

Картотека подвижных игр

1. Х.И. «Скажи воробей» Скажи воробей, скажи молодой (<i>Идут по кругу</i>) Как девчонки ходят? (2р) Они так, они смя, они этак и вот так (<i>перед зеркалом</i>) Туда глядь, сюда глядь, (<i>смотрят из-под руки</i>) Где мальчишки сидят . Скажи воробей, скажи молодой (<i>Идут по кругу</i>) Как мальчишки ходят? (2р) Они так, они смя, они этак и вот так (<i>усы, сабля</i>) Туда глядь, сюда глядь, Где старушки сидят. Скажи воробей, скажи молодой Как старушки ходят? (2р) Они так, они смя, они этак и вот так (<i>за спину, за голову</i>)	Туда глядь, сюда глядь, Где злы люди сидят. Скажи воробей, скажи молодой Как злы люди ходят? (2р). Они так, они смя, они этак и вот так (<i>грозят, кулаки показывают</i>). А мы с вами добрые люди? Улыбнемся друг другу и обнимемся.
2. П.И.«Тетёра» <i>Двое стоят, руки воротцами - это болото, остальные – тетеревята идут за тетёрой через воротца, проговаривая слова:</i> Тетёра шла, моховая шла, По камению, по завалению, Сама прошла и детей провела, А самого хорошего оставила. <i>«Болото» забирает к себе пойманных тетеревят.</i>	3. Х.И. «Водяной» <i>Дети стоят в кругу, в центре сидит «Водяной» с закрытыми глазами. Дети идут по кругу.</i> Водяной, водяной, Что сидишь ты под водой? Выгляни на чуточку, На одну минуточку. Мы пришли на целый час, Только ты не трогай нас. <i>«водяной» встает, с закрытыми глазами, с вытянутыми руками подходит к детям, дотрагивается до одного ребенка и по одежде, волосам определяет, кто это.</i>

4.Х.И. «Бабушка Маланья» <i>Ребёнок-«бабушка» выполняет главную роль в центре хоровода, остальные дети идут по кругу.</i> У Маланьи, у старушки, Жили в маленькой избушке Семь дочерей, семь сыновей, Все без бровей, <i>/Закрывают руками брови/</i> С такими глазами, <i>/делают «круглые» глаза/</i> С такими носами, <i>«большой» нос/</i> С такими усами, С такой головой. С такой бородой. Целый день сидели, На неё глядели, Делали вот так... <i>Повторяют любое смешное движение.</i>	7.П.И. «Защита крепости» (с мячом) Чертится круг диаметром 5 метров, в центр кладут мяч, кеглю, кубик. Выбираются 3 защитника крепости, остальные располагаются за кругом, им же ведущий даёт мяч. Задача: попасть мячом в предмет, находящийся в центре круга. Защитники должны помешать, закрывая цель, отбивая мяч руками и ногами. Победители те – кто дольше защищали крепость.
5.Игра м.п. «Переполох»». В: Вдруг захлопала хлопушка Д: Хлоп! Хлоп! Хлоп! <i>/Хлопают/</i> В: И затопала Марфушка Д: Топ! Топ! Топ! <i>/Топают/</i> В: И заквакала лягушка Д: Ква! Ква! Ква! <i>/Изображают /</i> В: Ей ответила болтушка Д: Да! Да! Да! <i>/Кивают головой/</i> В: Застучала колотушка Д: Тук! Тук! Тук! <i>/Кулачками/</i> В: Вторит нам в ответ кукушка Д: Ку-ку! Ку-ку! Ку-Ку! <i>/складывают ладонями рупор /</i> В: Запалила громко пушка Д: Бах! Бах! Бах! <i>/ладонями ударяют по груди/</i> В: И заохала старушка	Д: Ах! Ах! Ах! <i>/Держатся за голову/</i> В: Замычала и телушка Д: Му! Му! Му! <i>/Показывают рога/</i> В: Завизжала с нею хрюшка Д: Хрю! Хрю! Хрю! <i>/Указательным пальцем поднимают кончик носа/</i> В: Зазвенела побрякушка Д: Бряк! Бряк! Бряк! <i>/Ударяют по коленам/</i> В: Заскакала попрыгушка Д: Прыг! Прыг! Прыг! <i>/Прыгают на месте/</i> В: Вот такая вот петрушка Д: Всё! Всё! Всё! <i>/Хлопают в ладоши над головой/</i>

