Картотека подвижных игр в старшей группе.

ИГРЫ С БЕГОМ

*«Ловишки»*

Цель: развивать увертливость, ловкость, быстроту.

Ход игры:

Дети выстраиваются за чертой на одной стороне площадки. Они должны добежать до противоположной стороны так, чтобы ловишка, стоящий посередине, их не поймал. Кого осалят, считается пойменным. После 2-3 пробежек пойманные подсчитываются. Выбирают нового ловишку.

*«Парный бег»*

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

Ход игры:

Дети стоят в колоннах парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки поставлены предметы (кегли, кубы и т. д., по числу звеньев. По сигналу воспитателя первые пары детей, взявшись за руки, бегут до предметов, огибают их и возвращаются в конец своей колонны. По следующему сигналу бегут вторые пары. Пара, разъединившая руки, считается проигравшей.

Варианты: бежать с захлёстом голени. Бег между предметами змейкой до ориентира.

*«Третий лишний»*

Цель: учить соблюдать правила игры, развивать ловкость и быстроту бега.

Игроки встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Водящий, выбранный считалкой, оббегает круг и встает впереди одной из пар. Игрок, стоящий в этой паре третьим, оказывается лишним и убегает, чтобы занять место в другой паре. Во время игры нельзя пробегать через круг. Игрок в паре может стать впереди этой же пары и водящему придется занимать другое место.

Варианты: В игру ввести второго водящего, который ловит третьих, лишних игроков.

*«Мышеловка»*

Цель: учить детей бегать под сцепленными руками в круг и из круга, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

Ход игры:

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

«Ах, как мыши надоели,

Развелось их просто страсть.

Всё погрызли, всё поели,

Всюду лезут - вот напасть.

Берегитесь же плутовки,

Доберёмся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

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

*«Мы весёлые ребята»*

Цель: учить детей действовать по сигналу, перебегать с одной стороны площадки на другую быстро с увёртыванием. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

Ход игры:

Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне также проводится вторая черта. В центре площадки находится ловишка.Игроки хором произносят:

«Мы весёлые ребята,

Любим бегать и скакать,

Ну, попробуй нас догнать.

Раз, два, три, лови!»

После слова *«лови»* дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка их ловит. Тот, кого ловишка успеет осалить, прежде чем тот пересечёт черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку.

Варианты: дети идут по кругу и проговаривают текст. Ловишка в центре. Разбегаются разными видами бега.

*«Караси и щука»*

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

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

*«Перебежки»*

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

Ход игры:

На расстоянии в 40-50 м. друг от друга чертятся две линии *(или выбираются два дерева/столба)*. Игроки начинают бег в среднем темпе от одной линии *(дерева)*. Добежав до другой линии, игроки разворачиваются и бегут обратно до первой линии. Так бегают от линии до линии до тех пор, пока не останется самый выносливый игрок - он и является победителем. Постепенно из игры будут выбывать самые слабые участники.

Примечание: так как никому не хочется считаться слабым или в числе самых слабых - игроки будут *«выжиматься»* полностью, каждый в меру своих возможностей,

чего трудно достичь при беге на определенные дистанции на время.

*«Хитрая лиса»*

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

Ход игры:

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

Правила: лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в третий раз хором спросят,и лиса скажет: *«Я здесь!»*

Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису.

Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

Варианты: выбираются 2 лисы.

*«Бездомный заяц»*

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

Ход игры:

Выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные зайцы чертят себе кружочки и каждый встаёт в свой. Бездомный заяц убегает от охотника, он может спастись от охотника, забежав в любой кружок, тогда стоявший в кружке заяц должен сейчас же убегать, потому что он теперь бездомный заяц и охотник будет его ловить. Как только охотник осалил зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц – охотником.

Варианты: дети образуют круг, взявшись за руки по 3-4 ребёнка, а в центре такого круга стоят зайцы.

Дети стоят в кругах, нарисованных на земле. По сигналу воспитателя зайцы меняются домиками – перебегают из одного в другой, а охотник занимает любой освободившийся домик, кто остался без домика становится охотником.

*«Два Мороза»*

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

Ход игры:

На противоположных сторонах площадки обозначается два дома, в одном из них находятся игроки. Посередине площадки лицом к ним становится водящие – Мороз- красный нос,он говорит:

«Я Мороз – Красный нос.

Кто из вас решится

В путь дороженьку пуститься?»

Дети отвечают хором:

*«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»*

После этого они перебегают через площадку в другой дом, мороз их догоняет и **старается заморозить**. Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят так до окончания пробежки. Мороз подсчитывает, сколько играющих удалось при этом заморозить. Учитывается, что играющие, выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся после сигнала, тоже считаются замороженными.

Варианты: игра протекает так же, как и предыдущая, но в ней два мороза *(Мороз-Красный нос и Мороз-Синий нос)*. Стоя посередине площадки лицом к детям,они произносят:

Мы два брата молодые, Я Мороз - Синий нос.

Два мороза удалые,

Кто из вас решится

Я Мороз-Красный нос, В путь-дороженьку пуститься?

ИГРЫ С ПРЫЖКАМИ

*«Не оставайся на полу»*

Цель: учить детей бегать по залу врассыпную, запрыгивать на кубы, скамейки без помощи рук, спрыгивать с них легко на носки, полусогнутые ноги. Закрепить умение действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту.

