Картотека подвижных и малоподвижных игр для старших и подготовительных групп.

Автор: Позднякова Ксения Владимировна

Место работы: МБДОУ «Детский сад №36 «Улыбка», Кемеровская область, г. Междуреченск

Должность: воспитатель

***Подвижные игры***

1*.****«Мышеловка»***

Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая часть **детей** образует замкнутый круг-*«мышеловку»*. Остальные дети стоят за кругом — *«мыши»*. Дети идут по кругу со словами:

Как нам мыши надоели,

Развилось их просто страсть.

*(дети-мыши бегают вне круга)*

Все погрызли, все поели,

Вот поймаем их сейчас!

*(дети останавливаются, поднимая руки вверх)*.

Дети-*«мыши»* вбегают с одной стороны круга и выбегают с другой или рядом. По команде воспитателя: *«Хлоп!»* дети-*«мышеловка»* садятся на корточки, быстро опуская руки. Оставшиеся в кругу дети-*«мыши»* в кругу считаются пойманными. Игра продолжается, дети меняются местами.

*2.* ***«Быстро возьми»***

Воспитатель раскладывает по всей площадки кубики, мячи, мешочки с песком, маленькие резиновые игрушки, шишки, которых должно быть на 1—2 меньше, чем количество играющих детей. Под музыку дети бегают вокруг, между предметами. Как только музыка прекращается, дети берут по одному предмету и поднимают его над головой. Тот, кто не успел поднять какой-нибудь предмет, считается проигравшим. Игра повторяется 2—3 раза.

3.***«Гуси-лебеди»***

На одной стороне зала обозначается дом, в котором находятся *«гуси»*. На противоположной стороне зала стоит *«пастух»*. С боку площадки находится логово *«волка»*. Все остальное место — луг. С помощью считалочки выбираются *«волк»* и *«пастух»*, остальные дети -*«гуси»*. *«Пастух»* выгоняет *«гусей»* на *«луг»*, погулять я побегать.

Пастух: Гуси, гуси!

Гуси *(хором)*: Га — га — га!

Пастух: Есть хотите?

Гуси *(хором)*: Да, да, да!

Пастух: Так летите же сюда!

Гуси *(хором)*: Нам нельзя! Серый волк под горой, не пускает нас домой.

Пастух: Так летите, как хотите, только крылья берегите.

*«Гуси»* бегут домой через логово *«волка»*, а *«волк»* выбегает из логова и **старается поймать** *«гусей»*. Отмечаются *«гуси»*, которые убежали от *«волка»* и благополучно вернулись домой. Игра продолжается с другим *«пастухом»* и *«волком»*.

4.***«Ловишки»***

С помощью считалки выбирается водящий, который стоит на середине площадки. Остальные играющие стоят на площадке за чертой. После слов воспитателя: *«Раз! Два! Три! Беги!»* дети перебегают на противоположную сторону площадки за черту, а водящий ловит **детей**, прежде чем они перебегут площадку и встанут за черту. Отмечаются самые быстрые дети и ловкий водящий. Игра повторяется с новым водящим 2—3 раза.

5.***«Кого назвали, тот и ловит»***

Выбирается один водящий, который стоит в обруче, лежащем на полу в центре площадки. По команде воспитателя: *«Начали!»* дети бегают, прыгают, ходят. Водящий бросает мяч вверх, громко говоря чье-нибудь имя, например Вася, и убегает. Вася бежит, ловит мяч, встает в обруч, также называет имя. Бросает мяч, убегает и т. д.

6.***«Мышки и домики»***

С помощью считалочки выбирается водящий. Остальные дети встают в кольца или начерченные на полу круги и занимают в них места — *«мышки в домиках»*. Водящий подходит к какому-нибудь домику и говорит: *«Мышка, мышка, продай домик!»* Та отказывается. Тогда водящий идет к другой *«мышке»*. В это время *«мышка»*, отказавшая продать дом, вызывает кого-нибудь из игроков и меняется с ним местом. Водящий стремится занять место одного из перебегающих. Если это ему удается, то оставшийся без места становится водящим. Если не удается, то он ходит от домика к домику с просьбой продать дом. Если водящий скажет: *«Кошка идет!»*, то все должны поменяться местами, а водящий стремится занять чей-либо домик.

7.***«Совушка»***

С помощью считалочки выбирается *«совушка»*. Она сидит в одной стороне: там ее гнездо остальные, играющие птичек, кузнечиков, бабочек, жуков, комаров и мух, размещаются по всему свободному пространству. Через некоторое время воспитатель говорит: *«Ночь!»*. Играющие замирают в той позе, в которой их застала ночь. В ночь вылетает *«совушка»* и бегает между *«птичками»*, *«бабочками»*, *«кузнечиками»*, *«мухами»* и *«комарами»*, наблюдает за ними. Если она заметила, что кто-то пошевелился, то она уводит его в свое гнездо. Воспитатель говорит: *«День!»*. Все оживает, и опять *«насекомые»* кружатся, летают, ползают. Игра повторяется 2—3 раза.

