

**Картотека  
ПОДВИЖНЫХ ИГР**

**Подготовительная  
группа**

**Сентябрь**

### ***1. Подвижная игра «Волк во рву».***

Ц е л ь : развитие двигательной активности, внимания; тренировка координации движений

Х о д и г р ы : посередине площадки проводятся две параллельные линии шириной около метра. «Ров» можно выложить скакалками. Выбираются один или два «волка». Они становятся во рву. Все остальные играющие – «козы» - размещаются на одной стороне площадки, на «пастбище».

По сигналу «козы» перебегают на другую сторону, перепрыгивая через «ров». «Волки», не выходя из рва , осалить, как можно больше «коз»

Подсчитывают и игра продолжается. «Волки» меняются после 2-3 перебежек.

### ***2. «Гроза» (с бегом)***

По кругу раскладываются обручи соответственно 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 Разбежаться 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.

### ***3. Подвижная игра «Совушка».***

Цель: учиться неподвижно стоять некоторое время, внимательно слушать.

Ход игры: Играющие свободно располагаются в зале или на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «сова». Воспитатель говорит: «День наступает - все оживает». Все играющие свободно двигаются на площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полет бабочек, стрекоз и т. д. Неожиданно произносит: «Ночь наступает, все замирает, сова вылетает». Все должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеется, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, и подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала себе большее число играющих.

#### ***4. Подвижная игра «Мышеловка».***

Цель: развивать выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость; у) пять в беге и приседании, построении в круг и ходьбе по кругу.

Играющие делятся на две неравные команды, большая образует круг - «мышеловку», шая - это «мыши».

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

Дети опускают руки вниз, «мыши» встают в круг, и «мышеловка» увеличивается.

## ***5. Подвижная игра с мячом «Овощи»***

В зависимости от темы игры возможны варианты: «Мяч бросай, четко фрукты называй» или «Мяч бросай, транспорт быстро называй».

Цель: расширение словарного запаса за счет употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Вариант 1.

Ход игры. Взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч поочередно каждому ребенку. Ребенок, возвращая мяч взрослому, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы.

Взрослый: - Овощи;

Дети: - Картофель, капуста, помидор, огурец, редиска, свекла, морковь.

Взрослый: - Фрукты; Дети: - Яблоко, груша, лимон, мандарин, апельсин, абрикос.

Взрослый: - Ягоды;

Дети: - Малина, клубника, смородина, брусника, черника, ежевика.

Взрослый: - Деревья;

Дети: - Береза, ель, сосна, дуб, липа, тополь. и т. д.

## ***6. Подвижная игра «Удочка».***

Дети становятся по кругу на небольшом расстоянии друг от друга. В центре круга воспитатель. Он вращает 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 временно выбывает из игры. Вскоре делается небольшой перерыв, затем игра возобновляется, в ней снова участвуют все дети.

Рекомендации к проведению. Конец шнура с

мешочком должен скользить по земле. Если все дети легко справляются с заданием, можно слегка приподнять мешочек. 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 раза вокруг себя и др. Вместо подпрыгивания вверх можно отпрыгивать назад.

### *7. Подвижная игра «Кот и мыши»*

Цель: развивать общую моторику, зрительное внимание, оптико-пространственное представление, координацию речи, мелодический слух, певческое и речевое дыхание, терпение и быстроту реакции, переключаемость и творческие способности.

Ход игры: Дети самостоятельно или с помощью воспитателя выбирают среди детей кота, а остальные дети становятся мышами. Чем их больше – тем веселее игра. Кота и мышей нужно поселить в разные домики, которыми могут стать стульчики (обручи) Домики должны располагаться противоположно по отношению друг к другу, на расстоянии 3-4 метров. Кот должен читать стихотворение и соотносить движения с текстом.

Я — красивый, умный кот

Я имею пышный хвост

Мышек сильно я люблю,

И поэтому – ловлю...

После этого кот должен сесть в свой домик (стульчик) и изобразить, что он уснул. Тем временем мыши, сидя в своих домиках должны петь для кота колыбельную:

Спи — усни, спи — усни

Кот-котище, спи — усни.

Поле этого дети со словами «Тише мыши – кот услышит» выбегают из своих домиков и двигаются в сторону домика кота, под музыку. Неожиданно должен прозвучать громкий звук, от которого кот просыпается и старается догнать мышей, а мыши изо всех сил стараются убежать к себе в домики. Котом назначается пойманный ребенок, который не успел добежать до своего домика. Во время игры слова можно петь, а можно просто

проговаривать....

### **8. Подвижная игра «Горелки»**

Цель: упражнять в беге, реагировать на сигнал, соблюдать правила игры.

