воспитатель находится в середине круга. В руках у него прут (длина 1 — 1,5м) с привязанным на шнуре комаром из бумаги или материи. Воспитатель кружит шнур немного выше голов играющих. Когда комар пролетает над головой, дети подпрыгивают, стараясь поймать его обеими руками. Тот, кто поймает комара, говорит: «Я поймал!», после чего игра продолжается.

**Правила:** не уменьшать круг во время подпрыгиваний. Вращая прут с комаром, воспитатель то опускает, то приподнимает его.

**4 — 5 лет. Средняя группа.**

**1.Кони:**

**Цели:** упражнять в беге галопом; закреплять умение при игре использовать всю площадку; не наталкиваться друг на друга; не убегать за границы площадки.

**Ход игры:** дети изображают коней, воспитатель - пастуха. Он имитирует игру на дудочке:

Тары, тары, та-ра-ра!

Ушли кони со двора.

Со двора-то на село,

А село-то далеко,

На зеленый лужок

Да во темный во лесок.

Дети ходят по площадке, постукивают носком ноги - бьют копытами, машут головой.

Долго тех коней ловили,

Долго по лесу бродили.

А ловили-то уздой,

Золоченой, не простой,

А поймали — привязали,

Чтоб опять не убежали.

Дети скачут галопом по всей площадке. С окончанием слов пастух гонит коней к селу.

**2.Скок — поскок.**

**Цель**:упражнять в прыжках с продвижением вперед, в прыжках ноги вместе - ноги врозь (одна нога вперед, другая - назад); развивать умение действовать в общем для всех темпе.

**Ход игры:** дети стоят напротив друг друга двумя шеренгами на расстоянии 3-4м.

 Воспитатель:

Скок — скок — поскок,

молодой дроздок

по водичку пошел

молодичку нашел.

Одна шеренга прыгает навстречу к другой. Встав парами, дети прыгают ноги вместе - ноги врозь или одна нога вперед, другая — назад.

Молодиченька — невеличенька, (Останавливаются)

Сама с вершок, (Приседают)

Голова с горшок.(Поднимают руки в стороны)

Те, кто прыгал, отходят назад, начинают прыгать дети другой шеренги.

Правила: прыгать легко, в соответствии с ритмом стиха; суметь допрыгать до своей пары.

**3.Не боюсь!**

**Цель:** упражнять в прыжках на двух ногах с одновременным выполнением упражнений для рук; развивать координацию движений; умение точно соблюдать правила игры; быстроту реакции; выносливость; выдержку.

**Ход игры:** один ребенок - ловишка, он стоит в середине круга, образованного детьми. Играющие прыгают на двух ногах, приговаривая: «Не боюсь! Не боюсь!» При этом они разводят руки в стороны, то закладывают их за спину. Ловишка старается осалить кого-нибудь в тот момент, когда у него руки разведены в стороны.

**Правила: :** как только ловишка отходит от игрока, тот должен развести руки в стороны.

**Усложнение:** прыгать ноги в стороны - вместе, салить можно того, кто находится в стойке ноги врозь.

**4.Колпачок и палочка.**

**Цель:** развивать умение поддерживать дружеские отношения в коллективе; слуховое внимание; выдержку; умение соблюдать правила.

**Ход игры:** Один из детей выходит в центр круга с палкой в руках, надевает на голову колпачок так, чтобы он спускался до самого носа, прикрывая глаза. Остальные дети держатся за руки, образуя круг. Идут по кругу, говоря:

Раз, два, три, четыре, пять -

Будет палочка стучать.

Ребенок (стоит или приседает) в колпачке стучит палочкой. С окончанием слов все останавливаются, поворачиваются в середину. Ребенок в колпачке протягивает палку. Тот, на кого она указывает, берется за конец палки и называет имя стоящего в кругу. Ребенок в центре должен угадать, кто его позвал. Если угадал, выбирает, кто пойдет в середину.

**Усложнение:** Стоящие по кругу говорят:

Раз, два, три, четыре, пять (ведущий стучит палкой)

Будет палочка стучать,(показывает палкой на играющего)

А как скажет:

Скок, скок, скок! (говорит, тот, на кого указывает палка)

Угадай, чей голосок.(говорят все)

После этих слов ведущий отгадывает.

**Правила**: четко выполнять все сигналы, соблюдать тишину, когда говорит один ребенок.

**5 — 6 лет. Старшая группа.**

**1.Совушка.**

**Цель:** упражнять в беге с выполнением ролевых движений; в умении быстро реагировать на звуковой сигнал, сохранять статичность позы некоторое время; развивать выдержку; организованность.

**Ход игры:** все дети - птички, бабочки и т.д., один - сова, которая находится в стороне площадки. По сигналу «день» птички разлетаются. На сигнал «ночь» все останавливаются и стоят неподвижно. Вылетает сова, высматривая тех, кто шевелится, и забирает в гнездо. Через 15-20 сек. Снова дается сигнал «день».

**Правила:** совушка не должна долго смотреть на одного и того же игрока; вырываться у совушки нельзя; при выборе следующего водящего главное, чтобы он не был проигравшим.

**Варианты**: можно подавать такие сигналы «день наступает - все оживает», «ночь наступает - все замирает»; или сигналы могут быть музыкальные: день - громкая музыка, ночь — тихая.

**2.«Стой.»**

**Цель:** упражнять в подбрасывании и ловле мяча; в умении выполнять игровые действия; развивать глазомер, внимание и выдержку.

