«Лошадки»

Дети распределяются в пары по желанию: один - лошадка, другой – кучер, который запрягает лошадку (надевает вожжи) и едет по площадке от одной стороны ее до другой и обратно. Затем по предложению воспитателя дети меняются и игра повторяется.

Первое время воспитатель помогает детям надеть вожжи и непосредственно участвует в игре в роли кучера. Целесообразно на первых порах помочь подобрать пару детей примерно одинаковых по уровню двигательной подготовленности.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Мыши и кот»

Дети сидят на скамейках. Это мыши в норках. В противоположной стороне зала сидит кот, роль которого исполняет воспитатель. Кот засыпает (закрывая глаза), а мыши разбегаются по всему залу. Но вот кот просыпается , потягивается, мяукает и начинает ловить мышей. Мыши быстро убегают и прячутся в норках (занимают свои места). Пойманных мышек кот уводит к себе. Когда остальные мыши спрячутся в норки, кот ёще раз проход по залу, затем возвращается на свое место и засыпает.

Мыши могут выбегать из норок только тогда, когда кот закроет глаза и заснет, а возвращаться в норки – когда кот проснется и замяукает.

«Поезд»

Дети становятся в колонну по одному (не держась друг за друга). Первый – паровоз, остальные – вагоны. Воспитатель дает гудок – поезд начинает двигаться вперед сначала медленно, потом быстрее, быстрее, наконец дети переходят на бег.

Вот поезд наш едет,
Колеса стучат,
А в поезде нашем
Ребята сидят.
Чу-чу, чу-чу-чу-чу,
Бежит паровоз,
Далеко, далеко
Ребят он повез.
Но вот остановка…

Воспитатель предлагает выйти собирать грибы, ягоды. По сигналу дети опять собираются в колонну – и поезд начинает двигаться.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Трамвай»

3-4 пары детей становятся в колонну, держа друг друга за руку. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны, т. е. одни дети держатся за шнур правой рукой, другие левой. Это трамвай. Воспитатель стоит в одном из углов зала, держа в руках три флажка: желтый, зеленый, красный. Он объясняет детям, что трамвай двигается на зеленый сигнал, на желтый замедляет ход, а на красный – останавливается. Воспитатель поднимает зеленый флажок – и трамвай едет: дети бегут по краям зала. Если воспитатель поднимает жёлтый или красный флажок, трамвай замедляет ход и останавливается.

«Воробушки и кот»

Дети становятся на невысокие скамеечки или кубики (высотой 10-12 см), положенные на пол в одной стороне зала. Это воробушки на крыше. В другой стороне, подальше от детей, сидит кот, он спит. «Воробушки вылетают на дорогу», - говорит воспитатель, и дети спрыгивают со скамеек, разлетаются в разные стороны. Просыпается кот, он потягивается, произносит «мяу-мяу» и бежит ловить воробушков, которые прячутся на крыше. Пойманных воробушек кот отводит к себе в дом.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Конники»

Группа детей (5-6 чел.) становиться у одного края зала. Воспитатель дает каждому палку длиной 50-60 см. дети садятся на палку верхом и скачут в противоположную сторону зала, изображая конников, стараясь не наталкиваться друг на друга и не задевать предметы, оборудование, находящееся в зале.

Во время игры воспитатель может предложить конникам ехать быстро и медленно, а также в разных направлениях.

«Кролики»

В одной стороне комнаты полукругом расставлены стулья, сиденьями внутрь полукруга. Это клетки кроликов. На противоположной стороне – дом сторожа. Посередине находится лужайка, на которую кроликов выпускают гулять. Дети (по 2-3) становятся сзади стульев, по указанию воспитателя они присаживаются на корточки – кролики сидят в клетках. Воспитатель – сторож подходит к клеткам и выпускает кроликов на лужок: дети один за другим проползают под стульями, а затем прыгают, продвигаясь вперед по всей лужайке. По сигналу воспитателя «Бегите в клетки!» кролики возвращаются на свои места, снова проползая под стульями.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Наседка и цыплята»

Дети, изображающие цыплят, вместе с наседкой находятся за натянутой между стульями на высоте 35-40 см веревкой. Это их дом. На противоположной стороне зала сидит большая птица. Наседка выходит из дома и отправляется на поиски корма, она зовет цыплят: «Ко-ко-ко-ко». По её зову, цыплята подлезают под веревку, бегут к наседке и вместе с ней гуляют, ищут корм. По сигналу «Большая птица!» цыплята быстро убегают.

«Такси»

Дети становятся внутрь обруча (диаметром 1м), держат его в опущенных руках: один – у одной стороны обода, другой – у противоположной, друг за другом. Первый ребенок – водитель такси, второй пассажир. Дети бегаю по площадке или по дорожке. Через некоторое время меняются ролями.

Когда дети научатся бегать в одном направлении, воспитатель может дать задание двигаться в разных направлении, делать остановки. Можно место остановки обозначить флажком или знаком стоянки такси. На остановке пассажиры меняются, один выходит, другой садиться.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Зайцы и волк»

Дети-зайцы прячутся за кустами и деревьями. В стороне за кустом находится волк. Зайцы выбегают на полянку, прыгают, щиплют травку, резвятся. По сигналу воспитателя: «Волк идет!» - зайцы убегают и прячутся за кусты. Волк пытается догнать их.

В игре можно использовать небольшой текст:

Зайки скачут: скок, скок, скок,
На зеленый на лужок.
Травку щиплют, кушают,
Осторожно слушают,
Не идет ли волк?

Дети выполняют действия, о которых говорится в стихотворении. С окончанием текста появляется волк и начинает ловить зайцев.

«Кот и мыши»

Выбирается кот. Дети встают в круг, воспитатель говорит слова:

Мыши водят хоровод,
На лежанке дремлет кот.
Тише, мыши, не шумите
И кота не разбудите!

Дети отвечают:

Тра-та-та, тра-та-та,
Не боимся мы кота!

После этих слов дети разбегаются, а кот их ловит (мыши могут бежать в обозначенный дом).

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Не забегай»

На земле чертят большой круг (диаметром 2-3 м). Дети располагаются за линией круга на одной стороне, воспитатель становится в круг. Дети перебегают на другую сторону, забегая в круг, но быстро стараясь выбежать из него. Воспитатель ловит тех, кто успел выбежать из круга. Воспитатель ловит тех, кто не успел выбежать из круга.

Если некоторые дети боятся забежать в круг, воспитатель может сделать вид, что не смотрит в их сторону, и, осмелев, они также перебегут через круг.

«Огуречик»

Дети становятся за линию на одной стороне площадки. На противоположной стороне живет мышка (воспитатель или кто-то из детей). Все идут по площадке по направлению к мышке и произносят:

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

С окончанием слов мышка начинает ловить убегающих детей.

Воспитатель должен помнить, что движения детей младшего возраста еще несовершенны, поэтому не следует позволять им бегать слишком быстро.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«У медведя во бору»

Одного из играющих выбирают медведем. Он живет в своей берлоге на опушке. На противоположной стороне зала – дом детей отделенный чертой участок. Дети выходят из дома, идут по лесу к опушке, собирая грибы, ягоды, и произносятся такие слова:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру,
А медведь не спит
И на нас рычит.

Когда играющие скажут слово «рычит», медведь выбегает из берлоги и начинает ловить детей. Дети убегают в свои дом.

«По ровненькой дорожке»

В этой игре дети в соответствии с текстом, который произносит взрослый, выполняют различные движения: и прыгают, и шагают, и приседают.

По ровненькой дорожке, (2 раза)
Дети шагают.
Шагают наши ножки
Раз, два, раз, два…

По камешкам, по камешкам, (2 раза)
Играющие прыгают.
В ямку бух!

По ровненькой дорожке, (2 раза)
Все приседают на корточки
Устали наши ножки, (2 раза)
и немного отдыхают, затем
Вот наш дом,
продолжают идти.
Здесь мы живем.
С окончанием текста малыши бегут в «дом» (заранее договариваются , где будет дом).

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Жмурки с колокольчиком»

Одному из детей дают колокольчик. Двое других детей – жмурки. Им завязывают глаза. Ребенок с колокольчиком убегает, а жмурки догоняют . если кому-то из детей удается поймать ребенка с колокольчиком, то они меняются. Для этой игры ограничивают место, так как на большом пространстве малышам трудно ловить детей, особенно с закрытыми глазами.

«Жмурки»

Воспитатель предлагает детям разойтись по комнате. Сам закрывает глаза или завязывает их косынкой и делает вид, что старается поймать детей: он осторожно передвигается по комнате и ловит детей там, где их нет. Дети смеются. Воспитатель спрашивает: «Где же наши детки?». Затем снимает повязку, поворачивается в сторону детей и говорит: «Вот где наши дети!».

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Найди флажок»

Дети сидят на стульях или скамейках в одной стороне зала. Воспитатель просит их закрыть глаза, а сам в это время раскладывает флажки в разных местах зала. Затем он говорит: «Ищите флажки». Дети открывают глаза, ходят по залу, ищут. Нашедшие флажок, подходят к воспитателю. Когда все дети найдут по флажку, воспитатель предлагаете пройти с ним по залу, потом снова собирает флажки и раскладывает их. Игра повторяется.

«Где звенит колокольчик?»

Дети сидят или стоят по одной стороне зала. Воспитатель просит их отвернуться к стене и не поворачиваться. В это время няня с колокольчиком прячется от них, например за шкаф. Воспитатель предлагает детям послушать, где звенит колокольчик, и найти его. Дети поворачиваются и идут искать на звук, находят его, затем собираются возле воспитателя. Тем временем няня переходит в другое место – и игра повторяется.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Береги предмет»

Дети становятся в круг. У ног каждого ребенка лежит кубик или погремушка. Воспитатель находится в кругу, он старается взять предмет то у одного, то у другого ребенка. Играющий, к которому приближается воспитатель приседает, закрывает кубик руками и не дает до него до него дотронуться. Как только воспитатель отходит, малыш встает, оставляя кубик на прежнем месте.

Вначале воспитатель не берет кубики, а только делает вид, что сейчас возьмет. Затем при повторении игры он может взять кубику ребенка, не успевшего его закрыть. Этот ребенок временно не участвует в игре. Когда водящему удается взять кубики у двух-трех играющих, он возвращает их им и говорит, чтобы они побыстрее закрывали кубик и не отдавали его.

«Не опоздай»

Воспитатель раскладывает на полу по кругу кубики (или небольшие колечки, или погремушки). Дети становятся у кубиков. По сигналу воспитателя они разбегаются по всей комнате, по сигналу «Не опоздай!» бегут к кубикам.

Первоначально дети могут подбегать к любому кубику, постепенно они привыкают занимать свое место. При повторении можно предложить малышам бегать как лошадки, высоко поднимая колени, или как мышки, тихо, на носках. После сигнала «Не опоздай!» воспитатель бежит вместе с детьми, делая вид, что хочет взять кубик. Если дети быстро займут места, воспитатель должен похвалить их.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Найди свой цвет»

Воспитатель раздает детям флажки разных цветов: красный, жёлтый, зелёный, синий. Дети с флажками одного цвета стоят в разных местах комнаты, возле флагов определенных цветов. После слов воспитателя «Идите гулять» дети расходятся по залу в разные стороны. Когда воспитатель скажет: «Найди свой цвет», дети собираются у флага соответствующего цвета.

Вместо флажков каждому ребенку можно дать квадратики, кружочки разного цвета, по которым они будут находить свой флажок. Воспитатель следит, чтобы дети отходили подальше от своих флагов, расходились бы по всему залу.

«Догони меня»

Дети сидят на стульях или скамейках по одной стороне площадке или зала. Воспитатель предлагает им догнать его и бежит в противоположную сторону. Дети бегут за воспитателем, стараясь поймать его. Когда они подбегают к нему, воспитатель останавливается и говорит: «Убегайте, убегайте, догоню!». Дети бегом возвращаются на свои места. Воспитатель не должен слишком быстро убег7ать от детей: им интересно его поймать. Не следует и слишком быстро бежать за детьми, так как они могут натолкнуться на стулья. При повторении воспитатель может менять направления, убегая от детей.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Кошка и мышки»

Игра проводится с подгруппой (8-10) детей в зале. На середине зала на ребро ставится гимнастическая лестница или натягивается шнур. С одной стороны отгороженного пространства – домик мышек. Выбирается кошка. Она садиться на стул. Мыши сидят в норках, за лестницей. Воспитатель говорит:

Кошка мышек сторожит,
Притворилась, будто спит.