Ход игры: В игре принимают участие нечетное количество детей, которые становятся парами и держатся за руки. Впереди колонны находится водящий, который смотрит вперед.

Дети хором повторяют слова:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло,  
Глянь на небо —  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!  
Раз! Два! Три! Беги!

Как только участники произнесут слово «Беги!», стоящие в последней паре в колонне отпускает руки и бегут вдоль колонны вперед, один с правой стороны, другой — с левой. Их задача — выбежать вперед, встать перед водящим и снова взяться за руки. Водящий, в свою очередь, должен поймать кого-то из этой пары до того момента, как они возьмутся за руки. Если получится поймать, то водящий с пойманным образует новую пару, а участник, оставшийся без пары, теперь будет водить.

### **9. Подвижная игра «Воевода»**

Цель: упражнять в прокатывании, бросании и ловле мяча, умении согласовывать движения со словом; развивать внимание, ловкость; формировать навыки двигательной активности, совмещая виды деятельности: двигательную, познавательно-исследовательскую, коммуникативную с учётом безопасности жизнедеятельности

Ход игры: *Играющие по кругу перекатывают мяч от одного к другому, произносят:*

- Катится яблоко в круг хоровода,
- Кто его поднял, тот воевода...

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

- Я сегодня воевода.
- Я бегу из хоровода.

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

Раз, два, не воронь И беги, как конь!. Игроки бегут по кругу в противоположные стороны, стараясь раньше напарника схватить мяч. Тот, кто первым добежал и схватил мяч, катит его по кругу. Игра продолжается.

### ***10. Подвижная игра «Совушка».***

*Цель:* учиться неподвижно стоять некоторое время, внимательно слушать.

*Ход игры:* Играющие свободно располагаются в зале или на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «сова». Воспитатель говорит: «День наступает - все оживает». Все играющие свободно двигаются на площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полет бабочек, стрекоз и т. д.

Неожиданно произносит: «Ночь наступает, все замирает, сова вылетает». Все должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их.

Кто пошевелится или засмеется, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, и подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала себе большее число играющих.

### ***11. Подвижная игра «Не оставайся на земле»***

*Цель:* учить детей бегать врассыпную, увёртываясь от ловишки. Развивать быстроту движений, реакцию, умение действовать по сигналу, быстро ориентироваться в игровой обстановке с учётом



безопасности жизнедеятельности

**Ход игры:** Выбирается водящий – ловишка. Он вместе с детьми бегает по всей площадке. По сигналу – раз, два, три – лови – все дети разбегаются по площадке, и забираются на скамейки. Тот, кого Ловишка запятнал, отходит в сторону.

*2 вариант:*

Ловишка не может ловить того, кто успел присесть.

*3 вариант:*

Нельзя ловить того, кто успел остановиться и встать на одну ногу.

*4 вариант:*

Ловишка должен осалить убегающих мячом.

*5 вариант:*

Нельзя ловить тех детей, которые вовремя успели встать на какой-нибудь возвышающийся предмет

## *12. Летает-не летает Народная игра*

**Цель:** Развивать у детей слуховое внимание, воспитывать выдержку.

**Игровое правило.** Поднимать руку надо только в том случае, если будет назван летающий предмет.

**Игровые действия.** Похлопывание по коленям, поднимание руки, отыгрывание фантов.

**Ход игры.** Дети садятся полукругом, руки кладут на колени. Воспитатель объясняет правила игры:

- Я буду называть предметы и спрашивать: «Летает?», например: «Голубь летает? Самолет летает?» и т. д. Если я назову предмет, который в самом деле летает, вы поднимете руки. Если я назову нелетающий предмет, руки поднимать не следует. Вам нужно быть внимательными, потому что я буду поднимать руки и тогда, когда предмет летает, и тогда, когда он не летает. Кто ошибется, заплатит фант.

Похлопывая по коленям, воспитатель и дети говорят: «Поехали-поехали», затем воспитатель начинает игру: «Галка летает?» - и поднимает руки. Дети отвечают: «Летает», - и тоже поднимают руки. «Дом летает?» - спрашивает воспитатель и поднимает руки. Дети молчат.

У многих ребят в начале игры руки непроизвольно, в

силу подражания, поднимаются каждый раз. Но в том и заключается смысл игры, чтобы своевременно удержаться и не поднять руки, когда назван нелетающий предмет. Кто не удержался, платит фант, который в конце игры выкупается

### ***13. Игра «Бывает - не бывает»***

Цель: формировать навыки интеллектуальной активности, совмещал виды деятельности: двигательную, познавательно-исследовательскую, коммуникативную с учётом безопасности жизнедеятельности.

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч.

Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч ловить не нужно.

