

ТЕМАТИЧЕСКАЯ КАРТОТЕКА  
ПОДВИЖНЫХ ИГР  
НА ГОД

# ТЕМА: ОСЕНЬ

## Листопад (мл., ср. группы)

**Цели:** закрепить знания о цвете, величине осенних листьев; учить передвигаться по площадке, следуя указаниям, которые даются в игровой форме; конкретизировать понятие «листопад».

Материал: осенние листья.

**Ход игры** Воспитатель говорит: «Ребята! Все вы будете листочками, выберите листочек, который понравится: кто желтый, кто красный, кто большой, кто маленький».

*Каждый ребенок показывает и называет, какой листочек он выбрал по цвету и величине.*

Воспитатель рассказывает: «Листья легкие, они медленно летят по воздуху. *(Дети бегают и взмахивают руками.)*

Листопад! Листопад! Листья желтые летят! Кружатся красивые желтые листочки. *(Действия выполняют дети с желтыми листочками.)* Кружатся красивые красные листочки. *(Действия выполняют дети с красными листочками.)* Покружились и уселись на землю. *(Дети приседают.)* Сели! Уселись и замерли. *(Дети не шевелятся.)*

Прилетел легкий ветерок, подул». *(Дует взрослый, за ним дети.)*

Воспитатель продолжает: «Поднялись листья, разлетелись в разные стороны. *(Дети разбегаются по площадке.)* Закружились, закружились, закружились!

Листопад! Листопад!

Листья по ветру летят.

Затих ветерок, и вновь медленно опускаются на землю ... листья».

## По узенькой дорожке (мл., ср. группы)

**Цель:** учить перешагивать из круга в круг (нарисованный палочкой на песке, мелом на асфальте).

**Ход игры:** Воспитатель чертит на земле круги (кругов должно быть больше, чем играющих детей). Затем поясняет, что через ручеек можно перейти «по камешкам» - кружкам, иначе промочив ножки.

Воспитатель произносит слова и показывает действия:

«По узенькой дорожке шагают наши ножки!»

Все дети шагают за воспитателем, приближаются к «камешкам». Взрослый показывает, как нужно перешагивать из круга в круг. Дети подражают его действиям: «По камешкам, по камешкам, по камешкам!»

Вдруг педагог неожиданно произносит: «И в ямку - бух!», выпрыгивает из кружка, приседает, а за ним и все дети. Игра повторяется.

### Дети в лесу (мл., ср. группы)

Дети сидят на стульчиках, которые стоят с одной стороны площадки. На слова воспитателя:

Дети по лесочку гуляют,  
Листья желтые и красные собирают,  
В букеты красиво собирают,  
В небо высоко поднимают

Дети расходятся по всей площадке и выполняют соответствующие движения. На слова: «На свои места!» дети бегут к своим стульчикам и садятся на них.

Выигрывает тот участник игры, который ни разу не ошибся, правильно выполнял движения.

### Переиди лужу (мл., ср. группы)

**Цель:** учить перешагивать и обходить препятствия

**Ход игры:** «Лужи» будут нарисованы палочкой на песке или мелком на асфальте. По сигналу ребята переходят с одного конца участка на другой, огибая лужи, чтобы ножки «остались сухими».

### «Солнышко и дождик» (мл., ср. группы)

**Цель:** учить детей ходить и бегать враспынную, не наталкиваясь друг на друга, приучать их действовать по сигналу.

**Ход игры:** Воспитатель говорит:

“Солнышко, солнышко,  
Посвети немножко!  
Выйдут детки погулять –  
Станут бегать и играть”

Дети ходят и бегают по всей площадке.

После слов

Дождик, дождик, веселей  
Капай, капай не жалея.  
Только нас не замочи,  
Зря в окошко не стучи.

Воспитатель открывает зонтик, ребята прячутся. Воспитатель говорит:

Солнышко, покажись,  
Красное, нарядись.  
Поскорей, не робей  
Нас ребяток обогрей! И игра повторяется.

### **А нас дождик не намочит (мл., ср. группы)**

**Цель:** ориентировка в пространстве

**Ход игры:** Вместо домиков-стульев можно использовать большой пестрый зонтик, под который дети прячутся по сигналу «Дождик!». Во время прогулки можно предложить детям собирать цветы, ягоды, попрыгать, походить парами.

### **А нас дождик не намочит (ст., подг. группы)**

**Цель:** развитие внимания, ориентировки в пространстве

**Ход игры :** стульчики «Домики» стоят по кругу. По сигналу «Солнышко» дети гуляют по залу, по сигналу «Дождик» дети бегут в свои «Домики» Когда дети гуляют воспитатель убирает один стульчик, кто не спел занять домик выбывает из игры.

### **Стоп!( ст. подг. группы)**

**Цель:** развитие внимания, равновесия, ориентировки в пространстве.

**Ход игры:**С одной стороны площадки за линией дети стоят в шеренге. На расстоянии 10 - 15 шагов от детей чертят круг. Из детей выбирают одного ведущего, который становится в круг спиной к ним. Ведущий закрывает глаза и говорит: "Тише едешь, дальше будешь, стоп!" В то время, когда он говорит эти слова, дети большими шагами быстро идут вперед по направлению к ведущему. На слово "стоп!" все замирают на местах, ведущий быстро смотрит. Если ребенок не успел остановиться и встать ровно, ведущий снова ведет его к линии и он при повторении игры начинает двигаться снова от линии.

Ведущий снова закрывает глаза и говорит те же слова, а дети дальше двигаются к ведущему в круг, и так до тех пор, пока кто-нибудь из детей не дойдет к ведущему в круг раньше, чем тот скажет "стоп!" Этот ребенок меняется местами с ведущим, и игра повторяется.

### **Выручай! ( ст., подг. группы)**

Дети стоят в кругу лицом в центр. Два ребенка, которых перед этим выбрали, выходят из круга и бегут: один ребенок убегает, другой - догоняет. Ребенок, который убегает, может спастись, встав сзади у кого-нибудь из детей, которые стоят в кругу, и сказать: "Выручай!" Тот ребенок, к которому обратились, должен убегать из круга и тоже встать сзади другого. Если ребенок не успеет встать, ее поймают. При повторении игры выбирают другую пару детей.

# ТЕМА: ОВОЩИ

## Кабачок (мл., ср. группы)

**Цель:** развитие умение водить хоровод и действовать по слову воспитателя

**Ход игры:** Предложите детям взяться за руки, водим хоровод. В середину круга «садим» кабачок. На последних словах кабачок танцует, потом выбирается другой кабачок.

Кабачок, кабачок,  
Тоненькие ножки,  
Красные сапожки  
Мы тебя кормили,  
Мы тебя поили,  
На ноги поставим,  
Танцевать заставим.  
Танцуй, сколько хочешь,  
Выбирай, кого захочешь !

## Огуречик, огуречик (мл., ср. группы) ( ст., подг. группы)

**Цель:** развитие умения действовать по команде, ориентировка в пространстве, бег.

**Ход игры:** Дети становятся за линию на одной стороне площадки. На противоположной стороне живет мышка. Дети идут по направлению к мышке и говорят:

Огуречик, огуречик,  
Не ходи на тот конечик:  
Там мышка живет,  
Тебе хвостик отгрызет.

С окончанием слов мышка начинает ловить убегающих детей.