8.***«Караси и щука»***

На противоположных сторонах игровой площадки отмечают линиями дома *«карасей»*. Считалкой выбирается водящий — *«щука»*. Все остальные дети — *«караси»*. *«Караси»* делятся на две команды и расходятся в свои дома, а *«щука»* становится по середине площадки. По сигналу воспитателя все *«караси»* бегут *(переплывают)* на противоположную сторону. *«Щука»* ловит перебегающих. Тот, кого поймали, становится в сторону. После 2—3 перебежек, когда пойманных *«карасей»* будет 5—6, они образуют сеть: становятся в одну линию посередине площадки и держат друг Друга за руки. Теперь по сигналу воспитателя *«караси»* пробегают на другую сторону через сеть (под руками, а *«щука»* стоит сзади сети и ловит выбегающих из нее. Пойманные *«караси»* также присоединяются к сети. Игра кончается, когда все *«караси»* будут переловлены. Тогда выбирается новый водящий или *«щукой»* становится последний пойманный *«карась»*. Воспитатель может после 2—3 перебежек назначить *«щукой»* кого-либо из детей.

9. ***«Шандер-мандер»***

Все играющие встают по большому кругу. С помощью считалочки выбирается водящий, который становится в центр круга с большим мячом в руках. Водящий отбивает мяч о пол двумя или одной рукой и говорит:

Шандер-мандер липпопандер *(дети бегают, а по окончании слов останавливаются)*.

Кручу, верчу, кого хочу, это будет. *(имя играющего)*

Водящий громко говорит, сколько шагов до того, кого он назвал, например до Саши. До него 3 гигантских шага (большие, широкие шаги, 5 обыкновенных, 7 муравьиных *(семенящие шаги)* и 2 заячьих *(прыжки на двух ногах)*. Водящий выполняет эти шаги и доходит до Саши. Бросает ему мяч, Саша ловит и начинает игру заново. Если Саша не ловит, то водящим остается тот же ребенок. Можно назвать 2 или 3 вида ходьбы, можно все 4.

10.***«Горелки»***

Игроки становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. С помощью считалки выбирают водящего, он встает на линию, спиной к игрокам и говорит:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло,

Глянь на небо, птички летят, колокольчики звенят.

Раз два, три — беги!

С окончанием слов дети, стоявшие последней парой, разбегаются в стороны вперед вдоль колонны и соединяются опять прежде, чем водящий поймает одного из игроков. Если водящий успел это сделать, он образует новую пару, становясь вперед колонны. А оставшийся без пары игрок становится водящим. Игра продолжается до тех пор, пока не пробежит каждая пара.

***Малоподвижные игры***

1. ***«У кого мяч?»***

С помощью считалочки выбирается водящий, который становится в центр круга. Дети стоят по кругу плотно плечом друг к другу, руки за спиной. Водящий должен угадать, у кого мяч. Игру начинает инструктор, в руке у него маленький мяч. Идя по кругу, инструктор отдает мяч в руку одному из играющих, а дети должны передавать этот мяч в одну или другую сторону по кругу так, чтобы водящий не заметил.

2. ***«Летает, не летает»***

Дети стоят по кругу или в шеренге, воспитатель стоит так, чтобы его было всем хорошо видно и слышно. Он начинает называть одушевленные и неодушевленные предметы, которые летают и не летают. Называет предмет и поднимает руки вверх. Дети должны поднять руки вверх, если назван летающий предмет, например:

Воспитатель: Парашютист *(поднимает руки вверх)*.

Дети поднимают руки вверх.

Воспитатель: Самолет *(поднимает руки вверх)*.

Дети поднимают руки вверх.

Воспитатель: Вертолет *(поднимает руки вверх)*.

Дети поднимают руки вверх.

Воспитатель: Дом *(поднимает руки вверх)*.

Дети не поднимают руки вверх и т. д.

В конце воспитатель подсчитывает тех игравших, которые ни разу не ошиблись и были внимательны.

3**. *«Затейники»***

С помощью считалочки выбирается затейник, который встает в центре круга, образованного детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу вправо, потом влево и произносят:

Ровным кругом друг за другом

Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте!

Дружно вместе

Сделаем вот так.

Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение. Все должны его повторить. Тот, кто лучше всех повторит движение, становится новым затейником. Игра повторяется 2—3 раза.