Мышки вылезают из норок (пролезают между рейками лестницы или подлезают под шнур) и бегают. Через некоторое время воспитатель говорит:

Тише, мышки, не шумите,
Кошку вы не разбудите…

После этих слов кошка слезает со стула, встает на четвереньки, выгибает спину, громко произносит: «мяу!» и ловит мышей, мышки бегут в свои норки. Игра повторяется каждый раз с новой кошкой.

«Жуки»

Игра проводится по бубен, музыкальное сопровождение. По сигналу «жуки полетели» дети бегут врассыпную по всему залу. По сигналу «жуки упали» меняется ритм ударов или изменяется музыка – дети ложатся на спину, делают свободные движения рук и ног – жуки барахтаются . по сигналу «жуки полетели» дети встают. Игра повторяется. Когда игра будет усвоена детьми, смена движений происходит в соответствии с характером музыкального сопровождения или с изменением ритма ударов в бубен.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Курочка – хохлатка»

Воспитатель исполняет роль курицы, дети – цыплят. Один ребенок (более активный) – кошка. Кошка садится на стул в сторонке. Воспитатель ходит с детьми по всей площадке и говорит:

Вышла курочка-хохлатка,
С нею желтые цыплятки,
Квохчет курочка: «Ко-ко,
Не ходите далеко».

Приближаясь к кошке, воспитатель говорит:

На скамейке у окошка
Улеглась и дремлет кошка…
Кошка глазки открывает
И цыпляток догоняет.

Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, которые убегают в противоположную сторону зала, где чертой обозначен их дом. Кошка цыплят не ловит. Воспитатель защищает цыплят, разводит руки в стороны и говорит: «Уходи, кошка, не дам тебе цыплят». Затем назначается новая кошка – и игра повторяется.

«Лохматый пес»

Ребенок изображает собаку, он сидит на стуле в одном конце площадки и делает вид, что спит. Остальные дети находятся на другом конце зала за чертой – это дом. Они тихо подходят к собаке, и воспитатель говорит:

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-то будет.

Собака просыпается, встает и начинает лаять. Дети убегают в дом, встают за черту. Затем роль собаки поручают другому ребенку. Игра повторяется.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Воробышки и автомобиль»

Дети сидят на стульях или скамейки с одной стороны зала или площадки – это воробышки в гнездышках. На противоположной стороне становится воспитатель с маленьким обручем в руках. Он изображает автомобиль. По сигналу «полетели воробышки на дорожку» дети бегают по залу, легко размахивая. Воспитатель говорит: «Автомобиль едет, летите, воробышки, в свои гнезда!». Выезжает автомобиль, воробышки улетают – дети бегут и садятся на свои места, автомобиль возвращается в гараж.

Предварительно воспитатель показывает, как летает воробышки, как они клюют зернышки. Все движения дети повторяют за воспитателем, а затем в игру включается автомобиль. Только после многократных повторений эту роль можно поручить наиболее активному ребенку. Автомобиль движется спокойно, так, чтобы дать возможность всем детям найти свое место.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

Подвижные игры на участке для детей младшего возраста

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Птички в гнездышках»

С одной стороны площадки или зала свободно раскладывают обручи по количеству детей. Каждый ребенок стоит в своем обруче – это гнездышко, в нем живет птичка. По сигналу птички вылетают из гнезд и разлетаются по всей площадке. Воспитатель кормит птиц то в одном, то в другом конце зала: дети присаживаются на корточки, ударяя кончиками пальцев по коленям – клюют корм. «Полетели птички в гнезда!» - говорит воспитатель, дети бегут к обручами становятся в любой свободный обруч. Игра повторяется.

Когда игра будет усвоена детьми, можно ввести новые правила – разложить 3-4 больших обруча – «в гнезде живет несколько птиц». На сигнал «полетели птицы в гнезда» дети бегут, в каждый обруч встают 2-3 ребенка. Воспитатель следит, чтобы дети не толкались, а помогали друг другу встать в обруч, использовали всю площадь, выделенную для игры.

Подвижные игры на участке для детей среднего возраста

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Вороны и воробьи»

Дети делятся на две команды, стоящие друг против друга. Между ними в противоположных концах площадки раскладываются в обручах разные предметы (мячи – вороны, кубики – воробьи). Участники одной команды показывают упражнения, заранее оговоренные с участниками другой. Другая команда повторяет упражнения. Затем функции между командами перераспределяются.

Внезапно ведущий дает сигнал: «Вороны!» или «Воробьи!». Обе команды должны быстро прореагировать на сигнал, определить, в какой стороне находятся необходимые предметы. Побеждает та команда, которая правильно прореагировала на сигнал и принесла большое количество «ворон» или «воробьев».

«Весёлый невод»

По считалке выбираются двое детей – рыбаки с неводом, остальные – рыбки. Дети ведут хоровод и поют:

В воде рыбки живут,
Нет клюва, а поют.
Есть крылья – не летают,
Ног нет, а гуляют.
Гнезда не заводят, а детей выводят.

Закончив песню, рыбки разбегаются в разные стороны. Рыбаки берутся за руки, изображая невод, ловят неводом рыб (пойманной считается та рыба, которую рыбаки поймали в захват). Пойманные рыбы, присоединившись к рыбкам, изображают вместе с ними невод и ловят оставшихся на свободе рыб. Последние две рыбы становятся водящими.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Чипполино»

Вокруг пенька чертится круг – огород, в центре – Чипполино. На нем пояс, в котором просунуты ленточки – перышки лука. Все играющие стоят за пределами круга.

Чипполино садится на пенек сторожить свой лук и при этом поет:

На пеньке сижу,
Мелкие колышки тешу.
Огород горожу,
Лук зеленый я скажу.

По команде одного из ребят все стараются быстро вбежать в огород и сорвать лук с пояса Чипполино. До кого Чипполино дотронется, тот выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех сорвет перышек лука.

Условия игры – ленточки можно срывать только по одной.

«Зайчики»

По считалке выбирается водящий. Он с мячом располагается в центре круга. Пока водящий ударяет мячом о землю, зайчата прыгают, резвятся, имитируя бодрое и весёлое настроение. Как только водящий поднимает мяч над головой, играющие быстро приседают и принимают позу спящих зайчиков. Водящий внимательно следит за спящими. Тот, кто не сохранит позы спящего, выходит в центр круга и становится водящим.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Волк- волчок»

Дети читают стихи Н. Колпаковой:

Волк-волчок, шерстяной бочок,
Через ельник бежал,
В можжевельник попал,
Зацепился хвостом,
Ночевал под кустом.

По считалке выбирается Волчок, который тихой, крадущейся походкой проходит за спинами ребят, стоящих в кругу и проговаривающих стихи, садятся за спиной кого-либо из детей. Ребенок, обнаруживший волка за спиной, убегает, услышав слова: «Вот он!». Дети быстро берутся за руки, образуя воротца и то закрывая их перед волком, то открывая перед убегающим. Пойманный ребенок становится волком. Игра продолжается.

«Дождик»

Играющие делятся на две команды. В каждой команде водящий с зонтиком. Дети запоминают своего водящего, рисунок и цвет его зонтика.

Под музыку ребята бегают по площадке, выполняя произвольные упражнения. По сигналу: «Стой!» - играющие замирают и, закрыв глаза, сохраняют приятную позу.

Оба водящих быстро перемещаются в любое место площадки. По сигналу воспитателя: «Дождик!» - играющие открывают глаза, определяют местонахождение своего водящего и бегут под зонтик.

Побеждает команда, быстрее ориентирующаяся в пространстве и безошибочно находящая своего водящего.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Ветерок»

Выбирается по считалке ребенок на роль «ветерка», остальные становятся «зайчатами». Ведущий:

Из сугроба на опушке
Чьи-то выглянули ушки,
И помчался: прыг да скок –
Белый маленький клубок.

Дети на корточках располагаются по всей площадке, представляя себя в роли зайчиков, отдыхающих под кустиком, на пригорке и т. д. под текстовое сопровождение прыгают на двух ногах с продвижением вперед.

Вот запрыгал он с разгона
По проталинкам зеленым.
Он вокруг березок кружит,
Перепрыгивая лужи.

Дети прыгают вокруг предметов-заместителей и перепрыгивают через лужи.

Ветер! Ветер! Догоняй-ка!
Не догнать лихого зайку?

Дети разбегаются по площадке или залу. Ветерок должен осалить убегающего зайку. Осаленный ребенок превращается в Ветерок и тоже осаливает следующего. Так до тех пор, пока все не станут ветерками. Последний осаленный ребенок становится водящим Ветерком. Игра повторяется.

«Хитрая лиса»

Дети идут по кругу, произносится:

Ходит, бродит вдоль села
Плутовка – рыжая лиса.
Как её нам увидать?
Лап плутовки избежать?

Воспитатель незаметно дотрагивается до ребенка, который становится Хитрой лисой.

Дети хором произносят: «Хитрая лиса, где ты?».

Хитрая лиса выбегает в центр с возгласом: «Я здесь!». Все играющие разбегаются по площадке врассыпную, лиса их ловит, не дотрагиваясь до них, а крепко обхватывая двумя руками. Победителем оказывается последний пойманный ребенок. В повторной игре победитель становится Хитрой лисой.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Совушка»

Игроки ходят по залу, изображая мышек, лягушат, птичек. Педагог произносит:

Ах, ты, Совушка-сова, бедовая голова.
День чудесный – ты все спишь
Никуда не спешишь.
Ночью ты летаешь, спать нам мешаешь.

По сигналу воспитателя: «День наступает – все оживает…» - играющие под музыку имитируют движения тех, кого изображают. По сигналу: «Ночь наступает – все замирает…» - дети замирают в позах, в которых застал их сигнал. Совушка выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она забирает его и улетает в гнездо.

Совушке запрещается долго наблюдать за одним игроком. За спиной Совушки неудобную позу можно менять. После 2-3 выходов Совушки на охоту ее меняют новым водящим.

«Гроза»

По кругу раскладываются обручи соответственно по количеству детей. Выйдя из домиков (обручей), дети бегают, прыгают по всей площадке в разных направлениях, проговаривая в такт движениям:

Поднял гром тарарам,
Прокатился по полям.
Теплым дождичком звеня,
Докатился до меня.
Дождь, дождь, надо нам
Разбегаться по домам!

Пока играющие бегают, проговаривая текст, ведущий убирает один-два обруча. С последними словами: «По домам!» - дети занимают любой свободный обруч. Оставшиеся без домика - выбывают из игры. Игра продолжается, пока не останется один победитель.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Школа мяча»

Играющие выполняют ряд заданий: подбросить мяч вверх и поймать двумя руками; ударить мячом о землю и поймать его двумя руками; ударить мячом о землю, сделать хлопок и поймать его двумя руками. Ударить мячом о стену и поймать его двумя руками; ударить мячом о стену, дать ему отскочить от пола и поймать двумя руками; ударить мячом о стену, сделать хлопок и поймать двумя руками. Вдвоем: один ударяет мячом о стену так, чтобы он отскочил в сторону товарища, тот после падения мяча на пол и отскока ловит его.