Если в игре участвует несколько детей, помните о том, что движения маленьких детей еще несовершенны, поэтому не надо позволять им бегать слишком быстро.

## Репка( ст., подг. группы)

**Цель:** Приучать детей двигаться вдвоем, втроем, вчетвером, согласовывать движения.

**Ход игры:** Участвуют две команды по шесть детей. Это: дед, бабка, внучка, Жучка, кошка, мышка. В дальнем конце площадки «сидит» «Репка» (ребенок) Игру начинает дед. По сигналу ин бежит к репке, оббегает ее и возвращается, за него цепляется бабка, и они продолжают бег вдвоем, вновь оббегают репку и бегут назад за внучкой и т. д. Выигрывает команда, которая быстрее вытянет репку.

### **Зайцы и морковка( ст., подг. группы)**

**Цель:** Развитие внимания, ловкости.

**Ход игры:** На земле прочерчивают круг диаметром 8-10 метров. В круг кладут 10 морковок или любых других предметов. Круг - это "огород". Выбирается огородное "Пугало", которое будет ловить зайцев. По сигналу ведущего зайцы могут вбегать в круг и воровать морковь, а Пугало ловить зайцев. Пойманный заяц выбывает из игры. Но Пугалу разрешается ловить зайцев только тогда, когда они заберутся в огород, за пределами круга их ловить нельзя.

### **Сажаем картошку( ст., подг. группы)**

**Цель:** развитие быстроты и четкости движений, ориентировки в пространстве.

**Ход игры:** Дети делятся на две команды по 4 человека.

1 ребенок – «пашет землю» - кладет обручи,

2 ребенок - «сажает картошку» - кладет картошку в обруч,

3 ребенок – «поливает картошку» - оббегает вокруг обручей с лейкой

4 ребенок – собирает картошку в ведро.

Чья команда справилась быстрее, та и победила.

### **Собери урожай( ст., подг. группы)**

**Цель:** развитие быстроты и четкости движений, ориентировки в пространстве.

**Ход игры:** Дети строятся в две колонны. Первый ребенок из каждой команды бежит с обручем и оставляет его на определенном месте. Потом бегут девочки с корзинками и «сажают» овощи. Затем мальчики на машинах подъезжают и собирают урожай в кузов. Выигрывает та команда, которая первой выполнит задание.

### **Овощи( ст., подг. группы)**

**Цель:** Координация слова с движением, работа над темпом и ритмом речи

**Ход игры:**

Как-то вечером на грядке

Репа, свёкла, редька лук

Поиграть решили в прятки,

(Дети идут по кругу, взявшись за руки, в центре круга – водящий с завязанными глазами).

Но сначала встали в круг.

Рассчитались чётко тут же:

(Останавливаются, крутят водящего).

Раз, два, три, четыре, пять.

(Разбегаются, приседают, водящий ищет).

Ну а ты иди искать.

# ТЕМА: ЯГОДЫ

## У медведя во бору(мл., ср., ст. группы)

**Цель:** Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивать речь.

**Ход игры:** На одной стороне площадки проводится черта - это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2-3 шагов очерчивается место для медведя. На противоположной стороне дом детей. Воспитатель назначает медведя, остальные дети - у себя дома. Воспитатель говорит: «Идите гулять!». Дети направляются к опушке леса, собирая ягоды, грибы, имитируя движения и хором говорят: «У медведя во бору, грибы ягоды беру. А медведь не спит и на нас рычит». Медведь в это время сидит на своем месте. Когда играющие произносят «Рычит!» медведь встает, дети бегут домой. Медведь старается их поймать - коснуться. Пойманного медведь отводит к себе. После 2-3 пойманных выбирается новый медведь.

## По малину(мл., ср., ст. группы)

**Цель:** Учить детей выполнять основные правила игры, согласовывая действия детей с текстом и музыкой.

По малину в сад пойдем, в сад пойдем,  
в сад пойдем Спелых ягод наберем,  
наберем, наберем. Солнышко на дворе,  
А в саду тропинка. Сладкая ты моя,  
Ягодка - малинка.

Дети водят хоровод, взявшись за руки.  
Идут по кругу, наклоняясь, как бы  
собирая ягоды.

Встают лицом в круг, тянутся руками  
вверх.

Показывают вниз руками.

Повернувшись лицом в круг, дети  
хлопают в ладоши.

### Мишки ягоды искали(мл., ср., ст. группы)

**Цель:** Продолжать развивать двигательные качества детей; совершенствовать умение регулировать свою двигательную активность, чередуя движения и отдых.  
**Ход игры;** Дети - мишки идут в лес гулять и ягоды собирать. В конце игры на слова: «Побежали все в берлогу». — дети убегают на свои места. Игра повторяется 2 -3 раза.

Мишки по лесу гуляли, Мишки ягоды искали.

Вот так, вот так

Мишки ягодки искали.

Сладку ягодку малинку

Положили всю в корзинку

Вот так, вот так.

Положили всю в корзинку.

Как малинкой угостились,

Все на травке развалились.

Вот так, вот так.

Все на травке развалились.

А потом Мишки все плясали

Лапки кверху поднимали

Вот так, вот так. Лапки кверху

поднимали. Мишки наши так устали,

Руки кверху поднимали Шаг за шагом

понемногу. Побежали все в берлогу.

Идем вперевалочку.

Ставим одну руку на бочок - это «корзинка». Собираем ягоды и складываем в « корзинку».

Гладим себя по животу.

Сели на пол, ноги врозь.

Выставляем ножки на пятку, поднимаем руки вверх.

Подтягиваются, руки вверх поднимая.

На месте шагают. Бегут на свои места.

### По ягоды(мл., ср., ст. группы)

**Цель:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Побуждать детей к самостоятельности

**Ход игры:** Одного ребенка выбирают зайцем, который спит в лесу. Все остальные дети идут в лес гулять и ягоды искать. После слов: «Зайка - зайка выбегай, и скорей нас догоняй». Дети убегают на свои места. Если заяц поймал ребенка, этот ребенок становится зайцем. Игра повторяется 3-4 раза.

Мы по лесу шли- шли- шли. Много клюквы здесь нашли. И брусники, и черники. И большой куст ежевики. Под кусточком зайчик спал. Увидел нас и привстал. Зайка - зайка выбегай, И скорей нас догоняй.

Маршируют по кругу, держа руки на поясе. Наклоняются, правой рукой достают носок левой ноги, не сгибая колен. Показали рукой, какой большой куст. Раздвинули руками куст. Смотрим на зайку. Зовем зайку к себе. Убегаем на свои места.



### **Сбор ягод(мл., ср., ст. группы)**

**Цель:** Выполнять движения в соответствии с текстом.

**Ход игры:** Дети стоят в рассыпную по залу, и читая текст вместе с воспитателем выполняют движения. В конце игры убегают на свои места. Игра повторяется 2-3 раза.

С веток ягоды снимаю  
И в лукошко собираю.  
Ягод - полное лукошко!  
Я попробую немножко.  
Я поем еще чуть - чуть  
Легче будет к дому путь.  
А потом еще малинки.  
Сколько ягодок в корзинке?  
Раз, два, три, четыре, пять,  
Не могу я сосчитать.  
Как их много ой - ой - ой.  
Побежали все домой.