6.Игра м.п. «Как живёшь?» В: Как живёшь? Д: Вот так! В: А плывёшь? Д: Вот так! В: Как бежишь? Д: Вот так! В: Вдаль глядишь? Д: Вот так! В: Машешь вслед? Д: Вот так! В: Ночью спишь? Д: Вот так! В: А шалишь? Д: Вот так! <i>/Надувают щёки и руками хлопают по ним/</i>	8. П.И. «Охотники и утки» (с мячом) Дети делятся на 2 команды – охотников и уток. На земле чертят большой круг. Утки размещаются в кругу, охотники за кругом. Охотники, перебрасывая большой мяч, стараются попасть в уток. Утки, в которых попали, выбывают из игры. Когда будут запятнаны все утки, команды меняются местами.
9.П.И. «Переправа» (с прыжками) Дети делятся на 2 команды. Игроки 2 команд выстраиваются на противоположных сторонах площадки лицом друг к другу. По сигналу дети, продвигаясь прыжками на одной ноге, пересекают площадку и должны быстрее оказаться за линией дома соперника. Побеждает команда, игроки которой раньше соберутся за противоположной линией. Участник, закончивший передвижение последним, выбывает из игры. Затем прыжки в обратную сторону, также выбывает последний. Переправа продолжается до тех пор, пока на площадке останутся 2-3 самых выносливых прыгуна.	10. П.И. «Пастух и волк» (с бегом) С помощью считалки выбирают пастуха и волка. Чертят линию – канаву. С одной стороны канавы – пастух с овцами, с другой – волк. Овцы стоят за пастухом, обхватив друг друга за пояс. По сигналу ведущего волк перепрыгивает канаву и пытается дотянуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны, защищает овец от волка. Овцам разрешается отцепляться и разбегаться. Если волк в течение нескольких минут не может поймать овцу, выбирается новый волк и игра продолжается. Если волку удастся поймать овцу, он забирает добычу с собой. После того как волк сумеет поймать 3 овец, выбираются новые волки и пастух.

11.П.И. «Рыбки» (с бегом)

Для этой игры нужна удочка, т.е. длинная верёвка. Удочку одним концом привязывают к любому предмету, который находится на игровой площадке. Считалкой выбирается крючок. Ребёнок, который выбран, берётся за свободный конец верёвки, пытается запятнать кого-либо из играющих (рыбку), не выпуская верёвку из рук. Остальные дети стремятся клюнуть на приманку, т.е. коснуться рукой к тому месту, где привязана верёвка, но так, чтобы крючок их не запятнал. Играющий, пойманный водящим, меняется с ним местами, т.е берётся за свободный конец верёвки, после чего игра продолжается.

12. П.И. «Пятнашки на одной ноге» (с прыжками)

На земле чертится круг диаметром 8-10 метров. Выбирается пятнашка. Все размещаются в кругу, выходить за его пределы не разрешается. Пятнашка, прыгая на одной ноге, старается догнать кого-нибудь из ребят, а те, так же прыгая на 1 ноге, стараются не попасться. Запятнанный становится водящим.

18.П.И. «Ворон – синица» (с прыжками)

2 игрока садятся на ковёр, вытянув друг к другу ноги. Руки держат за спиной, глаза закрыты или завязаны повязкой. Один из участников подходит к водящим с одной стороны, говорит: «Ворон!» - и перепрыгивает через их ноги, водящие его не ловят, но, если он крикнет: «Синица!» должен быстрее перепрыгнуть, т.к.его можно ловить. Разрешается вводить в заблуждение водящих, например: крикнуть «Синица!» и не прыгнуть или крикнуть «Ворон!» и тут же в прыжке крикнуть «Синица!». Если перепрыгивающий пойман, то садится на место водящего. Каждый участник может сделать 4 попытки.

13.П.И. «Дракон» (игра с мячами)

Участвуют 2 команды по 5-6 человек. Игроки выстраиваются друг за другом в колонну – это дракон. Между участниками спиной или грудью зажимается по мячу. По сигналу ведущего – драконы начинают движение к финишу. Выигрывает команда, пришедшая первой и не потерявшая ни одного мяча.

14.П.И. «Лисы и зайцы» (с бегом)

Соревнуются 2 команды. 1- зайцы, 2- лисы. Зайцы размещаются в круге (диаметром 10 м), а лисы за кругом. Ведущий вызывает одну лису, она выбегает в круг и пытается поймать зайцев. Выбегать за пределы круга зайцам не разрешается. По сигналу ведущего лиса выскакивает из круга и подсчитывает число пойманных зайцев. После того как все лисы побывают в кругу, команды меняются местами и ролями. Побеждает команда, сумевшая больше зайцев.

15.П.И «Воробьи и вороны» (с бегом)

Играет 2 команды детей. Игроки одной команды - вороны, другой – воробьи. Группы выстраиваются в шеренгу, спиной друг к другу. Определяются, где у команды домик, куда можно спрятаться, чтобы не быть запятнанным. Ведущий выкрикивает «Вороны». Воробьи убегают в свой домик, а вороны их ловят. Если подан сигнал: «Воробьи», тогда вороны убегают, а воробьи их ловят. Ведущий может намеренно «ошибиться». Побеждает команда, поймавшая наибольшее количество противников.

16.П.И. «Бой петухов» (с прыжками)

Соперники встают друг против друга на 1 ноге, вторая согнута, руки за спиной. Прыгая на 1 ноге, нужно толкнуть плечом противника так, чтобы он потерял равновесие и опустил на землю вторую ногу.

17.П.И. «Кот и воробьи» (с прыжками)

На земле чертится круг диаметром 3 – 5 м. Выбирается водящий – кот, остальные – воробьи. Кот в центре круга, воробьи за пределами. По сигналу ведущего воробьи впрыгивают в круг и выпрыгивают из него. Кот старается поймать воробья, не успевшего выпрыгнуть из круга. Пойманный садится в кругу у кота. Воробьи могут освободить его, если сумеют доскакать и коснуться рукой, но так, чтобы самим не быть запятнанным. Если пойманы 3-4 воробья, выбирается новый кот