«Котята и ребята»

Часть играющих изображают котят, сидящих на заборе – на второй-третьей перекладине лесенки. Остальные дети хозяева – котята (у каждого по 1-2 котенка). Они сидят на корточках за чертой, расположенной вдоль одной из сторон площадки. «Молока, кому молока?» - говорит воспитатель. Он подходит к ребятам и делает вид, что наливает каждому молоко в кружку. Котята тоже просят молока – мяукают. Ребята поднимаются, выходят за черту на площадку и зовут котят: «Кис-кис-кис!»котята слезают с забора и бегут пить молоко. Дети в это время приговаривают: «Мохнатенький, усатенький, как есть начнет, сразу песенки поёт!». На последнее слово котята убегают и снова влезают на забор. Ребята их ловят. Тот, кто поймает котенка до того, как он влезет на забор, меняется с ним ролью.
Перед забором, в 2 шагах от него, обозначается черта – ловить можно только до нее. Действовать нужно только по сигналу.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Перелёт птиц»

Стая птиц собирается на одном краю площадки (дети стоят в рассыпную), напротив гимнастической стенки с несколькими пролетами. По сигналу воспитателя «полетели» птицы разлетаются по площадке, расправив крылья и помахивая ими. По сигналу «буря» птицы летят к деревьям (влезают на стену). Когда воспитатель говорит: «Буря прошла!» - птицы спокойно спускаются с деревьев, продолжают летать. Игра повторяется.

«Пастух и стадо»

Дети изображают стадо (коров, телят). Выбирают пастуха. Ему вручают пастушью шапку, хлыст рожок. Стадо собирается на скотном дворе. Пастух стоит в отдалении. Воспитатель произносит:

Ранним-рано поутру
Пастушок: «Ту-ру-ру-у!»
А коровки в лад ему
Затянули: «Му-му-му!»

На слова «ту-ру-ру-у» пастушок играет в рожок, после слов «му-му-му» коровки мычат. Затем дети становятся на четвереньки, и стадо идет на зов пастуха. Он гонит их в поле (на другую сторону площадки). Там стадо пасется некоторое время, затем пастух гонит его обратно в хлев. Выбирают нового пастуха. Игра повторяется.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Лиса в курятнике»

В курятнике на насесте располагаются куры (дети стоят на скамейках, расставленных по одну сторону площадки). На противоположной стороне площадке находится нора лисы. Остальная часть площадки – двор. Лиса сидит в норе, а куры ходят и бегают по двору, кудахчут, хлопают крыльями, клюют зерна. По сигналу «лиса» куры убегают, прячутся в курятник и влезают на насест, а лиса старается схватить и утащить замешкавшуюся курицу. Пойманную добычу она уводит в свою нору. Игра заканчивается, когда лиса поймает условное число кур.

«Ловишки»

Дети находятся на площадке. Выбранный ловишкой становится на середине. По сигналу «раз, два, три… лови» все играющие разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать кого-нибудь из детей и коснуться его рукой, запятнать. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону. Когда будет запятнано 3-4 играющих, выбирают другого водящего. Можно использовать другие варианты игры: «Ловишки-перебежки», «Ноги от земли», «Ловишки в кругу» и др.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Погреми погремушкой»

5-6 детей становятся за линию на одной стороне площадки. На противоположной стороне, на скамейке, разложены на ровном расстоянии друг от друга погремушки (по количеству детей). По сигналу педагога «раз, два, три… беги» дети бегут к погремушкам, поднимают их над головами и потряхивают. Отмечается тот игрок, который сделал это первым. Затем дети возвращаются на места и выходят следующие.

Можно усложнить игру: включить задание на преодоление препятствий – перешагнуть через веревку или подлезть под нее, пролезть под нее, пролезть в обруч, обежать расставленные на пути кегли и т. п.

Лошадки»

Дети делятся на 2 равные группы. Одни изображают лошадок, другие – конюхов (у конюхов в руках вожжи). На одной стороне площадки очерчивается конюшня, где находятся лошадки, на другой – место для конюхов. Воспитатель говорит: «Конюхи, вставайте скорей, запрягайте лошадей!». По этому сигналу конюхи бегут к конюшне и запрягают лошадей. Запряженные лошадки выстраиваются друг за другом и по сигналу едут тихо, бегут рысью или вскачь. На слова воспитателя «»Приехали, распрягайте лошадей!» конюхи останавливают лошадок, распрягают и отпускают пастись на луг, щиплют траву. По сигналу «конюхи, запрягайте лошадей» каждый конюх ловит свою лошадку, которая убегает, увертывается от него. Когда все лошадки будут пойманы и запряжены, пары выстраиваются друг за другом, и игра возобновляется. Игру можно разнообразить, предлагая разные сюжеты поездок: скачки, поездку в лес за дровами и т. п.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Найди себе пару»

Воспитатель раздает играющим по одному флажку какого-либо из основных цветов. По сигналу – удару в бубен, хлопку – дети разбегаются по площадке, помахивают над головой флажками. По следующему сигналу – несколькими ударами в бубен, хлопкам, словам «Найди себе пару» - дети, имеющие флажки одного цвета, находят себе пару. Каждая пара произвольно делает какую-либо фигуру. К оставшемуся без пары все играющие обращаются со словами:

Петя, Петя, не зевай,
Быстро пару выбирай.

Затем по сигналу все снова разбегаются по площадке. Игра повторяется

«Птички и кошка»

На земле обозначается круг (диаметром 5-6 м). В центр становится выбранный воспитателем ребенок – это кошка. Остальные дети находятся за кругом – они птички. Кошка засыпает. Птички влетают в круг, клюют зернышки. Кошка просыпается, видит птичек и начинает ловить их. Птички спешат вылететь из круга. Тот, кого коснулась кошка в кругу, считается пойманным и идет на середину круга. Когда кошка поймает 2-3 птичек, воспитатель выбирает новую кошку. Пойманные птички присоединяются ко всем играющим. Игра повторяется.

Кошка осторожно ловит птичек (не хватает их, а лишь слегка прикасается). Если кошка долго не может никого поймать, воспитатель выбирает ей в помощь еще 1 кошку.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Цветные автомобили»

Дети стоят вдоль стен зала. Это автомобили в гараже. Каждый играющий держит в руках флажок (кольцо, картонный диск синего, желтого, зеленого цвета). Воспитатель стоит в центре зала лицом к играющим, в руках у него 3-4 флажка соответствующих цветов. Он поднимает 1 из флажков (можно и 2-3), дети, имеющие предмет этого цвета, разбегаются по площадке, подражают езде автомобиля, гудят. Когда воспитатель опустит флажок, автомобили останавливаются, разворачиваются и направляются в свои гаражи. Игра повторяется.

У воспитателя может быть красный флажок. Неожиданно он поднимает его – все автомобили по этому сигналу должны остановиться.

«Пилоты»

Дети разделены на 3-4 звена. Они стоят в колоннах друг за другом за командиром звена. Звенья расположены в разных местах площадки, отмеченных цветными флажками, - это аэродром. По сигналу воспитателя «пилоты, готовьте самолеты к полету» дети разбегаются в разных направлениях по площадке, останавливается каждый у своего самолета, наливают бензин, заводят моторы, расправляют крылья и летят. Самолеты находятся в воздухе до сигнала воспитателя «на посадку». После этого сигнала командиры собирают свои звенья (дети на бегу строятся) и ведут их на посадку на аэродромы. Выигрывает то звено, которое первым приземлится. Игра повторяется

Воспитатель может незаметно для пилотов переменить флажки, которыми обозначены аэродромы.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Кот и мыши»

Выбирается кот. Дети встают в круг, воспитатель говорит слова:

Мыши водят хоровод,
На лежанке дремлет кот.
Тише, мыши, не шумите
И кота не разбудите!

Дети отвечают:

Тра-та-та, тра-та-та,
Не боимся мы кота!

После этих слов дети разбегаются, а кот их ловит (мыши могут бежать в обозначенный дом).

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

Лягушка

Ква-а-а! поиграем в самую лягушачью игру. Давайте устроим болото. (воспитатель вместе с детьми раскладывает по кругу обручи).

Вот лягушки по дорожке
Скачут вытянувши ножки.
Ква-ква-ква-ква!
Скачут, вытянувши ножки.

(прыгают на двух ногах, раздвинув пальцы рук)

Вот из лужицы на кочку
Да за мошкою вприскочку!
Ква-ква-ква-ква!

(влезают на разные предметы)

Да за мошкою вприскочку!
Есть им больше неохота.
Прыг опять в своё болото.

(спрыгивают вниз)

«Угадай, чей голосок»

По считалке выбирается водящий, который встает в центр круга и закрывает глаза. Дети идут по кругу и произносят:

Собрались мы все в кружок,
Ты послушай нас, дружок,
Угадай – чей голосок?

По указанию воспитателя один из детей говорит: «Это я, узнай меня». Водящий должен узнать, чей это был голос. В конце игры отмечаются дети, которые с первого раза узнали по голосу участника игры.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Кошки-мышки»

Дети «мышки» располагаются у одной из стен зала, отгороженной несколькими дугами для подлезания. Ведущий – кот. Детям предлагают выбраться из норок, пролезть под дугой изображая мышек. А в стороне сидит кошка. Со словами:

Мышка вылезла из норки,
А на кухне возле шкафа
Мышка очень хочет есть
Видит мышка – чья то лапа
Нет ли где засохшей корки?
Лапа пестрая,
Может, в кухне корка есть?
Когти острые.

Эй, мышка, не зевай:
Поскорее убегай!
Убегай из этих мест,
А то кошка съест.

Дети после этих слов убегают в норки. Кошка говорит «Мяу!» и бежит догонять мышек.

«Запомни свой цвет»

Играющие разбиваются на 3-4 группы. Игрокам каждой группы даются кружки (кубики, флажки, платочки) определенного цвета. Воспитатель, находясь в центре зала, поднимает кружок и называет цвет (например – белый). Дети с кружками белого цвета должны подбежать к нему, в то время как дети с кружками другого цвета – отбежать от него и разбежаться по залу. В конце определяется та команда, которая точнее и быстрее среагировала на сигнал, соответвующий своему цвету.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Найди и промолчи»

Дети стоят на одной стороне площадки лицом к водящему. Водящий предлагает всем играющим повернуться к нему спиной и закрыть глаза, а сам в это время прячет маленький мяч или какой-нибудь другой предмет. Затем по сигналу водящего: «Пора!» - дети открывают глаза, поворачиваются и начинают поиск мяча. Нашедший мяч должен подойти к водящему, тихо сказать ему на ухо, где он увидел мяч, и сесть на свое место. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не найдут мяч. В конце игры отмечается тот, кто сумел сделать это первым.

«Зеркало»

По считалке выбирается водящий. Он встает перед детьми и говорит:

Эй, ребята, не зевайте,
А за мною повторяйте.

Водящий показывает разнообразные физические упражнения, которые за ним повторяют дети, «зеркально» выполняя движения.

Движения для показа:

1. «Цапля». И.п. – стоя на одной ноге, вторая согнута в колене, руки в стороны, вниз.
2. «Ласточка». И.п. – стоя на одной ноге , вторая нога вытянута назад, руки в стороны.
3. «Силачи». И.п. – ноги на ширине плеч, руки сжаты в кулаки, подняты к плечам.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Кто живет в избушке?»

В лесу стоит избушка. В ней живут разные звери. Нужно отгадать, кто именно живет в избушке. Дети делятся на две группы: одни изображают животных, живущих в избушке, другие отгадывают.

Ребята выходят по одному из домика, изображая зайца, лису, медведя, белочку и др. через движения они передают повадки, настроения, состояния животных.

Другой вариант. Дети изображают только домашних животных или представителей вымерших представителей видов (динозавров, мамонтов) и т. д.

«Пушбол»

Игра проводится с помощью воздушного шарика, который играющие перебрасывают через сетку команде противника и не дают упасть на пол на своей стороне. В каждой команде по 5-6 игроков. Побеждает команда, которая за время проведения тайма большее количество раз перебросила шарик противникам.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Каравай»

В землю зернышко посадим –
Очень малое оно.

Дети садятся на корточки, сжимаются в комочек, голову прячут в колени.

Но как солнышко засветит,
Прорастет мое зернышко.

Очень медленно, словно росток, дети начинают подниматься, имитируя проросшие растения.

Ветер тучку пригнал
И водички нам дал…

Наклоны в стороны, вперед, назад с поднятым вверх руками.

Сожнет косарь зерно
И размелет его.

Дети имитируют движения косаря, взмахивая руками перед собой.

А хозяйка из муки
Испечет нам пироги.

Дети месят тесто, пекут пироги.