Например, вы говорите: "Кошка варит кашу", и бросаете ребенку мяч. Он не ловит его. Затем сам ребенок придумывает что-нибудь и бросает мяч вам. И так далее.

*Ситуации можно предлагать разные:*

*Папа ушел на работу.*

*Поезд летит по небу.*

*Кошка хочет есть.*

*Человек вьет гнездо.*

*Почтальон принес письмо.*

*Зайчик пошел в школу. И т.п.*

### ***14. Подвижная игра «Краски»***

Цель. Упражнять в умении быстро бегать, быть ловким, соблюдать правила игры.

Ход игры. Играющие сидят на стульчиках или на скамейке (можно и на бревне или поваленном дереве).

Выбирается продавец и покупатель. Покупатель отходит в сторону. Дети называют продавцу, какой краской они хотят быть. Приходит покупатель и говорит: «Стук, стук», «Кто там?» - спрашивает продавец. «Вова (Валя)», - покупатель называет свое имя. «Зачем пришел?» - «За краской». – «За какой?» - за красной (синей, желтой. . .)» покупатель называет любой цвет.

Если такая краска есть, продавец говорит, сколько она стоит (в

пределах 10), и покупатель столько раз ударяет его по ладони. С последним числом «краска» убегает, а покупатель ее догоняет. Поймав краску, он отводит ее в условное место. Игра продолжается. Если названной краски нет, продавец говорит: «Скачи по красной (зеленой и т.д.) дорожке на одной ножке». Покупатель скачет до условного места и возвращается. Игра продолжается до тех пор, пока краски будут куплены.

### ***15. Подвижная игра «Пчёлы и медвежата»***

Дети разделяются на две неравные группы: «пчёл» и «медведей», большинство составляют «пчёлы». «Пчёлы» живут в «ульях» по двое-трое (обручи, круги нарисованные), «медведи» в берлоге. По сигналу «пчёлы» вылетают из «ульев», летают по лесу, собирают мёд и жужжат. Когда пчёлы покинут ульи, медведи выбегают из берлоги и забираются в них, лакомятся мёдом. Как тоько взрослый скажет «Медведи», медведи спешат спрятаться в берлогу, а пчёлы летят к ульям и жалят (дотрагиваются рукой) тех медведей, которые не успели убежать.

### ***16. Подвижная игра «Волк во рву».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной- следовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; учить бегать не наталкиваясь друг на друга; развивать ловкость, смелость, находчивость.

**Х о д и г р ы :** Ребенок- «волк» сидит посередине «рва», нарисованного на земле; по сигналу дети двигаются со словами:  
Через лес перейти надо нам, ребята,  
В дальний лес мы идем, там грибы маслята.  
А на мостик волк нас не пускает,  
На мосту он, серый, отдыхает.  
Он рычит, он ворчит, лязгает зубами:  
«Не пущу, не пущу деток за грибами».

Дети должны перепрыгнуть через «ров» так, чтобы «волк» их не поймал.

### ***17. Подвижная игра «Стадо» р.н.игра***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая виды деятельности: двигательную, познавательную-исследовательскую, коммуникативную, с учетом безопасности жизнедеятельности.

Ход и г р ы . Играющие выбирают «пастуха» и «волка», а все остальные - «овцы». Дом «волка» «в лесу», а у «овец» два дома - на противоположных концах площадки. «Овцы» громко зовут «пастуха»: «Пастушок, пастушок, заиграй во рожок. Травка мягкая, роса сладкая, гони стадо в поле погулять на воле». «Пастух» выгоняет «овец» на «луг», они ходят, бегают, «щиплют травку». По сигналу «пастуха»: «Волк!» - все «овцы» бегут в «дом» на противоположной стороне площадки. «Пастух» встает на пути «волка», защищает «стадо». Все, кого поймал «волк», выходят из игры. Во время перебежки «овцам» нельзя возвращаться в гот дом, из которого они вышли; «волк» «овец» не ловит, а дотрагивается до них рукой. «Пастух» может только заслонять «овец» от «волка», но не должен задерживать его руками.

### ***18. Подвижная игра «Карусель».***

Ц е л ь : развивать равновесие в движении, формировать навык бега, повышать эмоциональный тонус.

О б о р у д о в а н и е : веревка или обруч.

Ход и г р ы . Играющие становятся в круг. На земле лежит веревка, образующая кольца (концы веревки связаны), или обруч. Ребята поднимают ее с земли и, держась за нее рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле Завертелись карусели,

А потом, потом, потом Все бегом, бегом, бегом.

Дети двигаются сначала медленно, а после слов «бегом, бегом, бегом» бегут. По команде ведущего: «Поворот!» они быстро берут веревку другой рукой и бегут в противоположную сторону.

Тише, тише, не спешите!