**Ход:** Дети становятся в круг, водящий с мячом — в центре. Он подбрасывает мяч вверх и называет имя одного из игроков. Ребенок, чье имя прозвучало, бежит за мячом (остальные игроки разбегаются в разные стороны) и как только берет его в руки, дает команду: «Стой!» Все играющие останавливаются и замирают. Игрок старается попасть мячом в кого-нибудь из них. Тот, в кого попали, становится водящим.

**3.Птички и кошка. (Попрыгунчики — воробышки).**

**Цель:**  упражнять в мягком спрыгивании, приземлении на полусогнутые ноги; в умении вступать в игру по сигналу; в соблюдении правил игры.

**Ход:** восп-ль выкладывает круг из веревки или шнура. Дети становятся по кругу с внешней стороны. Одного ребенка назначают водящим - кошкой (вороной), которая находится в центре круга; Кошка засыпает, а птички прыгают в круг, летают. По сигналу вос-ля кошка просыпается, произносит: «Мяу!», и начинает ловить птичек, а они улетают за пределы круга. Пойманных птичек кошка оставляет около себя. Игра повторяется с другим водящим, после того, как предыдущий поймает 4-5 птичек.

**Правила**: ловить можно только тех птичек, которые находятся в кругу.

**Усложнение:**  дети не прыгают по кругу, а только впрыгивают и выпрыгивают;

**4.Догони свою пару.(Ловишки парами, Ловишки — перебежки).**

**Цель:** упражнять в умении начинать движение по сигналу; развивать скоростные качества; память; умение выполнять игровые действия в парах; формировать потребность в двигательной активности.

**Ход:** дети выстраиваются в две шеренги на расстоянии 1м друг от друга. По команде воспитателя ***«беги»*** первая шеренга убегает, а вторая — догоняет.

**Правила**: каждый догоняет свою пару до пересечения линии финиша (10-12м).

**6 — 7 лет. Подготовительная группа.**

**1.Пузырь.**

**Цель:** закреплять умение становится и выдерживать круг во время движения, постепенно расширять и сужать его держась за руки; действовать согласованно; умение поддерживать дружеские отношения в коллективе.

**Ход:** дети берутся за руки, становясь близко друг к другу, затем говорят:

Раздувайся, пузырь,

Раздувайся большой,

Оставайся такой,

Да не лопайся.

Одновременно все расходятся и держатся за руки до сигнала «лопнул пузырь!». Дети опускают руки и приседают на корточки, говоря: «Хлоп».

**Усложнение:** после сигнала «лопнул пузырь» дети по-прежнему держась за руки, двигаются к центру круга, произнося: ш-ш-ш.

**Вариант:** вместо четверостишия можно произносить звуки: «пф-пф-пф» (имитация надувания шара). Когда шар лопнет, хлопнуть в ладоши и присесть.

**2.Мы веселые ребята.**

**Цель**: развивать умение выполнять роль ловишки; умение бегать с уворачиванием; скоростные качества; формировать потребность в двигательной активности.

**Ход:** дети стоят на одной стороне площадки, за чертой, на противоположной стороне также обозначается линия. Сбоку от детей, примерно на середине между линиями, находится ловишка. Дети говорят:

Мы веселые ребята,

Любим бегать и играть,

Ну, попробуй нас догнать.

Раз, два, три, лови!

После этого дети перебегают на другую сторону, ловишка салит. После двух-трех перебежек подсчитываю пойманных, выбирают нового ловишку.

**Вариант**: пойманный пропускает лишь одну перебежку. После двух перебежек выбирается новый водящий.

**3. «Мышеловка».**

**Цель:** Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражняться в беге и приседании, построении в круг и ходьбе по кругу. Способствовать развитию речи.

**Ход игры:** Дети распределяются на две группы. Одна образует мышеловку-круг. Остальные изображают мышей. И находятся вне круга. Дети, изображающие мышеловку берутся за руки, идут по кругу, приговаривая:

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!

По мере произнесения слов дети-мыши вбегают в круг и выбегают из круга под сцепленными руками детей, идущих по кругу. По окончании слов мышеловка закрывается – дети опускают руки. Те, кто остался в кругу, считается пойманным и встает в круг.

**Варианты:** Если в группе много детей, то можно организовать две мышеловки и дети будут бегать в двух.

**4. «Лягушки и цапли»**

**Цель:** Развивать у детей ловкость, быстроту. Учить прыгать вперед-назад через предмет.

**Ход игры:** Границы болота (прямоугольник, квадрат или круг), где живут лягушки, отмечаются кубами (сторона 20 см), между которыми протянуты веревки. На концах веревок мешочки с песком. Поодаль гнездо цапли.

Лягушки прыгают, резвятся в болоте. Цапля (водящий) стоит в своем гнезде.

По сигналу воспитателя она, высоко поднимая ноги, направляется к болоту, перешагивает веревку и ловит лягушек. Лягушки спасаются от цапли — они выскакивают из болота. Пойманных лягушек цапля уводит к себе в дом. (Они остаются там, пока не выберут новую цаплю.) Если все лягушки успеют выскочить из болота и цапля никого не поймает, она возвращается к себе в дом одна. После 2—3 игры выбирается новая цапля.

**Указания:** Веревки накладывают на кубы так, чтобы они могли легко упасть, если задеть их при прыжке. Упавшую веревку снова кладут на место. В игре могут быть и 2 цапли.