Дети ходят по всему залу, собирая с веток ягоды. Одну руку держим с боку и в нее кладем ягоды.  
Обе руки вытягиваем вперед, показав лукошко.  
Одной рукой берем ягоду и кладем в рот. Стоят едят. Шагаем на месте.  
Смотрят удивленно в корзинку.  
Считают пальцы одной руки.  
Разводят руки в стороны  
Удивленно качают головой.  
Бегут на свои места.

## ТЕМА: ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ

### **Коза рогатая (мл., ср. группы)**

**Цель:** учить выполнять действия в соответствии со. словами стихотворения.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает: «Давайте играть. Все мы будем козами. Покажите, как коза идет - бредет, как ножками топает, глазками хлопает. А как голос подает? Покажите, какие у коз рожки. Ух, какие все рогатые! Как будете бодаться? Теперь давайте играть».

Воспитатель.

Идет коза рогатая,  
Идет коза бодатая  
За малыи ребятами.  
Ножками топ-топ-топ,  
Глазками хлоп-хлоп-хлоп.  
Кто каши не ест, Молока не пьет?  
Забодаю! Забодаю!

Дети выполняют соответствующие действия.

Воспитатель делает вид, что бодает детей. Дети разбегаются «бодаться» и кричат: «Ме-е-е!».Игра повторяется 2-3 раза.

### **Где кто живет? (ср., ст., подг. группы)**

**Цель:** Развитие умение двигаться по сигналу воспитателя, развитие внимания, координации движений

**Ход игры:** Дети стоят в две шеренге. Посередине между шеренгами начертить два круга: один круг - "двор", другой - "лес". В каждой шеренге есть одинаковые "птицы" и "животные". Каждый ребенок с первой шеренги выбирает себе название любой птицы или животного, которые живут в лесу, или названия

домашних животных и птиц, которые ходят по двору. Такие же названия выбирает себе и вторая шеренга. Например, первые два ребенка в двух шеренгах - зайцы, вторые - кошки и т. д. Когда воспитатель называет домашних животных, дети, которые имеют названия этих животных, быстро бегут в лес. Например, на сигнал воспитателя "кукушки!" дети - "кукушки" из двух шеренг спешат в круг, которое является лесом; на сигнал "кошки" дети - "кошки" из двух шеренг спешат в круг, которое является двором. Воспитатель отмечает того ребенка из пары, который быстрее добежит до круга. Когда все дети будут в кругу, игра заканчивается.

### **Лохматый пес(мл., ср. группы) ( ст., подг. группы)**

**Цель:** Бег, умение двигаться по сигналу.

**Ход игры:** Один ребенок изображает пса. Ребенок притворяясь спящим.

Остальные дети вместе произносятся такие стихи:

Вот лежит лохматый пес,

В лапы свой уткнувши нос,

Тихо, смирно он лежит,

Не то дремлет, не то спит.

Подойдем к нему, разбудим

И посмотрим, что же будет.

Пес вскакивает, начинает лаять и бежит за детьми. Дети убегают и прячутся.

Потом можно повторить игру, выбрав другого ребенка на роль пса.

### **Мыши и кот(мл., ср. группы)**

**Цель:** развитие умение действовать по сигналу, бегать не мешая друг другу

**Ход игры:** Дети водят хоровод, в середине «спит» кот.

Мыши водят хоровод

На лежанке дремлет кот.

Тише, мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите.

Как проснётся Васька кот

Разобьёт наш хоровод.

### **Кошка( ср., ст., подг. группы)**

**Цель:** Ориентировка в пространстве.

**Ход игры:** Участники выбирают ведущего и поручают ему роль кошки. Кошка тщательно прячется за деревом или кустом, стараясь остаться незамеченной товарищами. Играющие по сигналу бросаются во все стороны для разыскания кошки; кошка же от времени до времени мяукает, давая знать о своем присутствии, и быстро прячется, чтобы не быть открытой. Игру продолжают до тех пор, пока кошка не будет найдена, тогда по жребию вновь назначают другую кошку и игру ведут до тех пор, пока дети не устанут или не потеряют к ней интереса.

### **Лошадки( ср., ст., подг. группы)**

**Цель:** Развитие умение играть в паре, согласовывать движения.

**Ход игры:** Детей делят на две равные группы. Одна группа изображает "лошадей", они стоят в "конюшне" за линией, другие - "владельцы", которые приходят к лошадям. По сигналу воспитателя дети - "владельцы" заходят в "конюшню" и запрягают коней (скакалкой), становятся один за другим. На слова воспитателя: "Но, поехали!" идут медленным шагом. На слово: "Побежали!" они бегут. На слова: "По мостику" идут медленно; на слово: "Приехали!" они останавливаются. Затем "владельцы" отпускают коней погулять, а сами садятся на скамейку. Кони медленно ходят - пасутся. На слова воспитателя: "Поехали домой" владельцы подходят к своим коням, запрягают их и возвращаются в конюшню. При повторении игры воспитатель предлагает детям поменяться ролями.

### Коты и мыши( ср., ст., подг. группы)

**Цель:** Ориентировка в пространстве

**Ход игры:** Из детей надо выбрать "котов" и посадить их сбоку площадки. Остальные дети - "мыши", сидят в норках (на стульчиках, поставленных полукругом). В каждой норке по 3-5 мышей (за кол-вом стульев). Когда на площадке тихо, нет котов, мыши выходят из своих норок, бегают, собираются в круг, танцуют. На слова воспитателя "коты", мыши спешат в свои норки. Коты их ловят. Воспитатель отмечает самого ловкого. При повторении игры выбираются новые коты.

## ТЕМА: ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ

### Где кто живет? (ср., ст., подг. группы)

**Цель:** Развитие умение двигаться по сигналу воспитателя, развитие внимания, координации движений

Дети стоят в две шеренге на расстоянии 8 - 10 шагов одна от другой. Посередине между шеренгами начертить два круга: один круг - "двор", другой - "лес". В каждой шеренге есть одинаковые "птицы" и "животные". Каждый ребенок с первой шеренги выбирает себе название любой птицы или животного, которые живут в лесу, или названия домашних животных и птиц, которые ходят по двору. Такие же названия выбирает себе и вторая шеренга. Например, первые два ребенка в двух шеренгах - зайцы, вторые - кошки и т. д. Когда воспитатель называет домашних животных, дети, которые имеют названия этих животных, быстро бегут в лес. Например, на сигнал воспитателя "кукушки!" дети - "кукушки" из двух шеренг спешат в круг, которое является лесом; на сигнал "кошки" дети - "кошки" из двух шеренг спешат в круг, которое является двором. Воспитатель отмечает того ребенка из пары, который быстрее добежит до круга. Когда все дети будут в кругу, игра заканчивается.

### Зайцы и Волк (мл., ср. группы)

**Цель:** бег, ориентировка в пространстве

**Ход игры:** Дети изображают зайцев со словами:

*Скачут зайцы скок-скок-скок,*

*На зелёный, на лужок.*

*Травку щиплют, слушают,  
Не идёт ли волк.*

По окончании слов «волк» старается поймать зайцев, а те убегают в «норки».

### **Мишка-лежебока (мл., ср. группы)**

**Цель:** бег, ориентировка в пространстве

**Ход игры:** Мишка, мишка-лежебока (Дети идут в хороводе).

Хватит спать, хватит спать.