Карусель остановите.  
Раз и два, раз и два,  
Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется и с последними словами прекращается. Играющие кладут веревку на землю и разбегаются по площадке.

### **19. Подвижная игра «Краски»**

Цель: расширять репертуар традиционных игр, развивающих не только ловкость, быстроту реакции, но и систему взаимодействия играющих, понимание ими ситуации: упражнять в беге в естественных условиях, с увёртыванием от ловящего; создавать условия для тренировки опорно-двигательного аппарата; воспитывать чувства взаимопомощи и сотрудничества.

Ход и г р ы . Игроки - «краски» - сидят на лавке, бревне или скамейке. По договоренности из числа играющих выбираются «продавец» и «художник». «Художник» отходит в сторону, чтобы не слышать сговора играющих с «продавцом». Каждая «краска» придумывает себе цвет и называет его «продавцу». После чего к играющим подходит «художник-покупатель».

Х у д о ж н и к . Тук-тук!

П р о д а в е ц . Кто там?

Х у д о ж н и к . Это я, художник!

П р о д а в е ц . Зачем пришел?

Х у д о ж н и к . За краской.

П р о д а в е ц . За какой?

Х у д о ж н и к . За красной (желтой, золотой и т. д.).

Если красной «краски» нет, то «продавец» говорит: «Скачи по красной дорожке, купи себ. красные сапожки!» «Художник» должен доскакать на одной ножке до заранее определенное места и вернуться в магазин за новой «краской».

Если названная «краска» есть, «продавец» выводит ее на линию старта, берет за руку «художника» и произносит: «Раз-два-три - бери!» После чего «краска» бежит до условленного места (финиша), а «художник» пытается ее поймать. Если

«художник» поймал «краску», то происходит смена водящего, и он сам становится «краской»

### ***20. Игра «Салки на одной ноге».***

**Ц е л ь :** развивать опорно-двигательный аппарат, навыки бега, ловкость, координацию движений, чувство спортивного соперничества.

**Х о д и г р ы .** Дети расходятся по площадке, закрывают глаза, руки убирают за спину. Ведущий обходит всех и незаметно кладет одному в руки платочек. На счет: «Раз, два, три! Смотри!» и открывают глаза. Стоя на месте, они внимательно смотрят друг на друга: «Кто же салка?» Ребёнок с платком неожиданно поднимает его вверх и говорит: «Я салка!» Участники игры, прыгают на одной ноге, стараются уйти от салки. Тот, кого он коснулся рукой, водит. Он берет платочек поднимает его вверх, быстро говорит: «Я салка!» Игра повторяется.

**Р е к о м е н д а ц и и к п р о в е д е н и ю .** Можно прыгать поочередно на правой, левой ноге.

Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги. Салка тоже должен прыгать, как все играющие, на одной ноге.

**Октябрь**

## ***1. Подвижная игра «Лягушки и цапля».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая виды деятельности: двигательную, познавательно-исследовательскую, коммуникативную, с учетом безопасности жизнедеятельности.

Ход игры. В одном из углов площадки обозначено «гнездо цапли».

Воспитатель назначает одного из играющих «цаплей», остальных - «лягушками», которые стоят или прыгают в «болоте».

Когда все играющие разместились на отведенных для них участках площадки, воспитатель дает сигнал: «Цапля!». Высоко поднимая ноги, она направляется к «болоту», перешагивает через веревку, чтобы поймать «лягушек».

«Лягушки», спасаясь от «цапли», выскакивают из «болота», прыгают через веревку любым способом: отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, с разбегу - лишь бы убежать от «цапли». Перешагнув через веревку, «цапля» ловит не успевших выпрыгнуть из «болота» «лягушек». Пойманных «цапля» уводит к себе в «дом», и они временно выбывают из игры (пока не сменится «цапля»).

Если все «лягушки» успели выскочить из «болота» и «цапля» никого не поймала, она возвращается к себе в «дом». Новая «цапля» выбирается после того, как будут пойманы 2-3 «лягушки».

Продолжительность игры 6-7 минут.

### ***Правила.***

1. «Цапля» может ловить «лягушек» только в «болоте».
2. «Лягушки» должны перепрыгивать, а не перешагивать через веревку.
3. «Лягушка», перешагнувшая через веревку, считается пойманной.

Рекомендации к проведению.

Веревка должна так накладываться на колышки, чтобы она могла легко упасть, если дети её заденут. Если, прыгая, играющий уронит веревку, воспитатель кладет ее на колышки.



Воспитатель следит, чтобы играющие не толпились у одной из сторон квадрата. Когда дети усвоят игру, можно усложнить ее введением второй «цапли». Если «цапля» долго не может поймать «лягушек», выбирается новая «цапля».