И большой каравай
Вот такой ширины,
Всем на радость раздавай!
Каравай, каравай,
Вот такой высоты,
Всех улыбкой одаряй.

Дети поднимают руки вверх, в стороны, показывая, какой каравай. Наклон вперед с улыбкой, руки в стороны.

«Тишина»

Дети ходят по залу, произнося слова:

Тишина у пруда,
Не колышется вода,
Не шумят камыши,
Засыпайте малыши!

Произнеся последние слова, дети останавливаются и принимают одну из поз, в которой и находятся в течение всего времени звучания тихой музыки (10-20 секунд). Победителями становятся те, кто не пошевелился до конца мелодии.

Позы сна:

1. «Дерево». И. п. – стоя, плотно прижав одну ногу к другой, руки над головой, словно ветки, касаются друг друга пальцами, глаза закрыты.
2. «Кустик». Присев, опираясь на руки, опускают голову, глаза закрыты.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Зайка»

Дети строятся в две колонны по 5-6 человек. В руках у стоящего во главе каждой колонны находится по мешочку с песком.

Скачет зайка, прыг да скок,
За далекий тот лесок…

С последними словом направляющие кладут мешочки с песком на голову. Принимают положение: руки на поясе, локти назад, спина прямая. Прыжками на двух ногах с продвижением вперед прыгают до кустика (предмета, его обозначающего). Обогнув кустик, направляющие, сняв с головы мешочек, бегом возвращаются к своей колонне.

Побеждает команда, первой закончившая эстафету.

«Где мы были – мы не скажем,

а что делали – покажем»

Дети делятся на две подгруппы. Каждая подгруппа придумывает свои движения- загадки для другой. По жребию определяется, какая команда начинает показ движений. На вопрос игроков одной команды : «Где вы были, что вы видели?» - игроки другой имитируют движения – рубку дров, сбор фруктов, игру в мяч, танцы и т. п. вторая команда повторяет движения и отгадывает то, что ими изображается. Затем команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая угадала больше задуманных действий и правильно повторила движения.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

Подвижные игры на участке для детей старшего возраста

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Свободное место»

Играющие сидят на полу по кругу, скрестив ноги. Воспитатель вызывает двух рядом сидящих детей. Они встают, становятся за кругом спинами друг к другу. По сигналу «раз, два, три – беги» бегут в разные стороны, добегают до своего места садятся. Играющие отмечают, кто первым занял свободное место. Воспитатель вызывает двух других детей. Игра продолжается. Можно вызвать для бега и детей, сидящих в разных местах круга.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Кто летает?»

Дети с воспитателем стоят по кругу. Воспитатель называет одушевленные и неодушевленные предметы, которые летают и не летают. Называя воспитатель поднимает руки вверх. Дети поднимают обе руки вверх и произносят слово «летает» только в том случае, если воспитатель назвал действительно летающий предмет. Игра проводится сначала в медленном темпе, затем в быстром.

«Паук и мухи»

В углу зала круг – паутина. Все дети изображают мух, один ребенок – паук. По сигналу воспитателя дети разбегаются, жужжат. Через некоторое время воспитатель говорит «Паук». Дети – мухи останавливаются и замирают на месте, а паук ходит и смотрит, не шевелится ли кто. Того кто пошевелится паук уводит к себе в паутину. Игра повторяется.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Кувшинчик»

Водящий ударяет мячом о землю со словами:

Я кувшинчик уронил(а)
И об пол его разбил(а).
Раз, два, три –
Его, (имя ребенка), лови!

На слово «лови сильно бьет мячом о землю и оберегает. Мяч на лету подхватывает тот ребенок, чье имя назвали. Остальные разбегаются, а тот кто поймал, говорит «стоп», дети останавливаются. Игра повторяется.

«Сделай фигуру»

Дети бегают по залу, по сигналу «Замри», дети замирают на месте, делая при этом интересную фигуру.

К концу года дети могут делать групповые фигуры – парами, тройками или в определенном положении: только сидя или лежа. А также могут изображать животных, птиц, рыб и т. п.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Мышеловка»

Играющие делятся на 2 неравные по составу группы. Меньшая группа, взявшись за руки, образуют круг. Они изображают мышеловку. Остальные дети это мыши, находятся вне круга. Изображающие мышеловку начинают ходить по кругу, приговаривая:

Ах, как мыши надоели,
Доберемся мы до вас.
Все погрызли, все поели, Вот поставим мышеловки.
Берегитесь же плутовки,
Переловим всех сейчас!

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из неё. По сигналу воспитателя «хлоп» стоящие по кругу дети опускают руки, приседают – мышеловка захлопывается. Мыши, не успевшие выбежать из мышеловки, считаются пойманными. Пойманные становятся в круг, мышеловка увеличивается. Когда большая часть детей поймана, дети меняются ролями – игра возобновляется.

«Мы, весёлые ребята»

Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне зала также проведена черта. Сбоку от детей, примерно на середине между двумя линиями, находится ловишка. Ловишка назначается воспитателем или выбирается считалкой. Дети хором произносят:

Мы, весёлые ребята,
Любим бегать и скакать.
Ну, попруй нас догнать.
Раз, два, три – лови!

После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих, ловит их. Тот, до кого ловишка сумеет дотронуться, прежде чем убегающий пересечёт черту, считается пойманным.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Ловишки»

Дети произвольно располагаются по площадке. Ведущий – ловишка, назначенный воспитателем или детьми, становится на середину площадки. Воспитатель говорит: «Раз, два, три – лови!». По сигналу все дети разбегаются по площадке, увертываясь от ловишки, который старается догнать одного из играющих и коснуться его рукой (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся рукой, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда ловишка поймает 3-4 играющих. Затем выбирается новый ловишка. Игра повторяется.

Для того чтобы дети лучше ориентировались, ловишки можно выдать какой-либо отличительный знак.

«Гуси-лебеди»

На одном краю площадки чертой обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположном краю стоит пастух. Сбоку от дома, логово в котором находится волк. Остальное место – луг. Дети, исполняющие роли волка и пастуха, назначаются воспитателем, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся на лугу, летают.

Пастух: Гуси, гуси!
Гуси: Га, га, га!
Пастух: Есть хотите?
Гуси: Да, да, да!
Пастух: Так летите!
Гуси: Нам нельзя, серый волк под горой
Не пускает нас домой.
Пастух: Так летите, как хотите,
Только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья (вытянув в стороны руки), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать. Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек подсчитывают пойманных гусей. Затем назначается новый волк и пастух. Игра повторяется.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Мяч водящему»

Провести две линии. Расстояние между ними 2-3 м. Играющие становятся друг за другом за первую линию. Напротив них, за другую линию, становится водящий. Он бросает мяч ребенку, стоявшему в колонне первым, а тот возвращает мяч водящему и перебегает в конец колонны, вся колонна продвигается вперед, к исходной линии подходит следующий. Когда все дети бросят мяч, выбирают нового водящего.

Игру можно провести с элементом соревнования. В этом случае играющим удобно стать в несколько колонн и выбрать столько же водящих. Если игроки роняют мяч, водящий бросает его повторно, но из-за этого колонна теряет время.

«Школа мяча»

Подбросить мяч вверх и поймать его одной рукой. Подбрось мяч вверх, хлопнуть в ладоши (1-3 раза) и поймать его двумя руками. Ударить мяч о стену и поймать его одной рукой. Ударить мяч о стену, после того, как он упадёт на пол и отскочит, поймать его одной рукой. Ударить мяч о стену, хлопнуть в ладоши и поймать его одной рукой. В парах: ударить мяч о стенку так, чтобы он отскочил под углом в сторону партнера, который должен поймать его. Ударить мяч о стену снизу вверх и поймать его. Ударить мяч о стенку, бросив из-за спины, из-за головы, из-под ноги, из-под руки, и поймать его.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Охотники и зайцы»

На одной стороне площадки отчерчивается место для охотников. На другой стороне обозначаются домики для зайцев. В каждом домике находится 2-3 зайца. Охотник обходит площадку, делая вид, что он разыскивает следы зайцев, а затем возвращается к себе. По сигналу зайцы выбегают из своих домиков на поляну и прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед. По слову воспитателя «Охотник!» зайцы бегут в домики, а ребенок, изображающий охотника, бросает в них мяч. Заяц, в которого попали мячом, считается подстреленным. Охотник уводит его к себе. Игра повторяется несколько раз, после чего выбирается другой охотник.

У охотника в руках может быть несколько мячей. Стрелять в зайцев, находящихся в домиках, нельзя.

«Пожарные на учении»

Дети становятся лицо к гимнастической стенке в 3-4 колонны (по числу пролетов). Первые в колоннах стоят на черте. На каждом пролёте гимнастической стенки на одинаковой высоте на рейке подвешивают колокольчики. По сигналу воспитателя «раз, два, три – беги!» все дети, стоящие в колонах первыми, бегут к стенке, влезают на неё и звонят в колокольчики. Затем они спускаются и возвращаются в конец своей колонны. Воспитатель отмечает того, кто первый позвонил. Игра продолжается. Задание должны выполнять все дети. Выигрывает та колонна, в которой больше играющих, сумевших позвонить первыми.

Воспитатель следит, чтобы дети слезали, а не спрыгивали с реек, если нужно, помогает. Нарушившему правило выигрыш не засчитывается.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Медведи и пчелы»

Улей (гимнастическая стенка) находится на одной стороне. На противоположной стороне – луг. В стороне – медвежья берлога. Одновременно в игре участвует не более 12-15 человек. Играющие делятся на 2 неравные группы. Большинство из них пчёлы, которые живут в улье. Медведи в берлоге. По условному сигналу пчелы вылетают из улья (слезают с гимнастической стенки), летят на луг за мёдом и жужжат. Как только пчелы улетят, медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку) и лакомятся мёдом. Как только воспитатель подаст сигнал «медведи», пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчелы жалят (дотрагиваясь рукой). Потом игра возобновляется. Ужаленные медведи не участвуют в очередной игре.

«Удочка»

Дети становятся по кругу на небольшом расстоянии друг от друга. В центре круга воспитатель. Он вращается по кругу шнур, к концу которого привязан мешочек с песком. Играющие внимательно следят за мешочком, при его приближении подпрыгивают на месте вверх, чтобы мешочек не коснулся ног. Тот, кого мешочек заденет, делает шаг назад и выбывает временно из игры. Вскоре делается небольшой перерыв, затем игра возобновляется, в ней снова участвуют все дети.

Конец шнура с мешочком должен скользить по полу. Если все дети легко справляются с заданием, можно слегка приподнять мешочек от пола. Вращать шнур нужно не только по часовой стрелке, но и против. Для усложнения игры между двумя прыжками можно дать детям дополнительное задание: присесть и встать, повернуться 1-3 раз вокруг себя и др. вместо подпрыгивания вверх можно отпрыгивать от удочки назад.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Не оставайся на полу»

Выбирается ловишка. Дети размещаются в разных местах площадки. По заданию воспитателя они вместе с ловишкой ходят, бегают, прыгают в определенном темпе и ритме. Как только раздастся сигнал воспитателя «лови», все убегают от ловишки и взбираются на возвышающиеся предметы. Ловишка старается их осалить убегающих. Дети, до которых ловишка дотронулся, сразу отходят в сторону. Игру проводят 2-3 раза, затем подсчитывают пойманных и выбирают нового ловишку. **Игра возобновляется**. Воспитатель следит, чтобы с возвышения дети спрыгивали на две ноги, приучает детей разбегаться по всей площадке, подальше от предметов на которые они должны взобраться.

«Затейники»

Одного из играющих выбирают затейником, он становится в середину круга. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу (вправо или влево по указанию воспитателя) и произносят:

Ровным кругом,
Стой на месте,
Друг за другом,
Дружно, вместе
Мы идем за шагом шаг.
Сделаем… вот так.

Дети останавливаются, опускают руки. Затейник показывает какое-нибудь движение, а все дети повторяют его. После 2-3 повторений игры (согласно условию) затейник выбирает кого-нибудь из играющих на свое место, и игра продолжается. Повторяется игра 3-4 раза.