Мы хотим с тобою мишка поиграть, поиграть.

Ты весёлых ребятишек догоняй, догоняй! (Мишка догоняют, дети убегают)

### **Подвижная игра «Белки-шишки-орехи» (ст., подг. группы)**

**Цель:** умение играть вместе, координация движений, ориентировка в пространстве.

**Ход игры:** Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя беличье гнездо. Между собой они договариваются, кто будет белкой, кто - орехом, кто - шишкой. Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: белки, шишки, орехи.

Если он сказал белки, то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим.

Если ведущий говорит: орехи, то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, который становится орехом.

Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может обе функции выполнять один человек. Ведущим может быть подана команда: белки-шишки-орехи, и тогда меняются местами сразу все.

### **Хромая лиса (ст., подг. группы)**

**Цель:** учить прыжкам с продвижением на одной ноге, развитие равновесия, внимания

**Ход игры:** На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме хромой лисы. По данному сигналу дети бросаются бегом по кругу, а хромая лиса в это время скачет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало запятнать кого-нибудь из бегущих, т. е. прикоснуться к нему рукой. Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим товарищам, потерпевший же принимает на себя роль хромой лисы.

### **Мышеловка (ср., ст., подг. группы)**

**Цель:** бег, подлезание, ориентировка.

**Ход игры:** Дети делятся на две равные группы. Одна группа - "мышки". Они стоят в колонне один за другим. Со второй группы детей сделать 3 круга - это 3 "мышеловки". Дети, которые образуют мышеловки, берутся за руки и на слова воспитателя: "Мышеловка открыта" дети в кругу поднимают руки. Мышки

пробегают сначала через одну мышеловку, а затем через вторую и т. д. На слово воспитателя: "хлоп" мышеловка закрывается (дети в кругу опускают руки). Мышки, которые остались в кругу считаются пойманными и становятся в круг. Игра заканчивается, когда все мыши будут пойманы. Выигрывает та мышеловка, где будет больше пойманных мышей. Игра повторяется. Дети меняются ролями.

### **Пастух и волк(ср., ст., подг. группы)**

**Цель:** бег, внимание, ориентировка в пространстве

**Ход игры:** Из детей выбирают "пастуха" и "волка", остальные дети - "овцы". На одном конце площадки чертят "дом" для овец, на противоположной стороне площадки - поле, где будут пастись овцы. С боку стоит волк. Пастух ведет овец в поле. В поле овцы бегают, пасутся. На сигнал воспитателя: "волк!" овцы разбегаются по площадке и убегают в свой домик. Волк ловит овец. Пастух их защищает. Пойманную овцу волк отводит к себе. При повторении игры пастух, возвращаясь домой, освобождает пойманную волком овечку. Волк старается не допустить пастуха к овце и в то же время ловит остальных. Игра заканчивается, когда у волка будет несколько овечек (по договоренности).

### **Хитрая лиса(ср., ст., подг. группы)**

**Цель:** бег, внимание, ориентировка в пространстве

**Ход игры:** Дети стоят в кругу плечо к плечу, заложив руки за спину. Воспитатель проходит сзади них и не заметно дотрагивается до любого ребенка. Ребенок, к которому дотронулся воспитатель, становится "хитрой лисой". Воспитатель предлагает кому -нибудь из детей внимательно посмотреть на своих товарищей, поискать глазами хитрую лису. Если ребенок сразу не найдет, то все дети спрашивают: "Хитрая лиса, где ты?" и внимательно следят за лицом каждого, покажется ли лисичка. После трех вопросов лиса отвечает: "Я тут!" и начинает ловить. Дети разбегаются в разные стороны. Когда лиса поймает 2 - 3 ребенка, игра заканчивается. При повторении выбирают другую лисичку

## **ТЕМА: ПТИЦЫ**

### **Перелет птиц (мл., ср. группы)**

**Цель:** развитие движений: бег, перешагивание, залезание.

**Ход игры:** Малыши стоят на одной стороне площадки. Они - птицы.

На другом конце участка небольшая возвышенность(песочница, пенечки...) - домик. По сигналу взрослого "Птички улетают!" малыши, подняв руки-"крылья" в стороны, бегают по площадке. По сигналу "Буря!" бегут к домику.

Когда взрослый говорит: "Буря прекратилась",- малыши снова бегают.

### **Курочка Хохлатка(мл., ср. группы)**

**Цель:** Умение действовать по словесному указанию, ориентировка в пространстве.

**Ход игры:** Взрослый берет на себя роль курицы, дети изображают цыплят. Один ребенок будет котом. Кот сидит на скамеечке, вдали от остальных детей. Он

дремлет, греясь на солнышке. Курица-мама выходит гулять с цыплятами и говорит:

Вышла курочка-хохлатка,

С нею желтые цыплятки.

Квохчет курочка: «Ко-ко-ко,

Не ходите далеко».

Приближаясь к кошке, курица говорит:

На скамейке у дорожки

Улеглась и дремлет кошка...

Кошка глазки открывает

И цыпляток догоняет.

Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами. Цыплята вместе с мамой-курицей убегают.

При новом повторении игры, выберете на роль кошки другого ребенка.

### **Птички в гнёздышке(мл., ср. группы)**

**Цель:** развитие памяти, внимания, быстроты движений.

**Ход игры:** Нарисуйте на земле или на снегу несколько кругов - это гнёздышки.

- Можно пригласить поучаствовать в игре друзей малыша.

- По сигналу все птички вылетают из гнёздышек, разлетаются во все стороны, приседают, клюют корм, снова летают, размахивая руками-крыльями.

Взрослый произносит слова:

Вот летели птички, птички невелички.

Все летали, все летали - крыльями махали.

На дорожку сели, зёрнышек поели.

Клю-клю-клю-клю, как я зёрнышки люблю.

Перышки почистим, чтобы были чище.

Вот так, вот так, чтобы были чище!

Прыгаем по веткам, чтоб сильней быть деткам.

Прыг-скок, прыг-скок, прыгаем по веткам.

- По сигналу: "Летите домой в гнёздышки!" дети возвращаются в "гнёздышки".

### **Прыгающие воробышки (ср., ст., подг. группы)**

**Цель:** прыжки, внимание

**Ход игры:** На асфальте или земле чертится круг. Водящая "кошка" становится в середине круга, остальные участники игры "воробьи". Они находятся вне круга.

По сигналу воспитателя "воробьи" начинают прыгать в круг и выпрыгивать из него. Пойманный находится в центре. Когда попадают все "воробьи", выбирается новая кошка. Побеждает тот, кто ни разу не попался, и кошка, сумевшая быстрее других поймать всех "воробышков".

### **Ястреб (ст., подг. группы)**

**Цель:** развитие умения бегать в паре.

**Ход игры:** Выбирается ведущий - ястреб. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов. Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному

сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать. Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями.

### **Вороны(мл., ст., подг. группы)**

**Цель:** Развивать у детей слуховое внимание, умение двигаться в соответствии со словами стихотворения, упражнять в правильном произношении звука [р], учить говорить то громко, то тихо.