## **2. Подвижная игра «Коршун и наседка»**

Перед началом игры дети выбирают коршуна и наседку, остальные играющие – цыплята. Они встают друг за другом и держаться за пояс, впереди наседка. Коршун роет ямку, наседка с цыплятами подходит к нему и спрашивает:

-коршун, коршун, что ты делаешь

-Ямку рою.

-На что тебе ямка?

-Копеечку ищу.

-На что тебе копеечка?

-Иголочку куплю.

-На что тебе иголочка?

-Мешочек сшить.

-На что тебе мешочек?

-Камешки класть.

-На что тебе камешки?

-В твоих деток кидать.

-За что?

-Они потоптали капусту у меня в огороде.

-А высока ли была у тебя изгородь?

Коршун встает, поднимает руки вверх, показывая высоту изгороди:

-Вот какая!

-Нет, мои цыплята через такую не перелетят.

-А я их все-таки поймаю.

-Не дам тебе своих деток ловить.

«Коршун» старается поймать «цыплят», «наседка» защищает их, гонит «коршуна»: «Ши, ши, ши, злодей!» Пойманный «цыпленок» выходит из игры, а «коршун» продолжает ловить следующего. Игра заканчивается, когда поймана половина «цыплят».

**П р а в и л а .**

**1.** «Цыплята» должны крепко держаться за пояс друг друга.

2. Тот, кто не удержался в цепи, быстро встает на свое место.

3. «Курица», защищая «цыплят», не должна отталкивать «коршуна» руками.

Рекомендации к проведению.

Всем играющим нужно дать шнурок или ленточку, которые завязываются вокруг пояса. За такой пояс удобно держаться во время игры. «Наседке» легче защищать «цыплят», если в игре принимают участие не более 10 детей. Если позволяет игровая площадка, то играть могут одновременно две группы, в каждой свои «наседка» и «коршун»

#### **4. Подвижная игра «Ловишки на одной ноге».**

По считалке выбирают ловишку. По сигналу взрослого: «Раз, два, три. лови!» дети и взрослые разбегаются по площадке. Ловишка их ловит, дотрагиваясь рукой. Пойманные отходят в сторону.

П р а в и л а .

1. Нельзя ловить того, кто успел вовремя встать на одну ногу и обхватить руками колено.

Когда будут пойманы 3-4 ребенка, выбирается новый ловишка

#### **5. Подвижная игра «Воробьи и кошка».**

Ц е л ь : упражнять в прыжках на двух ногах; воспитывать ловкость, быстроту реакции, выносливость, активность.

Х о д и г р ы . На земле чертится круг диаметром 3-4 м. Один из детей - «кошка» - сидит в середине круга. Все остальные — «воробьи» - становятся за чертой вне круга. «Воробьи по сигналу воспитателя прыгают в круг и из него. «Кошка» неожиданно вскакивает и старается поймать кого-нибудь из «воробьев», не успевших выпрыгнуть из круга. Пойманный выходит из круга. Когда «кошка» поймает 2—3 воробьев, выбирается новая «кошка» из числа непоиманных, и игра возобновляется. В заключение игры отмечают самых ловких «кошку» и «воробья (кого ни разу не поймали)

## **6. Подвижная игра «Не сходи с места»**

Цель: развивать ловкость и координацию движений

Оборудование: воздушный шарик.

Рекомендации к проведению. Участники (7-20 человек) становятся в круг. По кругу, во все более нарастающем темпе, передается мяч. При этом игроки должны стоять на одном месте. Если кто-либо роняет мяч, он выбывает из игры и покидает круг. Таким образом, расстояние между игроками все больше увеличивается. Выигрывает участник, последним оставшийся в игре.

## **7. Подвижная игра «Скорее в круг».**

Оборудование: мяч.

Ход игры. В середине площадки чертят круг диаметром 1—2 м (в зависимости от числа играющих). Выбирают водящего\*который становится в круг. Остальные игроки располагаются за кругом. Они становятся на равном расстоянии друг от друга и чертят вокруг себя небольшие кружки диаметром 0,5 м. Перед началом игры все участники входят в большой круг. Один из них подкидывает мяч вверх (и немного в сторону), а остальные, кроме водящего, разбегаются по своим кружкам.

Водящий, как только мяч коснулся земли, старается ударом руки закатить его в центральный круг. Стоящие в кругах мешают ему сделать это, также отгоняя мяч руками. При этом они имеют право выбегать из своих кругов и отбегать от них. Но вместе с тем игроки зорко следят за тем, чтобы водящий не занял их место в кружке, в противном случае игрок, оставшийся без круга, становится новым водящим.