Затейники придумывают разнообразные движения, не повторяя показанных.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Караси и щука»

Половина играющих, становятся друг от друга на расстоянии 3 шагов, образуя круг. Это пруд на берегу которого лежат камешки. Один из играющих, назначенный воспитателем, изображает щуку, он находится вне круга. Остальные играющий – караси они плавают внутри круга, в пруду. По сигналу воспитателя «щука» щука быстро выплывает в пруд, стараясь поймать карасей. Караси спешат спрятаться за кем-нибудь из играющих, стоящих по кругу и изображающих камней. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться за камешки, и уводит их к себе в дом. Игра проводится 2-3 раза, после чего подсчитывается число пойманных щукой карасей. Затем на роль щуки назначается другой играющий.

«Уголки»

Дети становятся возле расположенных на участке предметов физкультурного оборудования, деревьев или в обозначенных на земле кружках. Один из играющих находится в середине. Он подходит к кому-нибудь из детей и говорит: «Мышка, мышка, отдай мне свой уголок!». Мышка отказывается. Водящий с теми же словами подходит к другому ребенку. В это время все дети выбегают из своих уголков, чтобы поменяться местами. Водящий старается занять чье-нибудь место. Если ему это удается, то водящим становится оставшийся без места. Если водящий долго не может занять уголок, воспитатель произносит: «Кошка!». Поэтому сигналу все играющие одновременно меняются местами, а водящий занимает чей-либо уголок.

Из уголка надо выбегать, нельзя стоять в нем долго; до перебежки можно заранее уговориться с игроком, с которым хочешь поменяться местами; можно занимать уголок вдвоем и выбегать парами.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Хитрая лиса»

Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. В стороне, вне круга, обозначается дом лисы. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а воспитатель обходит за спинами детей круг и незаметно дотрагивается до одного из играющих. Тот, до кого дотронется воспитатель, становится хитрой лисой. Воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть друг на друга, пытаясь выяснить, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие хором 3 раза спрашивают: «Хитрая лиса, где ты?». После третьего раза хитрая лиса быстро выбегает на середину круга, поднимает руку вверх и говорит: «Я здесь!». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит к себе в дом. После того как лиса поймает 2-3 детей, воспитатель произносит громко: «В круг!». Играющие образуют круг, игра возобновляется.

«Перебежки»

Меньше шагов. На площадке чертятся две линии на расстоянии 6-8 м. Несколько играющих становятся за одну линию и начинают переходить или перебегать за другую линию, стараясь шаги делать как можно длиннее. Выигрывает тот, кто сделает меньше шагов.

Встречные. Две шеренги на противоположных сторонах за линиями. У каждой группы на руках ленточки своего цвета. По сигналу воспитателя «синие», дети с синими ленточками бегут на противоположную сторону. Стоящие напротив дети протягивают вперед ладошки и ждут, когда бегущие прикоснутся к ним рукой. Тот, кого коснулись, бежит на другую сторону, останавливается, поворачивается и поднимает руку вверх.

Сделай так. Стоят также. Загадываются разные фигуры: сидя, руки на пояс; лежа на животе; сидя на корточках и т.д. Считается «раз, два, три – беги» и команды перебегают на др. сторону и делают ту фигуру, которая была загадана.

Через ворота. Стоят также. На середину площадки кладут две гимнастические палки и через эти ворота надо перебежать не забегая за палки. Ворота можно сужать.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Пчёлка»

В этой игре с обручами участвуют 6-7 детей (пчелки). Количество обручей-домиков на один меньше. Обручи раскладываются по кругу. Играющие идут по внешнему кругу, проговаривают:

Только солнышко проснется –
Пчёлка кружит, пчёлка вьётся
Над цветами, над рекой,
Над травою луговой.
Собирает свежий мёд
И домой его несёт.

Во время произнесения текста дети имитируют движения пчелы по своему представлению. С последним словом играющие стараются занять любой домик, в котором принимают заранее оговорённую позу, соответствующей правильной осанке. Пчелка, оставшаяся без домика, обходит обручи, осматривая игроков. Заметив игрока, принявшего неправильную позу, пчёлка говорит: «Не в свой домик влетел, дружок.. это мой теремок». После этих слов хозяин выбегает из домика и бежит по внешнему кругу в одну сторону, пчёлка в другую. Тот, кто первым обежит круг, занимает домик и остается в нем. Игра продолжается.

«Найди камешки»

Играющие стоят по кругу лицом к центру, руки за спиной. В центре водящий. По сигналу дети передают друг другу камешек (мешочек, мяч). Водящий старается определить, у кого в данный момент находится передаваемый камешек. Тот, к кому обращается водящий, протягивает руки и показывает их. Если водящий угадал, то игрок, у которого предмет обнаружен, становится водящим

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Большие и малые колеса»

Ребята образуют два круга, один в другом. По команде под музыку круги (колеса) движутся в противоположные стороны. Резкая смена характера музыки или хлопок дает сигнал к изменению направления движения колес. Побеждает команда, сделавшая меньше ошибок.

«Пескарь»

По считалке выбирается ведущий – пескарь. Отмечаются берега водоема, за пределы которого водящий не имеет права выбегать. Играющие произносят слова:

В воде водится пескарь,
Он, конечно, рыбий царь.
Но его я проведу,
В плен к нему не попаду.

Проговаривая текст, дети бегут от одного берега водоема к другому. Пескарь, не выходя за пределы водоема, пятнает их. Игроки, которых осалил пескарь, останавливаются и принимают заранее обусловленную позу. Пойманных можно выручить, коснувшись их рукой при возврате другого берега.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Колобок»

Играющие делятся на две команды и строятся в колонны по 5-6 человек. В руках у капитанов команд по мячу-колобку. Хором дети проговаривают:

Наш весёлый колобок
Покатился на лужок.
Кто быстрей его вернет,
Приз команде принесет.

С последними словом капитаны команд поднимают мяч на головой, прогибаются назади передают его следующему игроку. Стоящие последними игроки команд бегут с мячом вперед и встают впереди своих команд. Игра продолжается до тех пор, пока первые игроки вновь не окажутся впереди.

Игру можно проводить из положения, сидя ноги скрестив, или сидя ноги вытянув и раздвинув шире плеч. Дети располагаются на расстоянии 0,4-0,5 м друг от друга.

Разновидность игры: передача может вестись по шеренге, или можно передавать мяч между ног.

«Белые медведи»

По считалке выбирается Белый медведь, живущий на льдине, остальные медвежата, располагаются по всей площадке. Белый медведь с криком: «Выхожу на ловлю!» - догоняет медвежат, салит и уводит на льдину. Двое пойманных медвежат берутся за руки и тоже помогают ловить остальных. Но они должны пойманного взять в круг сцепленных рук, после чего медвежата кричат: «Медведь на помощь!». Медведь подбегает, осаливает игрока и уходит на льдину. Когда на льдине появляется двое следующих медвежат, они тоже парой начинают ловить остальных. Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все медвежата. Последний пойманный становится Белым медведем.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Ловлю птиц на лету»

В центре располагается водящий с легким мячом, привязанным на резинке на руке, – это охотник. Остальные – птицы, летающие вокруг. Под музыку птицы летают вокруг охотника, стараясь увернуться от мяча.

Охотник пытается мячом осалить летающих птиц, поворачиваясь в разные стороны, не сходя с места. Осаленные птицы приседают на месте. По окончании музыки охотник подсчитывает количество сбитой дичи. Игра повторяется с другим охотником. В конце игры отмечается победитель, осаливший наибольшее число игроков.

«Тень»

Дети разбиваются на пары и распределяют между собой роли ведущего и тени (для каждой пары). Ведущие читают стихи Е. Овдиенко:

Во дворе за мною тень
Ходит, бродит целый день,
Убегаю – догоняет, отстаю – не отстает.
Про меня она все знает, мой тайны выдаёт.

Во время чтения ведущий движется различным образом. Тень, идущая за ним, повторяет все движения. Когда оканчивается чтение стихотворения, каждый ведущий поворачивается к своей тени говорит:

Мне играть с тобой не лень,
Догони-ка меня, тень!

Дети, изображающие тень, догоняют своих напарников. Игра продолжается со сменой ролей в паре.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Усни-трава»

Дальний лес стоит стеной,
А в лесу, в глуши лесной,
На суку сидит сова.
Там растет усни-трава.
Говорят, усни-трава
Знает сонные слова.
Как шепнет она слова,
Сразу никнет голова.

На площадке расположены обручи- домики, в которых стоят играющие. «Сова», выбранная по считалке, стоит в стороне, в руках у неё «усни-трава» (пучок ленточек, вырезанных из бумаги). После того как дети дочитают стихотворение, сова взмахивает пучком со словами:

Глазки закрывайте, голову склоняйте!

Играющие закрывают глаза, принимая любую позу засыпающего. Сова проходит около спящих и перед каждым хлопает в ладоши. Проснувшийся выходит из обруча и идет за совой след в след, повторяя её движения. Когда все играющие выйдут из своих домиков, сова хлопает 2 раза, после чего все дети сама сова бросаются занимать домики. Оставшийся без домика становится совой.

«Магазин игрушек»

Одна группа изображает покупателей, другая – игрушки. Продавец «заводит» каждую игрушку: ребенок начинает изображать в движении ту или иную игрушку по своему выбору (куклу, клоуна, кошку, солдата, волшебника и др.). Покупатель, отгадавший игрушку, берет её себе

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Голубки»

Играющие «голубки» (белые, сизые) имеют прикрепленные на поясе ленточки определенного цвет, обозначающие масть. Под текстовое сопровождение дети имитируют движения голубей:

Прилетели голубки на зеленые лужки,
Они пили, они ели, возле берега сидели. Шу!

На сигнал**: «Шу!»** - выбегают два птицелова и ловят голубей только своей масти (срывают ленточки с пояса убегающих). По сигналу воспитателя: «Стоп!» - бег прекращается, подсчитывается, сколько голубей поймал каждый птицелов. Победителем становится тот, кто сорвал больше лент своего цвета.

«Наоборот»

Дети встают по кругу. В центре – ведущий с мячом в руке. Показывает движения или действия с мячом, он бросает его одному из игроков со словами: «Сделай наоборот!». Игрок, получивший мяч, должен выполнить противоположное движение и вернуть мяч ведущему (например: при броске ведущим мяча вверх – ударить об пол, при перебросе из рук в руки – прокатить по полу, при приседании с мячом – подпрыгнуть). В конце игры отмечаются дети, правильно выполнявшие противоположные действия

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Косари»

По считалке выбираются 3 водящих – косари, остальные играющие - цветы. Каждый играющий получает цветную ленту, обозначающую цветок: желтая – одуванчик, белая – ромашка, синяя – василек. Ленты закрепляются у играющих сзади на поясе. Водящие заранее договариваются, кто какой цветок будет срывать. Играющие произносят текст и имитируют движения: цветы, стоя на месте, раскачиваются., двигают руками-листочками, растут. Косари делают энергичные движения в сторону-вперед и ходят между цветами по полю. Слова цветов:

Зелен, зелен луг, все цветет вокруг,
И роса блестит, и коса звенит.
Одуванчик, василек и ромашка здесь растут.

Слова косарей:

Я косой траву скошу и букетик наберу.
Раз, два, три…

После слов косарей – дети разбегаются. Косари срывают ленточки, только своего цвета, так как по договору каждый косарь собирает свои цветы. Побеждает сорвавший больше ленточек.

«Птицы в клетке»

Играющие делятся на 2 группы. Одна группа детей берется за руки, изображая клетку. Другая, изображая птиц, располагается вне клетки.

Под музыку марша или галопа дети, стоящие в круге, двигаются приставными шагами или прыжками вправо, а птицы, имитирующие полёт, двигаются свободно влево, вытянув руки в стороны. По команде воспитателя клетка останавливается и играющие поднимают руки вверх, образуя воротца.