**Ход игры:** Дети изображают ворон, они стоят посреди комнаты и выполняют движения в соответствии с текстом, который говорит нараспев воспитатель. Слова «кар-кар-кар» произносят все дети. Вот под елочкой зеленой Скачут весело вороны: «Кар-кар-кар!» (громко) Целый день они кричали, Спать ребятам не давали: «Кар-кар-кар!» (громко) (Дети бегают по комнате, размахивая руками как крыльями) Только к ночи умолкают И все вместе засыпают: «Кар-кар-кар!» (тихо) (Садятся на корточки, руки под щеку — засыпают)

### **Цапля (ст., подг. группы)**

**Цель:** развитие равновесия.

**Ход игры:** Дети стоят то на одной, то на другой ноге.

Очень трудно так стоять. Ножку на пол не спускать, И не падать, не качаться, За соседа не держаться.

### **Сова (ст., подг. группы)**

**Цель:** Развитие движений и ориентировки в пространстве

**Ход игры:** В лесу темно, все спят давно. (Дети стоят полукругом, изображая спящих птиц) Все птицы спят, одна сова не спит, Летит кричит, Совушка-сова, Большая голова, на суку сидит, (Дети изображают сову в соответствии с текстом) Головой вертит, вовсе стороны глядит, Да вдруг как полетит!

### **Журавли-журавли(ст., подг. группы)**

**Цель:** учить детей двигаться в команде, развитие ориентировки.

**Ход игры:** Вожак журавлиной стаи, который выбирается считалочкой, говорит следующие слова: "Журавли, журавли, выгнитесь дугой". Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются дугой, держа руки, как крылья. Вожак, убыстряя темп, продолжает: "Журавли, журавли, сделайте веревочкой". Дети быстро, не отпуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который все убыстряет шаги по темпу песни. "Журавли-журавли, извивайтесь, как змея!" - вереница детей делает плавные зигзаги. Вожак поет дальше "Змея, заворачивайся в кольцо", "Змея выпрямляется" и т. д. Упражнения выполняются во все возрастающем темпе, переходящем в бег, до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

### **Сова 2 (ср. ст., подг. группы)**

**Цель:** развитие движений и равновесия

**Ход игры:** С одной стороны площадки место для "бабочек" и "жучков". В стороне начертан круг - "гнездо совы". Выделенный ребенок - "сова" встает в гнездо. Остальные дети - "бабочки" и "жучки" встают за линией. Середина площадки свободна. На слово воспитателя: "день" бабочки и жучки летают (дети бегают по площадке). На слово воспитателя: "ночь" бабочки и жучки быстро останавливаются на своих местах и не шевелятся. Сова в это время тихо вылетает на площадку на охоту и забирает тех детей, которые пошевелились (отводит их в гнездо). На слово воспитателя: "день" сова возвращается в свое гнездо, а бабочки и жучки начинают летать. Игра заканчивается, когда у совы будет 2 - 3 бабочки или жучка. Воспитатель отмечает детей, которые ни разу не были забраны совой в гнездо.

### Гуси – лебеди (ср. ст., подг. группы)

**Цель:** учить действовать по команде, развитие движений.

**Ход игры:** На одной стороне площадки определяют место для гусятника, где живут гуси, а на противоположной - поле, где они пасутся. Между полем и гусятником место для волка - волчье лежбище. Одного ребенка выбирают волком. Волк сидит в лежбище, а гуси - в гусятнике. Воспитатель начинает игру словами:

Гуси - гуси!

Гуси: Га-га-га

Воспитатель: Есть хотите?

Гуси: Да, да, да

Воспитатель: Так летите!

Гуси: Нам нельзя, серый волк под горой, не пускает нас домой!

Воспитатель: Так летите, как хотите, только крылья берегите!

Гуси бегут к себе в гусятник (за линию), а волк выбегает и ловит их. Пойманных отводит в логово. После 2-х выходов гусей в поле выбирается новый волк. Игра повторяется.

## ТЕМА: ЗИМА

### Мороз - Красный нос.

**Ход игры:** На противоположных сторонах площадки обозначаются два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки лицом к ним становится водящий - Мороз - Красный нос. Он произносит:

Я Мороз — Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз,



И не страшен нам мороз.

После этого они перебегают через площадку в другой дом, Мороз догоняет и старается их заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят так до окончания перебежки. Мороз подсчитывает, скольких играющих удалось заморозить. При этом учитывается, что играющие, выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся в доме после него, тоже считаются замороженными. После нескольких перебежек выбирают нового Мороза. В конце игры подводятся итоги, сравнивают, какой Мороз заморозил больше играющих.

Вариант. 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:

### **Снежная карусель.**

Ход игры: Взявшись за руки, дети образуют круг вокруг снеговика и изображают снежинки. По сигналу взрослого они идут сначала медленно, потом все быстрее, в конце концов бегут. После того как играющие пробегут по кругу несколько раз, взрослый предлагает им изменить направление движения, говоря: «Ветер изменился, полетели снежинки в другую сторону». Играющие замедляют движение, останавливаются и начинают двигаться в противоположном направлении. Сперва они двигаются медленно, а потом все быстрее и быстрее, пока взрослый не скажет: «Совсем стих ветер, снежинки спокойно падают на землю». Движение снежной карусели замедляется, дети останавливаются и отпускают руки.

После небольшого отдыха игра возобновляется.

### **Метелица.**

Все дети встают друг за другом и берутся за руки. Первым стоит взрослый - он метелица. Метелица медленно пробегает между снежными постройками, валами, санками змейкой или обегает их, ведя за собой. Ребята стараются не разорвать цепочку и не наткнуться на предметы.

### **Берегись, заморожу!**

Все играющие собираются на одной стороне площадки. «Убегайте, берегитесь, догону и заморожу!»,— говорит взрослый. Дети бегут к противоположной стороне площадки, чтобы спрятаться в «доме».

### **Снежинки и ветер. (младший возраст)**

Цель: учить действовать по сигналу воспитателя

Ход игры: Дети собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого: «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» — разбегаются в

разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Взрослый говорит: «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок!» Дети сбегаются в кружок и берутся за руки.

### **Снежиночки-пушиночки.(младший возраст)**

**Цель:** учить действовать по сигналу воспитателя

**Ход игры:** Играющие движутся гурьбой вокруг ведущего, поворачиваясь одновременно и вокруг себя. Через некоторое время направление движения меняется, хоровод кружится в другую сторону.

Взрослый говорит: «Снежиночки - пушиночки устали на лету, кружиться перестали, присели отдохнуть».

Играющие останавливаются, приседают.

Отдохнув немного, возобновляют игру.

### **След в след**

**Цель:** развитие ловкости, равновесия

**Ход игры:** Вначале можно рассказать детям, как в лесу передвигаются волки в стае, идя друг за другом, след в след. А затем предложите поиграть в веселые догонялки: догоняющий должен гнаться за убегающим, наступая точно след в след. После можете посмотреть получившиеся следы.

## **ТЕМА: ПРОДУКТЫ ПИТАНИЯ**

### **Ладушки-оладушки**

**Цель:** учить детей по-разному хлопать в ладоши, вести счет: «Раз, два».

#### **Ход игры:**

В игре участвует подгруппа детей (3-4 человека).

Все стоят, образуя круг. Воспитатель рассказывает: «Бабушка печет оладушки, поливает маслом, угощает всех детей».