Если водящему удалось закатить мяч в круг или'прокатить его через круг, игра начинается снова. При этом воспитатель назначает нового водящего

## **8. Подвижная игра «Птицелов».**

Играющие выбирают названия птиц, крику которых они будут

подражать. Встают в круг, в центре которого - «птицелов» с завязанными глазами. «Птицы» ходят, кружатся вокруг «птицелова» и произносят:

В лесу, во лесочке,  
На зеленом дубочке,  
Птичка весело поет.  
Ой! Птицелов идет!

«Птицелов» хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать «птицу». Тот, кого он нашел, подражает крику «птицы», которую он выбрал. «Птицелов» угадывает название птицы и имя игрока, тот становится «птицеловом». Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути; обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

#### **9. Подвижная игра «Не сходя с места».**

**Цель:** развивать ловкость и координацию движений.

**Оборудование:** мяч или воздушный шарик.

**Ход игры.** Участники (7-20 человек) становятся в круг. По кругу со все более нарастающим темпом передается мяч. При этом игроки должны стоять на одном месте. Если кто-либо из игроков роняет мяч, он выбывает из игры и покидает круг. Таким образом, расстояние между игроками все больше увеличивается. Выигрывает участник, последним оставшийся в игре.

**Рекомендации к проведению.** Расстояние между участниками должно быть не менее вытянутой руки. По возможности следует пометить место, на котором стоит игрок

#### **10. Подвижная игра «Зайцы в огороде».**

В игре принимают участие не менее трех человек.

Для игры требуется площадка, на которой чертятся два круга - один в другом. Диаметр внешнего круга может быть 3-4 м, а внутреннего - 1-2 м. Водящий - «сторож» - находится во внутреннем круге («огороде»), остальные игроки - «зайцы» - во внешнем. «Зайцы» прыгают на двух ногах — то в «огород», то обратно. По сигналу ведущего «сторож» ловит «зайцев», которые

оказались в «огороде», догоняя их в пределах внешнего круга. Те, кого «сторож» осалит выбывают из игры. Когда все «зайцы» будут пойманы, выбирается новый «сторож», и игра начинается снова.

### **11. Подвижная игра «Мы - веселые ребята».**

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развив; ловкость, смелость, внимание.

Ход игры. Дети стоят в кругу, выбирают ведущего, проговаривают слова:

Мы - веселые ребята, любим бегать и играть,

Ну, попробуй нас догнать - раз, два, три, лови!

Затем разбегаются по территории участка. До кого дотронется водящий, тот выбывает из игры

### **12. Подвижная игра «Карусель».**

Дети образуют круг, держась за шнур, концы которого связаны. Берутся за шнур правой рукой и идут по кругу сначала медленно, потом все быстрее, а под конец бегут. Движения выполняются в соответствии с произносимым вслух текстом:

Еле, еле, еле, еле

Закружились карусели

А потом кругом, кругом,

Все бегом, бегом, бегом.

Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли, по-бе-жа-ли». После того как дети пробегут по кругу 2—3 раза, воспитатель подает сигнал к изменению направления движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро берут шнур в левую руку и бегу в другую сторону. Затем воспитатель вместе с детьми произносит:

Тише, тише, не спешите!

Карусель остановите!

Раз - два, раз - два,

Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется. На слова «Вот и кончилась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся.

После того как дети немного отдохнут, воспитатель подает сигнал звонок, свисток, хлопки, удары в бубен), по которому играющие

снова становятся в круг, берутся за шнур, т. е. занимают свои места на карусели. Игра возобновляется, повторяется 3-4 раза.

**13.**

### ***Подвижная игра «Сделай фигуру»***

Дети разбегаются по всей площадке. По сигналу воспитателя они быстро останавливаются на месте и принимают какую-нибудь позу; приседают, поднимают руки в стороны и т.п. воспитатель отмечает, чья фигура интереснее.

Рекомендации к проведению: к концу года игра усложняется, в неё вводятся групповые фигуры – парами, тройками. Кроме того, детям предлагается придумать фигуру в определённом положении: только стоя, тоя на четвереньках и пр.

### **14. *Подвижная игра «Зайцы и волк».***

**Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в беге, развивать внимание, смелость.

**Ход игры.** Ребенок- «волк» сидит в своем логове, дети- «зайцы» устраивают себе «домики» (чертят кружочки). Воспитатель проговаривает слова:

Зайцы скачут - скок, скок, скок

- На заснеженный лужок,

Травку под снегом ищут,

Смотрят, не идет ли волк?