Музыкальное сопровождение меняется, и под мелодию польки «птицы» начинают пробегать под воротцами в клетку и выбегать из неё. Неожиданно по сигналу воспитателя музыка прекращается и клетка закрывается. Игроки, стоящие в круге, опускают руки. Птицы, оказавшиеся в клетке, считаются пойманными. Они встают в круг, и клетка увеличивается. Игра повторяется, пока все птицы не будут пойманы.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Цирк»

Одни игроки изображают зрителей, другие – артистов (клоунов, силачей, жонглёров, акробатов и др.). зрители должны отгадать, какие артисты перед ними выступают. Здесь возможны объединения детей (дрессировщик со львами или медведям, канатоходцы, клоуны и т. п.).

Подвижные игры на участке для детей подготовительной к школе группы

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Светофор»

Две команды выстраиваются друг против друга. У ведущего в руках кружки разного цвета:

Красный, желтый и зелёный. Заранее оговариваются условия: на красный цвет – стоять, ноги вместе, руки плотно прижать к бокам; на зеленый – шагать как военный; на желтый – хлопать. По сигналу – подъему кружка определенного цвета игроки выполняют заданные движения.

Тот, кто перепутал сигнал, отходит назад. Побеждает команда, в которой к концу игры остается большое количество игроков.

«Два Мороза»

На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются 2 дома. Играющие располагаются в одном из домов. Двое водящих, 2 Мороза (Мороз – красный нос, Мороз – синий нос) становятся посредине площадки лицом к детям:

Мы два брата молодые,
Два мороза удалые,
Я Мороз – красный нос,
Я Мороз – синий нос,
Кто из вас решится
В дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз!

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

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Маяк»

По считалке выбирается ведущий – служитель маяка, у него три флажка разных цветов. Ведущий располагается в центре зала на возвышении. По всему залу расставлены подводные камни (кубы, кегли).

Играющие – гребцы в лодках. Когда на маяке ведущий поднимает зеленый сигнал, лодки спокойно движутся по периметру площадки, на желтый сигнал – лодки огибают подводные камни, стараясь не задеть их. Красный флажок – сигнал, по которому дети останавливаются и быстро приседают. В конце игры отмечаются гребцы, не путавшие сигналы.

кие Морозы заморозили больше играющих.

«Совушка»

В одном из углов площадки обозначается гнездо совушки. В гнезде находится водящий – совушка. Остальные играющие бегают по площадке, изображая жуков, бабочек и других насекомых. Через некоторое время воспитатель говорит: «Ночь!». Играющие замирают на месте в той позе, в которой их застала ночь. Совушка вылетает из своего гнезда. Медленно летит, машет крыльями и смотрит, не пошевелится ли кто. Того, кто пошевелится, совушка уводит к себе в гнездо. А воспитатель говорит: «День!». Бабочки, жуки и другие насекомые начинают летать, кружиться, жужжать. После 2-3 вылетов совушки на охоту подсчитывается число пойманных. Выбирается другая совушка.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Повар и котята»

По считалке выбирается повар, который охраняет лежащие в обруче кегли-сосиски.

Повар разгуливает внутри отмеченного пространства – кухни. Дети идут по кругу вокруг кухни повара, выполняя различные упражнения на формирование осанки, и произносят текст:

Плачут киски в коридоре,
У котят большое горе:
Хитрый повар бедным кискам
Не дает схватить сосиски.

С последними словами котята забегают в кухню, стремясь схватить сосиску. Повар пытается осалить вбежавших игроков. Пойманный замирает в застигнутой позе. Игра продолжается до тех пор, пока все сосиски не будут украдены у повара. Котята, пойманный поваром, должны придумать назва-

«Горелки»

Играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны (2-3 шагах) стоит ловящий, он смотрит вперед. Играющие хором произносит:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло.
Глянь на небо – Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз, два, три – беги!

После слова «беги» дети, стоящие в колонне в последней паре, отпускают руки и бегут вперед вдоль колонны: один слева, а другой справа от неё. Они выбегают вперед и снова стараются взяться за руки стать впереди ловящего. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успевают встретиться и взяться за руки. Если ловящему удается это сделать, он с пойманным образуют новую пару, которая становится впереди колонны. Оставшийся без пары становится ловящим. Если ловящему не удается поймать никого из пары, он продолжает выполнять свою роль. Игра заканчивается, когда все пары пробегут по одному разу. После этого выбирается

ние своей зафиксированной позы.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Зайцы в огороде»

По считалке выбирается сторож, который охраняет огород – обозначенный круг диаметром 3-4 м. Все остальные – зайцы – находятся за кругом. По команде воспитателя зайцы впрыгивают в огород и выпрыгивают из него. Сторож должен осалить зайца. Пойманные остаются внутри круга и прыгают на месте. Если сторож долго не может поймать всех зайцев, то он превращает осаленных в своих помощников – собачек, произнося слова: «Друзья мои, вы не зевайте, ловить зайчишек помогайте». Превращенные в собачек зайцы перестают прыгать и с лаем помогают салить остальных игроков. Победителем ста-

новый водящий. Игра возобновляется

«Лягушки и цапли»

Границы болота, где живут лягушки, отмечаются кубиками, между которыми протянута веревка. На концах верёвок мешочки с песком. Поодаль гнездо цапли. Лягушки прыгают, резвятся на 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 ведет в свое гнездо. Если все лягушки успеют выскочить из болота и цапля ни кого не поймает, она возвращается к себе в дом

новится заяц, которого не удалось поймать ни сторожу, ни собачке.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Космонавты»

По площадке раскладываются обручи-ракеты. Каждая ракета предназначена для двух космонавтов. Играющие на несколько человек больше, чем мест в ракетах. Дети, проговаривая текст, идут по площадке и выполняют тренировочные упражнения, готовясь к полёту:

Ждут нас быстрые ракеты
Для полёта на планеты.
На какую захотим,
На такую полетим!
Но в игре один секрет:
Опоздавшим места нет.

Ребята разбегаются и попарно занимают ракеты. Вставшие в обруч дети поднимают его над головой, сдвинув плечи и плотно прижавшись друг к другу спинами и затылками. По команде: «Взлет!» - космонавты приставными шагами движутся по кругу. По команде: «Посадка!» - космонавты опускают обруч вниз и кладут у своих ног. Оставшиеся вне ракет дети оценивают самую красивую парную позу космонавтов.

одна. После 2-3 повторений игры выбирается новая цапля.

«Попрыгунчики-воробышки»

Чертится круг диаметром 4-6 м. Выбирается водящий – большая птица. Она становится в середину круга. Все остальные играющие – воробышки, они стоят за кругом. Воробышки прыгают на двух ногах,, то впрыгивая в круг поклевать зерна, то выпрыгивая из него. Большая птица летает по кругу, не дает воробышкам собирать зерна, клюет их. Воробышки стараются подольше побыть в кругу, увертываясь от водящего. Воробышек, которого клюнула большая птица, останавливается и поднимает руку, после чего продолжает играть. Воспитатель отмечает тех, кто ни разу не попался птице. Игра повторяется несколь-

В конце игры отмечаются самые внимательные игроки, совершившие наибольшее число полётов.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Почта»

По кругу раскладываются обручи – адреса доставки почты (название городов). Каждый игрок получает адрес.

В центре стоит почтальон, в обручах – игроки-адресаты. Воспитатель объявляет: «Почта идет до Москвы в Петербург». Игроки, чьи города названы, должны быстро поменяться местами. Почтальон в это время стремится занять одно из свободных мест. Если ему это удается, то оставшийся без места игрок становится почтальоном. Если почтальону долго не удается занять свободное место, то воспитатель может объявить: «Почта идет во

ко раз по 30-60 с. с перерывами для отдыха. При повторений игры назначается новый водящий.

«Волк во рву»

Поперек площадки двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см. одна от другой обозначен ров. В нем находится водящий – волк. Остальные дети козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле. На слова воспитателя «Козы, в поле, волк во рву!» дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бегает во рву, стараясь осалить прыгающих коз. Осаленные дети отходят в сторону. Воспитатель говорит: «Козы, домой!». Козы бе-

все города», тогда все дети меняются друг с другом местами.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Аисты»

По кругу раскладываются обручи-гнезда, в которых стоят аисты на одной ноге. Водящий – аист без гнезда скачет внутри круга со словами:

Поскорей скажите, кто
Занял тут моё гнездо?..
Вот оно!

С последними словами он прыгает в любое гнездо. Хозяин гнезда и бездомный аист обегают круг извне, и тот, кто первым занимает гнездо, остается в нем. Второй становится водящим.

гут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2-3 перебежек выбирается или назначается другой водящий.

«Ловля обезьян»

Изображающие обезьян дети располагаются на пособиях для лазанья по одну сторону площадки. В противоположной стороне площадки находятся ловцы обезьян (4-6 детей). Они хотят сманить с обезьян с деревьев и поймать их. Ловцы договариваются, какие движения будут делать. Они выходят на середину площадки и показывают задуманные движения. Обезьяны в это время быстро влезают на стенку и наблюдают от туда за движениями ловцов. Проделав движения, ловцы уходят в конец площадки, а обезьяны слезают с деревьев, приближаются к тому месту где были ловцы, и подражают их движениям. По сигналу воспитателя «ловцы» обезьяны бегут

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Скачет зайка»

По считалке выбирается зайка. Дети, взявшись за руки, идут по кругу с закрытыми глазами. Зайка внутри круга передвигается прыжками на двух ногах в противоположном направлении под текстовое сопровождение (воспитателя или одного из детей):

Скачет зайка быстроногий,
Скачет зайка по дороге.
Раз, два, три, четыре, пять –
Сможет кто его поймать?

Дети поднимают руки, делая воротца. Зайка дотрагивается до одного из играющих и выпрыгивает из круга, продолжая прыгать за кругом под текстовое сопровождение:

Вот свернул в лесочек зайка,
Поднял ушки, догоняй-ка,
Эй, не зевай, зайку догоняй!

Играющие открывают глаза. По окончании чтения текста осаленный ребенок старается

к деревьям и влезают на них. Ловцы ловят тех обезьян которые, не успели влезть на дерево. Пойманных они уводят к себе. После 2-3 повторений дети меняются ролями.

«Перелёт птиц»

Птицы (дети), расправив крылья, летают по всей площадке. По сигналу «буря» они скрываются на деревьях (влезают на гимнастическую стенку) когда воспитатель скажет: «Буря прекратилась!» - птицы слезают с ветвей (спускаются со стенки) и продолжают летать. Если нет гимнастической стенки, используются скамейки, ящики и другие предметы.

догнать зайку. Если ему это удается, то зайка водит снова; если же нет, становится сам зайкой, и игра продолжается.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Воевода»

Играющие по кругу перекатывают мяч от одного к другому, произнося:

Катится яблоко в круг хоровода,
Кто его поднял, тот воевода…

Ребенок, у которого в этот момент окажется мяч, - воевода. Он говорит:

Я сегодня воевода.
Я бегу из хоровода.

Бежит за кругом, кладет мяч на пол между двумя игроками. Дети хором говорят:

Раз, два, не воронь
И беги, как огонь!

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Кого назвали, тот и ловит»

Дети ходят, бегают, прыгают и по площадке. Воспитатель держит в руке большой мяч. Он называет одного ребенка и бросает мяч вверх. Ребенок подбегает, ловит мяч и снова бросает его вверх, называя по имени кого-нибудь другого.

Играющий подбрасывает мяч вверх на том месте, где он его поймал. Мяч надо подбрасывать повыше, чтобы названный ребенок успел подбежать к нему и поймать. Надо,

Игроки бегут по кругу в противоположные стороны, стараясь раньше напарника схватить мяч, катит его по кругу. Игра продолжается.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Король»

Играющие по считалке выбирают короля, остальные – работники. Они договариваются между собой о том, какую работу будут делать. Затем играющие подходят к королю и вступают с ним в диалог:

- Здравствуй, король!
- Здравствуйте!
- Не нужны ли вам работники?
- Нужны.
- Какие?

После этой реплики работники показывают разные виды работ. Король должен правиль-

чтобы дети старались ловить мяч с воздуха или после одного отскока от земли.