Воспитатель медленно произносит:

Ладушки, ладушки,  
Пекла бабушка  
оладушки,  
Маслом поливала,  
Детушкам дала.  
Раз, два! - Даше,  
Раз, два! - Тане.

Дети хлопают в ладоши.

Воспитатель хлопает каждого ребенка то по одной, то по другой ладошке.

Вместе считаем! «Раз, два!»

Всем по два!

Всем по два!

Воспитатель, хлопает по обеим ладошкам каждого ребенка.

Хороши оладушки У  
нашей бабушки!

Если кто-то из детей захочет, он может быть ведущим. Игра повторяется.

### **Пирожок**

Играющие выделяют из своей среды покупателя, а остальные становятся в ряд, держась один за другого, как в игре «Волк и овцы». Передний называется булешником, прочие составляют печь, а последний объявляется пирожком.

Покупатель подходит к булешнику и спрашивает:

- Где мой пирожок?

Булешник отвечает:

- За печкой лежит!

Покупатель бежит туда с правой стороны, а пирожок, крича:

«И бежит, и бежит», - торопится стать перед булешником.

Если ему это удастся, он делается булешником, задний - пирожком, а покупатель снова должен покупать.

Но если покупатель поймает пирожок, то он (покупатель) делается булешником, а пирожок - покупателем.

И так должности эти беспрестанно переходят от одного к другому.

Игра эта очень живая. Так как пирожок отвечает тотчас после булешника, то беспрерывно раздаются слова:

- Где мой пирожок?

- За печкой он лежит!

- И бежит, и бежит!

Все бегает, а поскольку пробежать надобно небольшое расстояние, то бегает очень быстро.

### **Каравай**

Цель: учить водить хоровод, выполнять движения по слову.

Водящий становится в центре круга, дети вокруг него делают хоровод. Идут по кругу, произнося слова:

Как на Ванины именины испекли мы пирожок (идем по кругу, взявшись за руки)

Вот такой вышины (поднимаем руки вверх, тянемся),

Вот такой нижины (опускаем руки вниз, приседаем),

Вот такой ужины (идем в центр круга),

Вот такой ширины (широко расходимся).

Каравай, каравай, кого любишь – выбирай (идем по кругу, взявшись за руки).

### **Масло с санками**

Играют на просторной площадке, где можно маневрировать с санками. Число участников — от 5 до 10 человек.

Выбирают двух водящи. Одного сажают на санки — «масло», а другой возит его. Остальные игроки стараются «отведать масла», то есть запятнать сидящего на санках. Возница защищает «масло» и тоже может пятнать играющих. Кого он запятнает, тот становится «маслом», а тот, кто был «маслом», возит его.

## ТЕМА: ПРАЗДНИК ПАП

### Самолёты

На площадке флажками отмечают несколько аэродромов. Играющие распределяются по аэродромам, они изображают лётчиков. По сигналу; - К полёту готовься! - дети заправляют самолёты (наклоняются), заводят мотор (кружат руками перед грудью), расправляют крылья поднимают руки в стороны) и летят (разбегаются в разные стороны). - На посадку, - лётчики ведут самолёты и приземляются на свой аэродром.

### Трамвай

Дети встают в шеренгу, одной рукой они держатся за шнур, он помогает сохранять дистанцию между детьми. На конце шнура привязан колокольчик. Последний - кондуктор, т сигнал колокольчиком и трамвай трогается. По указанию воспитателя трамвай то ускоряет, то замедляет ход.

### Цветные автомобили

Дети сидят на стульях вдоль стен комнаты. Это автомобили, которые стоят в гараже. Каждый играющий держит в руках флажок, кольцо или картонный диск синего, жёлтого или красного цвета. У воспитателя в руках три флажка соответствующих цветов, воспитатель поднимает один, два или три флажка. Флажок поднят, автомобили этого цвета выезжают из гаражей (дети бегают по площадке). Флажок опущен, автомобили этого цвета возвращаются в гараж (дети садятся на стульчики).

### Защитники

Вам потребуются два тряпичных тоннеля, два игрушечных ружья, две бумажные легкосбиваемые конструкции. Разместите тоннели параллельно друг другу; бумажные конструкции установите поодаль тоннелей. Задача участников проползти по-пластунски через тоннель. Затем сбить выстрелом бумажную конструкцию и вернуться назад таким же маршрутом. Побеждает участник, выполнивший задание быстрее.

### Дальнобойщики

На детские грузовые машинки ставят пластмассовые стаканы или ведёрки с водой, полные до краёв. К машинкам привязывают верёвки одинаковой длины (по росту ребёнка). По команде надо быстро «перевезти груз» от старта до финиша, стараясь не разбрызгать воду. Побеждает тот, кто быстрее пришёл к финишу и не разбрызгал воду, важно сделать два приза — за скорость и за аккуратность.

## Путешествие в тумане

На земле проводят прямую линию (длиной в 15 шагов или более). Все игроки внимательно осматривают; как она идёт. Потом им завязывают глаза. Став на одном, конце линии, по сигналу ребята идут вперёд друг за другом. Когда ведущий скажет «Стоп», все останавливаются. Побеждает тот, кто меньше всего отделился от линии.

# ВЕСНА

## ТЕМА: ТРАНСПОРТ

### Красный свет, зеленый свет (средний возраст)

**Цель:** развитие равновесия и координации.

**Ход игры:** Кладут отрезок ленты в одном конце комнаты и в другом. Ребенку предлагают по команде «зеленый свет» перебежать от края одной ленты за черту другой, при этом по команде «красный свет» ребенок должен остановиться.

### Светофор (старшая группа)

**Цель:** развитие внимательности и реакции.

**Ход игры:** На земле обозначают две линии метрах в 4-5 друг от друга, ведущий (светофор) становится между этими линиями, а все играющие должны встать за одной из них. Ведущий, отвернувшись от игроков называет какой-нибудь цвет и все игроки, у кого есть такой цвет в одежде переходят за другую линию. Те, у кого нет одежды такого цвета, должны пробежать мимо "светофора", а он в свою очередь должен осалить кого-нибудь из "нарушителей". Осаленный "светофором" "нарушитель" становится ведущим.

### Космонавты (старшая группа)

Играющие идут по кругу, взявшись за руки, и произносят: "Ждут нас быстрые ракеты, для прогулок по планетам, на какую захотим, на такую полетим. Но в игре один секрет - опоздавшим места нет!" После этих слов все бегут к ракетодому и занимают места в любой из ракет. Оставшиеся без места, идут в центр площадки. Затем все опять становятся в круг вместе с опоздавшими и снова начинают игру. Побеждают те участники, которые ни разу не остались без мест в ракете. Игру начинать только по сигналу воспитателя.

### Стоп машина (старший возраст)

Ведущий, становиться, как можно дальше к игрокам, спиной. А игроки выстраиваются в шеренгу и по сигналу ведущего, начинают движение к нему. Сигналом может служить слово «старт». Задача игроков, быстрее всех добежать до ведущего и коснуться его спины. Но во время движения игроков, в любой

момент, любой количество раз, ведущий может произнести фразу: «Стоп, машина!!!». И все игроки должны замереть на месте. Ведущий может обернуться и посмотреть, если он заметит, что кто-то шевелится или улыбается, тот игрок штрафует. Он должен отойти назад на пять шагов или вернуться на исходную позицию (смотря на расстояние). После этого ведущий снова начинает игру и может снова остановить её в любой момент. Победивший игрок становится ведущим.