«Зайцы» выпрыгивают из домиков и разбегаются по площадке. Они то прыгают на двух ногах, то присаживаются, оглядываются, не идёт ли «волк». Когда воспитатель произносит последнее слово «волк» выходит и бежит за зайцами, стараясь их поймать

### **15. *Подвижная игра «Караси и щука».***

Один ребенок выбирается «щукой». Остальные играющие берут себе по мячу или другому предмету, обозначающему камешек - домик карася. «Рыбки» свободно плавают, где хотят. По сигналу воспитателя: «Щука!» «караси» прячутся в свои домики. Тех, кто не успел, лови: «щука». Играющие делятся на две группы: одна из

них - «камешки» - образует круг, другая «караси», которые плавают внутри круга. «Щука» находится за кругом.

По сигналу воспитателя: «Щука!» она быстро вбегает в круг, стараясь поймать «карасей». «Караси» спешат поскорее занять место за кем-нибудь из играющих и присесть («караси прячутся от щуки за камешки»), «Щука» ловит тех «карасей», которые не успели спрятаться. Пойманные уходят за круг.

Игра проводится 3-4 раза. Затем выбирают новую «щуку». Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра повторяется.

### **16. Подвижная игра «Уголки»**

**Ход и г р ы .** Дети становятся возле расположенных на участке предметов физкультурного оборудования, деревьев или в обозначенных на земле кружках. Один из играющих находит в середине. Он подходит к кому-либо 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 удастся, то водящим становится оставшийся без места. Если водящий долго не может занять уголок, воспитатель произносит: «Кошка!» По этому сигналу все играющие одновременно меняются местами, а водящий занимает чей-либо уголок.

**Рекомендации к проведению .** Из уголка надо выбегать, нельзя стоять в нем долго; до перебежки можно заранее договориться с игроком поменяться местами; можно занимать уголок вдвоем и выбегать парами.

### **17. Подвижная игра «Удочка».**

Дети становятся по кругу на небольшом расстоянии друг от друга. В центре круга воспитатель. Он вращает 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 временно выбывает из игры. Вскоре делается небольшой перерыв, затем игра возобновляется, в ней снова участвуют все дети.

**Рекомендации к проведению .** Конец шнура с

мешочком должен скользить по земле. Если все дети легко справляются с заданием, можно слегка приподнять мешочек. 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 раза вокруг себя и др. Вместо подпрыгивания вверх можно отпрыгивать назад.

### **18. Подвижная игра «Горячая картошка»**

**Цель:** упражнять в передаче мяча.

**Ход игры.** Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга, - по мячу. По сигналу оба игрока начинают передать мячи по кругу в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой, когда у одного из игроков оказывается два мяча, игра начинается заново. Играют 4-5 минут, затем отмечают игроков, которые хорошо передавали мяч.

**Рекомендации к проведению.** Мяч надо передавать каждому рядом стоящему, никого не пропуская. Игрок, уронивший мяч, должен поднять его и, вернувшись на свое место, передать соседу. Для усложнения можно использовать мячи разной массы; мячи разного размера; более двух мячей.

### **19. Подвижная игра «Мышеловка»**

**Цель:** развивать выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость; упражнять в беге и приседании, построении в круг и ходьбе по кругу.

**Ход игры.** Играющие делятся на две неравные команды, большая образует круг - «мышеловку», меньшая - это «мыши».

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

Затем дети опускают руки вниз; «мыши», оставшиеся в кругу,



встают в круг, и «мышеловка» увеличивается.

**20. Подвижная игра «Угадай, что делали».**

Цель: развивать выдержку, инициативу, воображение.

Ход и г р ы . Выбирают одного ребенка, который отходит на 8-10 шагов от остальных и покачивается спиной. Дети договариваются, какое действие они будут изображать. На слово «пора» отгадывающий поворачивается, подходит к игрокам и говорит:

Здравствуйте, дети!

Где вы бывали?

Что вы видали?

Дети отвечают:

Что мы видели - не скажем,

А что делали - покажем.

Все дети изображают какое-нибудь действие (играют на гармошке, скачут на лошадях и т. д.). Водящий должен отгадать это действие. Продолжительность игры 4—6 минут

**Ноябрь**

### **1. Подвижная игра «У медведя во бору».**

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной - исследовательской, коммуникативной деятельностью, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, ловкость, быстроту действий.

Х о д и г р ы . Ребенок-«медведь» сидит на пеньке, дети стайкой продвигаются по территории участка мимо «медведя», имитируя сбор ягод проговаривают слова:

У медведя во бору грибы, ягоды беру.

А медведь не спит и на нас рычит...

«Медведь» рычит и ловит детей; кого догонит, тот выходит из игры.

### **2. Подвижная игра «Хитрая лиса».**

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в беге; развивать ловкость, внимание.

Х о д и г р ы . Дети стоят в кругу; воспитатель незаметно дотрагивается до ребенка, проговаривая: «Хитрая лиса, где ты?» Ребенок, до которого дотронулся воспитатель, говорит: «Я здесь!». Дети бегут врассыпную, «лиса» их догоняет.