4**. *«Найди и промолчи»***

Начинает игру воспитатель. Он показывает детям какую-нибудь игрушку, дети запоминают ее. Воспитатель предлагает всем сесть на корточки в конце площадки лицом к стене, а сам быстро прячет игрушку и предупреждает детей о том, что тот, кто первым найдет игрушку, не должен показывать на нее пальцем и говорить вслух, где она спрятана. По команде воспитателя: *«Ищем»* дети встают, спокойно ходят и ищут. Кто нашел первым — подходит к инструктору и говорит так, чтобы остальные не услышали. Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей — найдут игрушку. Отмечается самый внимательный и находчивый игрок, который первым нашел игрушку. Он и прячет ее следующим. Игра повторяется 2 раза.

5***."Водяной"***

Дедушка - Водяной!

Что сидишь ты под водой?

Выйди, выйди хоть на час.

Угадай кого из нас!

Запрещается подглядывать. Можно усложнить игру - выбрать 2 водяного

Дети стоят в кругу, водяной в центре. Дети идут по кругу и говорят слова, после слов: - выйди, выйди... водяной идет с закрытыми глазами, руки вперед, кого заденет, того и угадывает.

6.***«Четыре стихии»***

Игроки встают в круг. Воспитатель объясняет, что есть 4 стихии: вода, воздух, земля, огонь. Например, в воде живут рыбы, лягушки, раки, на земле -люди, животные, насекомые и т. д., а в огне никто не живет.

Если водящий бросает мяч и говорит: *«Вода»*, *«Земля»* или *«Воздух»*, то игрок, которому бросили мяч, должен его поймать, назвать того, кто живет в этой стихии, и бросить мяч обратно водящему. Если водящий говорит: *«Огонь!»*, то мяч ловить нельзя.

За неправильный ответ или пойманный мяч на слово *«огонь»* игрок выбывает из игры. Играют до последнего оставшегося участника.

7. ***«Краски»***

С помощью считалки выбирают *«хозяина»* и *«покупатель»*. Остальные игроки — *«краски»*. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его *«хозяину»*, который приглашает *«покупателя»*. *«Покупатель»* подходит к играющим, и идет разговор:

- Тук, тук!

- Кто там?

- Покупатель.

- За чем пришел?

- За краской.

- За какой?

- За синей.

Если синей краски нет, то *«хозяин»* отвечает: «Иди по дорожке, принеси мне синие сапожки, поноси, поноси да назад принеси!» Если же *«покупатель»* цвет краски угадал, то *«краску»* забирает себе. Когда *«покупатель»* отгадывает несколько *«красок»*, он становится *«хозяином»*, а новый *«покупатель»* выбирается из числа *«красок»*.

8. ***«Узнай по голосу»***

Водящему не открывать глаза, пока не назовет позвавшего. В это время всем соблюдать тишину.

«Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты,…(имя), отгадай,

Кто позвал тебя, узнай».

Ведущий закрывает глаза. Дети идут по кругу, водящий стоит в середине круга. С окончанием слов дети останавливаются. Воспитатель показывает на кого-нибудь из играющих.

9. ***«Топор»***

Ведущему нельзя показывать, кому он дал предмет.

Взял Егор в углу топор,

С топором пошел во двор.

Стал Егор чинить забор,

Потерял Егор топор.

Вот и ищет до сих пор,

Поищи и ты топор!

Ведущий (сначала взрослый) прячет в ладонях одного из играющих маленький предмет (топорик). Стихотворение произносят хором. Тот из играющих, на кого пришлось слово топор, идет его искать

10. ***«Найдите различия»***

Ведущий должен определить, что изменилось у игроков. Тот, у кого он нашел больше всего изменений, и будет водить.

Все садятся в круг. Для игры нужно, чтобы играющие внимательно осмотрели друг друга. Когда ведущий выходит из комнаты, участники должны произвести небольшие перемены в своем облике: заколоть волосы, забинтовать палец, расстегнуть пуговицу.

11. ***«Статуи»***

Нужно кидать мяч прямо в руки. Внимательно слушать ведущего. В эту игру лучше играть большим мячом.  Игроки становятся по кругу и перебрасывают мяч друг другу руками. Кто не поймает мяч, получает наказание: продолжает игру, стоя на одной ноге.   Если   в такой   позе   ему удается поймать мяч, то наказание   снимается; он   становится на обе ноги.  Если же совершается   еще   одна   ошибка, игрок садится на корточки. Если в этом положении игрок поймает мяч, ему прощаются все наказания, и он   продолжает   игру, стоя   на обеих ногах. А если постигнет неудача, придется   выбыть   из игры.