### **Воробушки и автомобиль (младший возраст)**

**Цель.** Приучать детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить свое место.

**Ход игры.** Дети садятся на стульчики или скамеечки на одной стороне площадки или комнаты. Это воробушки в гнездышках. На противоположной стороне становится воспитатель. Он изображает автомобиль. После слов воспитателя «Полетели, воробушки, на дорожку» дети поднимаются со стульев, бегают по площадке, размахивая руками -крыльшками.

Разлетелись воробушки в разные стороны.

По сигналу воспитателя «Автомобиль едет, летите, воробушки, в свои гнездышки!» автомобиль выезжает из гаража, воробушки улетают в гнезда (садятся на стулья). Автомобиль возвращается в гараж.

### **Поезд (младшая группа)**

Дети встают один за другим в колонну. Это вагоны. Первым в колонне, «паровозом» встает воспитатель или кто –нибудь из старших детей. Воспитатель дает свисток, дети начинают двигаться вперед, постепенно ускоряя темп ходьбы, которая плавно переходит в бег. Подъезжая к станции (к определенному месту), дети на слова воспитателя: «Пришел, пришел, пришел» снова переходят на ходьбу. На слово: «Приехали» дети останавливаются и паровоз выпускает пар (ребенок, который стоит впереди, произносит звук «ш – ш – ш»). Игра повторяется.

### **Самолёты**

На площадке флажками отмечают несколько аэродромов. Играющие распределяются по аэродромам, они изображают лётчиков. По сигналу: - К полёту готовься! - дети запрокидывают самолёты (наклоняются), заводят мотор (кружат руками перед грудью), расправляют крылья (поднимают руки в стороны) и летят (разбегаются в разные стороны). - На посадку, - лётчики ведут самолёты и приземляются на свой аэродром.

### **Трамвай**

Дети встают в шеренгу, одной рукой они держатся за шнур, он помогает сохранять дистанцию между детьми. На конце шнура привязан колокольчик.

Последний - кондуктор, даёт сигнал колокольчиком и трамвай трогается. По указанию воспитателя трамвай то ускоряет, то замедляет ход.

### **Цветные автомобили**

Дети сидят на стульях вдоль стен комнаты. Это автомобили, которые стоят в гараже. Каждый играющий держит в руках флажок, кольцо или картонный диск синего, жёлтого или красного цвета. У воспитателя в руках три флажка соответствующих цветов. воспитатель поднимает один, два или три флажка. Флажок поднят, автомобили этого цвета выезжают из гаражей (дети бегают по площадке). Флажок опущен, автомобили этого цвета возвращаются в гараж (дети садятся на стульчики).

### **Болтающийся вагон**

Ход игры:

Участники делятся на группы по три и более человека - "поезда". Два человека остаются без групп - "болтающиеся вагоны". Поезда начинают бегать по кругу, препятствуя резкими поворотами "болтающимся вагонам" прицепиться к себе. Цель "вагонов" прицепиться в хвост "поезда". После того, как "болтающемуся вагону" удаётся прицепиться к "поезду", первый игрок (голова "поезда") сам становится "болтающимся вагоном".

### **Шоферы**

Ход игры:

С одной стороны площадки два "гаража" (начертить две параллельные линии на расстоянии 5 - 6 шагов одна от другой). На линиях сделать места для "автомобилей"; поставить кубики.

В одном гараже стоят машины с красными рулями (на кубиках лежат красные кружки), а в другом - машины с зелеными рулями (на кубиках лежат зеленые кружочки). Дети - "шоферы", поделены на две равные группы, становятся лицом к своим машинам каждый возле своего руля, которые лежат на кубиках. Воспитатель, который выполняет роль милиционера, стоит на одинаковом расстоянии от двух гаражей и руководит движением машин.

Когда он отводит левую руку в бок, дети - шоферы с гаража, стоящий с левой стороны, нагибаются, берут обеими руками руль и готовятся к выезду (колонкой). На поднятый вверх зеленый флажок дети выезжают из гаража и разъезжаются по всей площадке. На красный флажок останавливаются, на зеленый едут дальше. На слова воспитателя: "В гараж" машины возвращаются на свои места. Воспитатель отмечает внимательного шофера, который раньше всех вернулся в гараж. Затем воспитатель отводит руку в сторону и дети -шоферы, которые стоят с правой стороны, делают то же самое.

## **ТЕМА: НАШ ГОРОД**

### **КАМЕННЫЙ ЛЕВ**

Лев из камня любит спать. Будем  
годы мы считать:

Год — спит, два — спит, Двадцать  
лет подряд хранит.

Как пройдет сто пятьдесят, Так  
начнет ловить ребят.

Раз, два, берегись!  
В лапы льву не попадись.

Я тебя не отпущу  
В камень твердый превращу.

«Лев» стоит в центре  
круга. Дети идут по  
кругу.

Дети приближаются ко  
льву.

«Лев» догоняет детей.

### **Бегемотик -** **обормотик**

Бегемотик - обормотик  
У него болит животик  
Он от доктора сбежал  
И в Фонтанку упал  
    Бегемотик в речку - бух!  
    А вода из речки — плюх!

Бегемотик испугался  
К речке Мойке он помчался  
    Бегемотик в Мойку - бух!  
    А вода из Мойки - плюх!

Бегемот перепугался  
И к реке Неве помчался  
    Бегемотик в речку - бух!  
    А вода из речки - плюх!

Началось тут наводнение, Вся вода пришла в движение! Тут - вода, и там - вода!  
Разбегайтесь, кто куда!

### **Сфинкс**

Что ты, Сфинкс, лежишь, молчишь  
Так загадочно глядишь?  
Лучше с нами в круг вставай  
Да немного поиграй.  
Вы хотите поиграть?  
Вас я буду догонять.

Дети идут вокруг  
Сфинкса хороводом

Сфинкс догоняет,  
Загадывает загадки



А тому, кого поймаю  
Я загадку загадаю.

о городе.

### По болоту Петр шел

1. По болоту Петр шел.

Остров Заячий нашел

Он собрал рабочий люд

И построил крепость тут.

2. Крепость новая стоит,

Пушками врагу грозит:

Хоровод, по кругу. «Петр» с барабаном в середине идет в другую сторону.

«Лесенка» руками показывается.

Бам-бам, бам-бам,

Не осталось зайцев там.

«Петр» бьет в барабан.

Зайцы пушек испугались, За кусточком разбежались...

«Петр» идет на охоту. Зайцы разбегаются\_

Идут по кругу хороводом.

Идут к центру, прыгают, расходятся руки вверх.

# ТЕМА: ЦВЕТЫ НА ЛУГУ

## Игра «Собери букет»

**Цель:** развивать умение бегать в разных направлениях, ловкость. Развивать внимание.

Участвуют 2 команды по 8 человек в каждой. 1 ребенок в команде - садовник, остальные - цветы. На голове детей-цветов - шапочки с изображением Цветов. Дети-цветы приседают в колонне по одному на значительном расстоянии друг от друга. По сигналу садовники бегут к первому цветку, тот обхватывает садовника за спину. Уже вдвоем бегут к следующему цветку и т. д. Побеждает та команда, которая первой прибежала к финишу.