«Охотники и утки»

Взявшись за руки, играющие составляют круг. Рассчитавшись на первый-второй, образуют 2 команды: одни – утки, другие – охотники. Охотники остаются на своих местах в кругу, а утки выходят в середину круга. Перед носками стоящих в кругу проводится черта, за которую охотникам переступать нельзя. Охотники перебрасывают мяч, стараясь попасть им в уток. Утки убегают, увертываются от мяча. Утка, которую задел мяч, считается

но назвать их.

1 вариант: Каждый играющий показывает свой вид деятельности.

2 вариант: Играющие изображают совместные работы.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Стой!»

Дети стоят с воспитателем. Он подбрасывает мяч высоко вверх и называет имя ребенка. В этот момент все дети разбегаются в разные стороны. А тот, чье имя было названо, быстро подбегает, ловит мяч и кричит: «Стой!». Все играющие останавливаются на том месте, где их застал сигнал. Водящий бросает мяч в кого-нибудь из играющих. Если он попадет, ребенок быстро ловит мяч, кричит: «Стой!» - и бросает мячом в кого-нибудь из играющих. Если водящий ни в кого не попадет, он бежит за мячом, берет его снова и

подстреленной и выходит из круга. Через некоторое время по сигналу воспитателя охотники подсчитывают свои трофеи. Команды меняются местами. Ударять мячом можно только по ногам.

«Ловишка с мячом»

Дети стоят по кругу. Ловишка в центре круга. У его ног лежат два мяча. Ловишка проделывает ряд движений: подскоки, наклоны, приседания, хлопки и т.п. играющие повторяют за ним эти движения. По сигналу воспитателя «беги из круга» дети разбегаются в разные стороны, а ловишка быстро берет мячи с пола и бросает, стараясь попасть в убегающих. После этого по сигналу педагога «раз, два, три – в круг скорей беги» дети снова образуют

бросает его до тех пор, пока не осалит кого-нибудь. Когда водящий бросает мяч, все должны находиться на своих местах. Можно увертываться: нагибаться, приседать, отклоняться в сторону, подпрыгивать и т.п.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

круг; выбирается новый ловишка, игра продолжается. В конце игры проводится итог – кто же из ловишек был самым метким.

Если ловишка попал обоими мячами в убегающих, он остается на этой роли.

Народные подвижные игры

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Ложкари» **(русская)**

Дети стоят по кругу, выбирается один водящий ему даются ложки. Под стих он ходит за кругом, как слова заканчиваются, он останавливается возле ребенка.

В круг ребята встали,

В руки ложки взяли.

Вот они, какие ложки расписные.

Ложкари, ложкари. Мы играем?

Раз, два, три!

Отдает ему одну ложку, а другую оставляет у себя. Они разбегаются в разные стороны оббегая круг, кто первый добежит до пустого места.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Кот и мышь» **(русская)**

Играющие встают в два ряда лицом к друг другу, берутся за руки, образуя небольшой проход – нору. В одном ряду стоят коты, а в другом – мыши.

Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент она может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Горелки» **(русская)**

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Погляди на небо:
Звезды горят,
Журавли кричат
- Гу, гу, убегу.
Раз, два, не воронь,
А беги как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней

Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру новая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

«Обыкновенныё жмурки» **(русская)**

Одному из играющих – жмурке – завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:
- Кто, кто, на чём стоишь?
- На квашне.
- Что в квашне?
- Квас.
- Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники игры, разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Если жмурка подойдет близко к какому-либо паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется. Если горелке удается запятнать одного из пары, то он становится впереди колонны с ним, а тот кто без пары становится горелкой.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Палочка-выручалочка» **(русская)**

Дети выбирают водящего считалкой. Водящий закрывает глаза и встает лицом к стенке. У стены лежит палочка из дерева (длина 50-60 см., диаметром 2-3 см) и ярко окрашенную. Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «палочка пришла, никого не нашла. Кто первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он идет искать. Заметив кого-то водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла…(имя игрока)». Так водящий находит всех детей. Первый кого нашли, потом становится водя-

предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «Огонь!». Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

«Краски» **(русская)**

Выбирается хозяин и два покупателя. Остальные – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:

Тук! Тук!
Кто там?
Покупатель.
За чем пришел?
За краской.
За какой?
За голубой.

щим. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня» - и постучать по стене. Затем бросить её как можно дальше от стены и, пока водящий ищет её, спрятаться. Водящий опять бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Фанты» **(русская)**

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей.
Что хотите, то купите,
Черный, белый не берите,
«Да» и «нет» не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные вопросы провокационные, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: *черный, белый, да, нет.* Тот, кто сбился, отдает водящему фант. После игры каждый проштрафившийся

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» Если же покупатель угадал цвет краски, то за краску платит «Шуба, шапка и пальто, вот тебе и сто!». После этих слов краска убегает, а покупатель догоняет. Если не догнал, то краска садится на место и перегадывает цвет краски. Второй покупатель делает тоже самое.

«Филин и пташки» **(русская)**

дети выбирают для себя какими они птицами будут (например: голубь, воробей, ворона, гусь и т.д.). играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумываю, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той

выкупает свой фант. При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи и т.п. фанты можно выкупать сразу же после того, как проиграют несколько человек. На вопросы надо отвечать быстро, ответ исправлять нельзя.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

птицы, которую он выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем домике. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

«Обезьянки»

Воспитатель предлагает детям – обезьянкам – по одному или по двое подойти к гимнастической стенке, стать лицом к ней и взобраться на 3-4 рейку, начиная с первой, - взобраться на дерево за фруктами орехами. Остальные дети сидят или смотрят. Затем выбираются другие. (сюжеты «За орехами», «Поймаем птичку»).

Надо следить, чтобы во время лазанья дети не про-

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«По длинной извилистой дорожке»

Воспитатель раскладывает на полу зигзаобразно шнур длиной 5-6 м – это дорожка, по которой нужно пройти до конца.

Детям будет интереснее выполнять упражнение, если на другом конце дорожки положить какой-нибудь интересный для них предмет. От того, что находится на конце дорожки, будет зависеть и задание.

пускали реек, становились на каждую, переносили руки с рейки на рейку все выше. Во время спуска детям не следует разрешать виснуть на одних руках без опоры на ноги. Когда дети научатся уверенно взбираться на стенку и спускаться, надо усложнить задание, предложив им перебраться с пролета на пролет стенки (с дерева на дерево).

Воспитатель следит, чтобы, идя, дети старались наступать на шнур, веревку. Если кто-либо из малышей испытывает затруднения, воспитатель должен помочь ему, поддержать за руку, подбодрить. Дети должны идти спокойно, не спеша.

«По тропинке»

На полу или на земле на расстоянии 25-30 см друг от друга проводят две параллельные линии (2 шнура, веревки) длиной 2,5-3 м. воспитатель говорит детям, что это тропинка, по которой они пойдут гулять. Дети медленно идут друг за другом по тропинке туда и об-

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«К куклам в гости»

Дети сидят на стульях, расставленных вдоль одной из стен зала. Воспитатель говорит им, что сейчас они пойдут в гости к куклам. Дети встают со стульев и вместе с воспитателем медленно идут в кукольный уголок. Они здороваются с куклами, разговаривают с ними, а когда воспитатель скажет: «Уже поздно, пора

ратно.

Дети должны идти осторожно, стараться не наступать на линии, не мешать другому, не наталкиваться на идущего впереди. Ширину и длину тропинки воспитатель может увеличить или уменьшить в зависимости от возможностей.

«Птички летают»

Дети становятся возвышение – доску, кубики, бруски (высота 5-10 см) – по одной стороне зала. Воспитатель говорит: «На улице солнышко светит, все птички вылетают из гнездышек, ищут зернышки, крошки». Дети спрыгивают с возвышений, летают (бегают, домой», поворачиваются и уходят, каждый садится на свой стульчик.

Несколько кукол перед началом игры можно расположить в другом месте зала. При повторении игры дети навещают и этих кукол. По разрешению воспитателя они могут взять их, погулять с ними, поплясать, затем посадить на место и вернуться на свои стулья.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Куры в огороде»

На середине зала ограничивается небольшая площадь – огород. Недалеко от него с одной стороны комнаты ставится стул – это дом сторожа, с другой стороны на уровне груди ребенка на штативах рейка – дом для кур.

Роль сторожа вначале выполняет воспитатель, а затем более активные дети. Остальные – куры. По сигналу воспитателя «идите, курочки, гулять» ку-

размахивая руками), приседают, клюют зернышки (стучат пальчиками по коленям или полу). Со словами воспитателя «Дождик пошел! Все птички спрятались в гнездышки!» дети бегут на свои места.

«Зайка серый умывается»

Дети стоят в разных местах зала, повернувшись к воспитателю, и вместе с ним говорят:

Зайка серый умывается,
Видно, в гости собирается,
Вымыл носик,
Вымыл хвостик,
Вымыл ухо,
Вытер сухо!

Дети выполняют соответствующие движения. Затем все скачут на двух ногах, продвигаясь вперед за воспитателем, - зайки идут в гости. После этого мамы подлезают под ограду, пробираясь в огород, бегают, ищут корм, кудахчут. Сторож замечает кур и гонит из огорода – хлопая в ладоши, приговаривая: «кыш-кыш!». Куры убегают, подлезая по рейку и прячутся в дом. Сторож обходит огород и снова садится. Игра повторяется.

Если игра проводится в начале года, то площадь огорода не обозначается. Дети бегают, используя все помещение.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Зайка беленький сидит»

Дети сидят на стульях или скамейке на одной стороне зала. Они – зайки. «Пойдем гулять», говорит воспитатель. Все выходят (выбегают) на середину. Воспитатель произносит стихи, а дети, наблюдая за воспитателем, выполняют вместе с ними движения в соответствии с текстом:

Зайка беленький сидит
Зайке холодно стоять,
И ушами шевелит.
Надо зайке поскакать.
Вот так, вот так!
Скок-скок, скок-скок!
Он ушами шевелит.
Надо зайке поскакать.

лыши возвращаются на свои места. Игра повторяется.

Усложнение игры: один ребенок встаёт в круг – он зайка. Дети вместе с воспитателем говорят текст, зайка выполняет движения (могут выполнять и все дети). Затем зайка прыгает на двух ногах, продвигаясь вперед к кому-нибудь из стоящих в кругу, - «Идет в гости». Тот становится на его место – и игра повторяется.

«Мой веселый звонкий мяч»

и сидят на стульях с одной стороны зала. На некото
стоянии перед ними – воспитатель, у него мяч. О
ает детям, как легко и высоко прыгает мяч, если его
ь рукой. При этом воспитатель приговаривает:

Мой веселый звонкий мяч,
Ты куда пустился вскачь?
Красный, желтый, голубой,
Не угнаться за тобой!

ем воспитатель вызывает 2-3 детей, предлагает им

Зайке холодно сидеть,
Кто-то зайку испугал,
Надо лапочки погреть .
Зайка прыг… и ускакал.
Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп!
(воспитатель хлопает в ладоши,
Надо лапочки погреть.
дети убегают на свои места).

Игра повторяется. После неоднократного повторения игра усложняется, один ребенок становится на середину круга. Остальные дети вокруг него, движения те же.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Кошка и мышки»

Игра проводится с подгруппой (8-10) детей в зале. На середине зала на ребро ставится гимнастическая лестница или натягивается шнур. С одной стороны отгороженного пространства – домик мышек. Выбирается кошка. Она садиться на стул. Мыши сидят в норках, за лестницей. Воспитатель говорит:

Кошка мышек сторожит,
Притворилась, будто спит.

Мышки вылезают из норок (пролезают между рей-

ть одновременно с ударами мяча об пол и снов
ет упражнение, сопровождая его четверостишием
того воспитатель говорит: «Сейчас догоню!». Малыш
, а воспитатель делает вид, что пытается догнать. Пр
нии игры воспитатель вызывает других детей
нно в игру включаются все дети. Они – мячики. В
по физической культуре эта игра включается тольк
усвоения всеми детьми.