Ход игры:

Выбирается ловишка, который бегает по залу вместе с детьми. Как только воспитатель произнесёт: *«Лови!»* - все убегают от ловишки и взбираются на предметы – скамейки, кубы, пеньки. Ловишка **старается осалить убегающих**. Дети, до которых дотронулся ловишка, отходят в условленное место.

Варианты: выбирается 2 ловишки, бегают разными видами бега, использовать музыкальный сигнал.

*«Кто лучше прыгнет?»*

Цель: развивать быстроту движения, ловкость, учить прыгать точно на определённое место.

Цель: учить детей прыгать в длину, делая сильный взмах руками, отталкиваясь и приземляясь на обе ноги. Развивать силу толчка, укреплять мышцы ног.

Ход игры:На площадке обозначают две линии на расстоянии 5-6 метров. Несколько детей встают к первой линии и по сигналу прыгают до второй линии, **стараясь** достичь её за меньшее число прыжков. Ноги слегка расставить и приземляться мягко на обе ноги.

Варианты: увеличить дистанцию до 10м. *(это в среднем 8-10 прыжков)*.

*«Классы»*

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

*«Кто скорее до флажка?»*

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

Ход игры: Дети распределяются на три колонны поровну. На расстоянии 2м от исходной черты ставятся дуги или обручи, можно натянуть шнур, затем на расстоянии 3м. ставятся флажки на подставке. Даётся задание: по сигналу воспитателя выполнить подлезание под дугу, затем прыжками на двух ногах допрыгать до флажка, обогнуть его и бегом вернуться в конец своей колонны.

Варианты:вводится усложнение: натягивается верёвка на высоте – 60см, дети должны не касаясь руками пола подлезть под шнуром.

*«Медведи и пчёлы»*

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

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

*«Перелет птиц»*

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

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

НАРОДНЫЕ ИГРЫ

*«Гори, гори ясно»*

Цель: упражнять детей в умении самостоятельно менять направление движения со сменой тембровой окраски музыки. Воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

Ход игры:

Дети выстраиваются пара за парой. Водящий становится впереди. Ему не разрешается оглядываться.Все поют:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо –

Птички летят, колокольчики звенят!

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

*«Баба - Яга»*

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

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

Баба-Яга, костяная нога, - Дети ходят

С печки упала, ногу сломала. - по кругу.

Пошла в огород, испугала народ. - Идут в центр.

Побежала в баньку, - Из круга обратно.

Испугала зайку.

После песни дети разбегаются, Баба-Яга ловит детей.

*«Колечко»*

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

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

*«Я по горенке иду, колечко несу! Угадайте-ка, ребята, где золото упало?»*.

Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо.Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова:

Колечко, колечко,

Выйди на крылечко!

Кто с крылечка сойдет,

Тот колечко найдет!

Задача игрока, у которого в руках колечко – вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и **постараться**, придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удается убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру

ИГРЫ С МЕТАНИЕМ И ЛОВЛЕЙ

*«Охотники и зайцы»*

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

Ход игры:

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

Варианты: охотников может быть 2-3, и у зайцев дома нет, они просто увёртываются от мяча.

*«Попади в обруч»*

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

Ход игры: Дети стоят по кругу диаметром 8-10м. через одного, в руках мешочек с песком. В центре круга лежит обруч. По сигналу воспитателя дети, у которых в руках мешочки, передают их товарищам справа или слева по договорённости. Получив мешочки, дети бросают их, **стараясь попасть в обруч**. Затем дети поднимают мешочки, и возвращаются на свои места в круг. Снова раздаётся сигнал, и дети передают мешочки своим соседям – вторым номерам и т. д.Варианты: забрасывать мешочки двумя, одной рукой из-за головы, сидя, стоя на коленях.

*«Сбей кеглю»*

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

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

*«Мяч водящему»*

Цель: учить детей ловить мяч, брошенный водящим руками, не прижимая к груди. Бросать мяч двумя руками от груди. Развивать глазомер, моторику рук, быстроту, точность броска.

Ход игры: Дети делятся на 2-3 **группы** и выстраиваются в круг, в центре каждого круга стоит водящий с мячом в руках. По сигналу воспитателя водящие перебрасывают поочерёдно детям мяч двумя руками от груди и получают его обратно. Когда мяч обойдёт всех игроков,то он поднимает его над головой и говорит: *«Готово!»*.

Варианты: мяч водящий бросает не по порядку, а в разнобой, выигрывает **группа**, у которой ни разу не упадёт мяч.

*«Сбей мяч»*

Цель: закреплять умение детей метать мешочек в горизонтальную цель правой и левой рукой, соблюдая технику броска.

На одной стороне площадки проводится черта, на нее ставят 3—4 табуретки *(или ящики)* на расстоянии 1 м друг от друга. На каждую табуретку кладут кольцо от серсо, а на него — большой мяч. На расстоянии 2 м проводится одна черта, на расстоянии 3 м—вторая черта. Играющие распределяются на 3-4 **подгруппы** и строятся у второй черты в колонны лицом к мячу. Каждой колонне даются два мешочка одного цвета *(играющие должны запомнить цвет своих мешочков)*.По сигналу: *«Сбей мяч!»* - стоящие в колоннах первыми бросают правой рукой мешочек в свой мяч, а затем с ближней черты—второй мешочек левой рукой. После этого бегут за мешочками и передают их следующим, а сами встают в конец колонны. За каждый удачный бросок *(попадание а мяч)* играющий получает флажок того же цвета, что и мешочки. Выигрывает та колонна, которая получит больше флажков.















Спасибо за внимание!