## Цветы и пчелки

**Цель:** стимулировать желание оказывать помощь, утешить.

Что-то цветики-цветочки  
загрустили, Вниз головки  
опустили, Не позвать ли  
дружных пчелок, Пусть  
порадуют цветок.

По сигналу педагога дети, изображающие цветы, встают на колено, опуская вниз головку, а дети, изображающие пчелок, весело машут крыльями, перелетают с цветка на цветок, веселят их.

## Живая клумба

**Цель:** развитие внимания, координация движений.

Все играющие разбиваются на  
три команды. Золотые шары;  
Нюхотки; Бархатцы.

Дети - цветы на клумбе. В центре растут золотые шары - самые высокие. Дети поднимают руки вверх и вращаются вокруг себя. Второй круг - нюхотки, они идут хороводом вокруг золотых шаров. Третий круг - дети-бархатцы приседают на корточки, эти цветы самые низкие.

Подул ветер, цветы ожили и зашевелились: золотые шары - кружатся, нюхотки идут по кругу в одну сторону, бархатцы - в другую!

## Мы - цветы

**Цель:** развитие внимания, двигательных умений.

Распрямили стебли, вытянули ветки (руки).

Расправили листочки, пошелестели листочками (пальцы).

Гимнастика для стебля: наклоны туловища вправо-влево; вперед-назад.

Гимнастика для корней: вытянули правую ногу - поворачивали ступнёй;  
вытянули левую ногу - поворачивали.

Моем листья, стебли под дождём: подняли руки вверх, растопырили пальцы,  
подставили ладошки  
дождю, кружимся.

# ТЕМА: НАСЕКОМЫЕ

## Ловля бабочек

**Цель:** развивать у детей выдержку и умение действовать по сигналу; упражнять в беге с увертыванием и в ловле, в приседании.

Выбрать четырех играющих - «дети с сачками». Остальные играющие - «бабочки». На слово «летите» дети разбегаются по площадке. По сигналу «лови» двое детей выбегают ловить бабочек. Они ловят, смыкая руки вокруг пойманного, затем отводят его в условное место. На слова «Бабочки сели на цветы»-бабочки присаживаются и отдыхают. Когда поймано 3-5 бабочек, отмечают, какая пара поймала больше. Повторить игру 6-8 раз.

## Пауки и мухи

**Цель:** развивать у детей выдержку, ловкость; упражнять в беге и приседание.

Выбирается водящий - паук, остальные дети - мухи. Паук стоит в стороне, мухи бегают по всей площадке. По сигналу воспитателя мухи замирают, паук обходит играющих, и у кого заметит хоть малейшее движение, того забирает к себе. Игра повторяется 6-8 раз.

## Гусеница

**Цель:** развивает раскрепощенность играющих детей и координацию движений.

Игроки образуют цепочку (встают друг за дружкой) - "гусеницу". Первый игрок - "голова", последний - "хвост".

Включается музыка и гусеница начинает движение в перед, при этом голова показывает различные танцевальные движения (руками, телом, ногами, головой), а остальные игроки стараются повторить эти движения.

Когда "голова" устает, он поворачивается к следующему за ним игроку, гладит его по голове, а сам переходит в хвост гусеницы. Эта игра, продолжается с новым ведущим и с новыми движениями, так до тех пор, пока звучит музыка.

## «Паучок» (хороводная игра)

**Цель:** развивать творческие способности детей, обучить детей двигаться в соответствии с предложенными указаниями.

Дети стоят по кругу, взявшись за руки, паучок приседает в центре.

Паучок, паучок,

Тоненькие ножки,

Тоненькие ножки,

Красные сапожки.

Мы тебя поили,

Мы тебя кормили, (Идут по кругу)

На ноги поставили, (подбегают к водящему, поднимают его)

Танцевать заставили. (Водящий закрывает глаза и кружится, дети хлопают в ладоши) Танцуй, сколько хочешь,

Выбирай, кого захочешь. (Водящий, не открывая глаз, выбирает кого-то из играющих, и они меняются местами)

### **«Медведь и пчелы»**

**Цель:** развивать умение бегать в разных направлениях, ловкость

В игре участвуют: ведущий-взрослый, ребенок «медведь», дети- «пчелы».

Выбрать медведя помогает считалка.

«Медведь» спит в «берлоге». «Пчелы» сидят в «улье». Эти места надо выбрать заранее. Ведущий произносит: «Пчелы!» Дети -«пчелы» начинают изображать пчел: летать, приседать (как будто на цветы) и снова летать.

Взрослый восклицает: «Пчелки, в улей!» «Пчелки» собираются в «улье» и «засыпают». Взрослый говорит: Вот медведь идет, Ищет мишка мед!

Из «берлоги» выходит ребенок -«мишка». Он ходит вокруг «улья».

Потрявоженные «пчелы» просыпаются и говорят: Жу-жу-жу, жу-жу-жу, Догоню, накаж-ж-жу!

«Пчелы» догоняют «медведя», он убегает в «берлогу». Пчела, которая догнала и «ужалила медведя» (первой дотронулась до него), становится «медведем». Если «медведя» никто не догнал и он успел спрятаться в «берлогу», он опять остается «медведем».

Правила игры можно менять по договоренности. Например, если вы играете вдвоем, то просто меняйтесь ролями. Если же играющих очень много, и трудно определить того, кто «ужалил», то можно «медведя» каждый раз выбирать с помощью считалки.

### **Подвижная игра «Поймай комара»**

**Цель:** упражнять детей в прыжках; развивать точность движений, ловкость.

К верёвочке привязывают платочек - "комар". Веревку р комаром можно прикрепить к пруту, а можно держать в руке. Взрослый держит веревочку так, чтобы "комар" находился на 5-10 см. выше поднятой руки ребёнка. Ребёнок, подпрыгивая, старается прихлопнуть комара ладонями. Вариант: вместо веревки с платочком можно использовать бубен. Ребёнок, подпрыгивая, стучит ладонью в бубен.

### **«Хоровод насекомых»**

**Цели:** развивать музыкальный слух, пластичность; закреплять знания о способах передвижения разных насекомых, развивать воображение, творческое мышление.

Оборудование: атрибуты для костюмов разных насекомых, шапочки-маски, музыкальное сопровождение. Дети под музыку имитируют движения различных насекомых.

### **Сороконожка**

Игра высокой подвижности

Нужно разделить детей на 2 команды. Каждый участник должен привязать себя к близстоящему товарищу за щиколотку веревочкой (длина примерно 50 см).

Задача — добежать до линии финиша — на пути можно поставить какие-нибудь

небольшие препятствия — ограничители, которые нужно огиать.

Игра очень шумная и веселая.

### **Бабочки**

Цель: развивать умение бегать в разных направлениях, ловкость. Развивать внимание.

Утро настало, солнышко встало.

Бабочки проснулись - потянулись (дети потягиваются).

И полетели (дети изображают бабочек, машут ручками-крыльшками, летают вокруг цветочков).

Потом взрослый говорит: наступила ночь, бабочки полетели в свои домики и легли спать (присели на корточки и закрыли глазки). Далее игра повторяется.

Можно сделать игру еще интереснее.

Взрослый изображает птицу, которая прилетела, чтобы съесть бабочек, а бабочки прячутся в свои домики и там их птица не может поймать.