«Жуки»

Игра проводится по бубен, музыкальное сопровождение. По сигналу «жуки полетели» дети бегут врассыпную по всему залу. По сигналу «жуки упали» меняется ритм ударов или изменяется музыка – дети ложатся на

ками лестницы или подлезают под шнур) и бегают. Через некоторое время воспитатель говорит:

Тише, мышки, не шумите,
Кошку вы не разбудите…

После этих слов кошка слезает со стула, встает на четвереньки, выгибает спину, громко произносит: «мяу!» и ловит мышей, мышки бегут в свои норки. Игра повторяется каждый раз с новой кошкой.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Курочка – хохлатка»

Воспитатель выполняет роль курицы, дети – цыплят. Один ребенок (более активный) – кошка. Кошка садится на стул в сторонке. Воспитатель ходит с детьми по всей площадке и говорит:

Вышла курочка-хохлатка,
С нею желтые цыплятки,
Квохчет курочка: «Ко-ко,
Не ходите далеко».

Приближаясь к кошке, воспитатель говорит:

спину, делают свободные движения рук и ног – жуки барахтаются . по сигналу «жуки полетели» дети встают. Игра повторяется. Когда игра будет усвоена детьми, смена движений происходит в соответствии с характером музыкального сопровождения или с изменением ритма ударов в бубен.

На скамейке у окошка
Улеглась и дремлет кошка…
Кошка глазки открывает
И цыпляток догоняет.

Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, которые убегают в противоположную сторону зала, где чертой обозначен их дом. Кошка цыплят не ловит. Воспитатель защищает цыплят, разводит руки в стороны и говорит: «Уходи, кошка, не дам тебе цыплят». Затем назначается новая кошка – и игра повторяется.

«Лохматый пес»

Ребенок изображает собаку, он сидит на стуле в одном конце площадки и делает вид, что спит. Остальные дети находятся на другом конце зала за чертой – это дом. Они тихо подходят к собаке, и воспитатель говорит:

Вот лежит лохматый пес,

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Воробышки и автомобиль»

Дети сидят на стульях или скамейки с одной стороны зала или площадки – это воробышки в гнездышках. На противоположной стороне становится воспитатель с маленьким обручем в руках. Он изображает автомобиль. По сигналу «полетели воробышки на дорожку» дети бегают по залу, легко размахивая. Воспитатель говорит: «Автомобиль едет, летите, воробышки, в свои гнезда!». Выезжает авто-

В лапы свой уткнувши нос,
Тихо, смирно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдем к нему, разбудим
И посмотрим, что-то будет.

Собака просыпается, встает и начинает лаять. Дети убегают в дом, встают за черту. Затем роль собаки поручают другому ребенку. Игра повторяется.

«Птички в гнездышках»

С одной стороны площадки или зала свободно раскладывают обручи по количеству детей. Каждый ребенок стоит в своем обруче – это гнездышко, в нем живет птичка. По сигналу птички вылетают из гнезд и разлетаются по всей площадке. Воспитатель кормит птиц то в одном, то в другом конце зала: дети присаживаются на корточки, ударяя кончика-

мобиль, воробышки улетают – дети бегут и садятся на свои места, автомобиль возвращается в гараж. Предварительно воспитатель показывает, как летает воробышки, как они клюют зернышки. Все движения дети повторяют за воспитателем, а затем в игру включается автомобиль. Только после многократных повторений эту роль можно поручить наиболее активному ребенку. Автомобиль движется спокойно, так, чтобы дать возможность всем детям найти свое место.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Солнышко и дождик»

Вначале при ознакомлении с игрой дается упрощенный вариант. Дети сидят на стульчиках или гимнастической скамейке. По сиг-

ми пальцев по коленям – клюют корм. «Полетели птички в гнезда!» - говорит воспитатель, дети бегут к обручами становятся в любой свободный обруч. Игра повторяется.

Когда игра будет усвоена детьми, можно ввести новые правила – разложить 3-4 больших обруча – «в гнезде живет несколько птиц». На сигнал «полетели птицы в гнезда» дети бегут, в каждый обруч встают 2-3 ребенка. Воспитатель следит, чтобы дети не толкались, а помогали друг другу встать в обруч, использовали всю площадь, выделенную для игры.

«Поезд»

Воспитатель помогает стать друг за другом и говорит: «Поиграем в поезд. Я буду паровоз, а вы – вагончики», затем встает впереди детей. Паровоз дает гудок, поезд начинает двигаться сначала медленно, затем быстрее. Воспитатель ведет колонну детей в одном направлении, затем в другом, наконец останавливается и говорит: «Остановка». Через некоторое время паровоз вновь дает гудок, и поезд опять отправляется в путь.

Роль паровоза вначале выполняет воспитатель,

налу воспитателя «солнышко» все идут гулять, бегают, играют и т. д. по сигналу «дождик» быстро возвращаются на свои места.

В игре можно использовать зонт, воспитатель раскрывает его на втором сигнале «дождик». Дети бегут к воспитателю прятаться под зонт.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Самолеты»

Дети сидят на стульях, расположенных в одной стороне зала. Воспитатель делает вращательные движения руками перед грудью и

лишь после нескольких повторений и привлекает к роли ведущего наиболее активного ребенка. Паровоз двигается медленно, чтобы вагончики-дети не отставали друг от друга. Первое время каждый ребенок держится за одежду впереди стоящего, затем дети свободно идут друг за другом и двигают руками, подражая движению колес паровоза, в такт произносимых слов «чу-чу-чу-чу». Дети могут строиться друг за другом произвольно. При неоднократном повторении игры малышам предлагают выйти на остановке: собрать цветы, грибы, попрыгать, погулять. Услышав гудок, быстро строятся.

«Пузырь»

Дети вместе с воспитателем берутся за руки и образуют небольшой круг, становясь близко друг к другу, затем говорят:

Раздувайся, пузырь,
Раздувайся, большой,
Оставайся такой
Да не лопайся.

произносит: «р-р-р», показывает, как завести мотор у самолета. Затем, обращаясь к детям, говорит: «Встали, приготовились к полету, завести моторы!». Все повторяют движения рук. По сигналу «полетели» дети разводят прямые руки в стороны (крылья самолета) и бегают в разных направлениях по залу, площадке. По сигналу «на посадку» все направляются к своим стульям и садятся на них. Игра повторяется.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Догони мяч»

Воспитатель показывает детям корзину с мячами и предлагает встать рядом с ним вдоль одной из сторон зала. «Догони мяч», - говорит воспитатель и выбрасывает мячи (по количеству детей) из корзины, ста

Одновременно с этим все постепенно расширяют круг, и держаться за руки до тех пор, пока воспитатель скажет: «Лопнул пузырь!». Дети опускают руки и приседают на корточки, говоря при этом: «Хлоп». Можно после слов «Лопнул пузырь» предложить детям, по-прежнему держась за руки, двигаться к центру круга, произнося: «ш-ш-ш». малыши вновь надувают пузырь, отходят назад, образуя большой круг. Вместо четверостишия можно произносить звуки, имитирующие надувание шара: «пф-пф-пф». Когда шар лопнет, хлопнуть в ладоши и присесть.

«Кто тише»

Дети идут гурьбой вместе с воспитателем. Неожиданно он говорит: «Ну, а теперь по-

раясь, чтобы они покатились в разные стороны как можно дальше. Дети бегут за мячами, берут их (каждый один мяч), несут воспитателю и кладут воспитателю в корзину. Игра повторяется.

В игре можно использовать разноцветные пластмассовые шары. Сложив их в корзину, воспитатель приглашает детей посмотреть, какие красивые шары, называет, какого они цвета, затем высыпает их. Воспитатель следит, чтобы дети бежали в разные направления по всей площадке, стараясь догнать один мяч. Первое время игра проводится с небольшой группой детей, постепенно число играющих увеличивается.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

«Где звенит»

Дети стоят лицом к стене. Инструктор прячет в другом конце зала и звенит

смотрим, кто из вас умеет ходить тихо-тихо, на носочках» - и показывает. Дети идут за воспитателем. Незаметно он отходит в сторону и говорит: «А теперь все бегом ко мне». Дети бегут, воспитатель хвалит детей, делает вид, что всех обнимает. Можно дать задание идти как мышки или идти к мишке который сидит на стуле и по сигналу бегом дети должны вернуться назад. Игра повторяется 3- 4 раза.

колокольчиком или бубном. «Послушайте внимательно, где звенит колокольчик, найдите его», - обращается к детям воспитатель. Когда дети находят колокольчик, воспитатель хвалит малышей. Игра повторяется.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

КАРТОТЕКА

ПОДВИЖНЫХ

ИГР

Карманная книжка воспитателя

ЛЕТО

Подвижные игры
на участке
для детей
1 младшей группы

Карманная книжка воспитателя

ЛЕТО

СЧИТАЛКИ

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

Средняя группа

Жили-были, я ли, ты ли,

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

Жили-были сто ребят,
Все ходили в детский сад,
Все садились за обед,
Все съедали сто колет,

Между нами вышел спор,
Кто затеял – позабыли,
Не дружили до сих пор.
Вдруг игра на этот раз
Помирить сумеет нас?

Вышли мыши как-то раз
Поглядеть который час.
Раз, два, три, четыре –
Мыши дернули за гири.
Вдруг раздался страшный звон –
Убежали мыши вон.

За стеклянными дверями
Стоит Ваня с пирогами.
Здравствуй, Ванечка-дружок,
Сколько стоит пирожок?

А потом ложились спать.
Начинай считать опять!

Шла коза по мостику
И виляла хвостиком,
Зацепила за перила,
Прямо в речку угодила.

Ты белый, ты яркий,
Ты в шубе, ты в шапке,
У тебя красный нос,
Будешь ты Дед Мороз

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

Эй, Ванюша, посмотри –
Мы пускаем пузыри,
Красный, синий, голубой:
Выбирай себе любой!

Пирожок тот стоит – три
А водить-то будешь ты!

Раз, два, три, четыре, пять,
Будем в прятки мы играть.
Небо, звезды, луг, цветы,
Ты пойди-ка поводи.

Летела кукушка мимо сада,
Поклевала всю рассаду
И кричала: «Ку-ку-мак,
Раскрывай один кулак!»

Ой ты, зорька-заря,
Заря утренняя,
Кто до зорьки дойдет,
Первым в хоровод войдет.

Ахи, ахи, ахи, ох!
Маша села на горох!
Уродился он густой,
Мы помчимся, ты постой!

Тара-тара-тара-ра,
Вышли в поле трактора.
Стали пашню боронить,
Нам бежать, тебе водить.

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

Начинается считалка:
На березу села галка,
Две вороны, соловей,
Три сороки, воробей.

Тар-бары
Растабары,
У Варвары
Куры стары.

Эй, Иван,
Полезай в стакан.
Отрежь лимон
И выйди вон!

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

Старший дошкольный возраст

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчелы на цветы,

Шла кукушка мимо сада,
Поклевала всю рассаду.
И кричала: «Ку-ку-мак,
Отжимай один кулак!»

Подгорела чайка чайник,
Пригласила девять чаек:
«Приходите все на чай!»
Сколько чаек, - отвечай?

Ехала машина из Москвы,
Потеряла три доски.
Стук-звон, выйди вон!

Мы играем, водишь – ты!

Чижик в клетке сидел,
Чижик в клетке громко пел:
«Чу-чу-чу, чу-чу-чу,
Я на волю хочу!»

Скачет шустрый воробей.
Воробышек-пташка,
Серая рубашка,
Откликайся, воробей,
Вылетай-ка, не робей!

Стала курица считать
Маленьких цыпляток:
Белых – пять и черных – пять,

Карманная книжка воспитателя
ЛЕТО

Шел баран по крутым горам,
Вырвал травку,

А всего десяток.

Плыл по морю чемодан,
В чемодане был диван,
А в диване спрятан слон.

Тучи, тучи, тучи, тучи,
Скачет конь большой, могучий,
Через тучи скачет он,
Кто не верит – выйди вон.

Голубь, гусь и галка –
Вот и вся считалка.

Положил на лавку,
Кто ее возьмет, тот и вон пойдет.

Катилася торба
С высокого горба.
В этой торбе
Хлеб, соль, пшеница.
С кем ты хочешь поделиться?

Трынцы-брынцы-бубенцы, раззвонились удальцы.
Диги-диги-диги-дон,
Выходи скорее вон!