### **3. Подвижная игра «Встань к дереву».**

Ц е л ь : закрепить названия хвойных пород деревьев.

Х о д и г р ы . Например, по сигналу воспитателя: «Встаньте около ели» дети находят ее, группируются и т. Д

### **4. Подвижная игра «Волк во рву».**

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; учить бегать не наталкиваясь друг на друга; развивать ловкость, смелость, находчивость.

Ход и г р ы : Ребенок- «волк» сидит посередине «рва», нарисованного на земле; по сигналу дети двигаются со словами:

Через лес перейти надо нам, ребята,  
В дальний лес мы идем, там грибы маслята.  
А на мостик волк нас не пускает,  
На мосту он, серый, отдыхает.  
Он рычит, он ворчит, лязгает зубами:  
«Не пущу, не пущу деток за грибами».

Дети должны перепрыгнуть через «ров» так, чтобы «волк» их не поймал.

### **5. Подвижная игра «Перелет птиц».**

Цель : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку.

Ход и г р ы . Дети делятся на 2-3 группы, изображают перелетных птиц, располагая друг против друга. По сигналу они должны поменяться местами, отображая характерные особенности: гуси летят клином, скворцы - стайкой.

### **6. Подвижная игра «Море волнуется».**

Цель : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; выполнять имитационные движения, демонстрируя красоту, выразительность, грациозность, пластичность движений.

Ход и г р ы . Дети стоят в кругу. Выбирается ведущий, он стоит в центре; все произносят слова и произвольно двигаются, стараясь создать необычную фигуру: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри». После этих слов все замирают, ведущий выбирает лучшую фигуру, этот участник становится ведущим.

### **7. Подвижная игра «С кочки на кочку».**

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в прыжках.

Ход игры. Дети перепрыгивают «с кочки на кочку» - в кружки, нарисованные на земле или обручи, расположенные в хаотичном порядке, для того чтобы перебраться на противоположную сторону участка.

### **8. Подвижная игра «Совушка».**

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно- следовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание, реакцию.

Ход игры. Ребенок- «совушка» сидит на скамейке, дети двигаются по территории со словами:

Совушка-сова, большая голова,

На суку сидит, во все стороны

глядит- Да как полетит

«Совушка» издает звук «уф-уф» и догоняет детей.

### **9. Подвижная игра «Два Мороза».**

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, быстроту движений; упражнять в беге.

Ход игры. Дети стоят по кругу; два ребенка - «Морозы» - стоят в середине круга и произносят слова:

Мы два брата молодые, два Мороза удалые:

Я Мороз - Красный нос, я Мороз - Синий нос!

Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься

Дети: не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!

Дети разбегаются, а Морозы ловят их и «замораживают» Кого догонят, тот останавливается и выходит из игры.

### ***10. Подвижная игра «Кто быстрее?».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности: развивать ловкость, сообразительность, скорость движений.

Х о д и г р ы : Дети делятся на две группы, задача - перенести снежные комочки в корзину. Чья команда заполнит корзину быстрее, та и победит.

### ***11. Подвижная игра «Горелки».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности.

Х о д и г р ы . Дети встают парами друг за другом, водящий стоит впереди лицом к детям; участники маршируют на месте, проговаривая слова:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло,  
Глянь на небо, птички летят,  
Колокольчики звенят,  
Раз, два, три - беги!

Трое участников бегут в конец колонны, чтобы создать новую пару. Кто из троих не успел, становится водящим.

### ***12. Подвижная игра «Солнце и ветер».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание, смекалку.

Х о д и г р ы . Воспитатель показывает табличку «Солнце» - дети двигаются по территории участка: прыгают, бегают, приседают, танцуют. По сигналу «Ветер!» прячутся на веранде, в домик, за машину, не задевая друг друга.

### ***13. Подвижная игра «Попади в цель».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать меткость, ловкость, глазомер.

Ход игры. Дети по очереди бросают снежки в цель, закрепленную на стене веранды с наружной стороны. У кого больше попаданий, тот и победитель.

### ***14. Подвижная игра «Удочка».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развив внимание, сообразительность; упражнять в подпрыгивании.

Ход игры. Дети стоят по кругу. Ведущий в кругу вращает скакалку, дети подпрыгивать, чтобы она не задела ног. Кто не успел, тот покидает круг.

### ***15. Подвижная игра «Ловишка, бери ленту».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, смекалку.

Ход игры. Играющие встают в круг, выбирают ловишку. Все, кроме ловишки, берут цветную ленту и закладывают сзади за пояс или за ворот. Ловишка встает в центр круга, сигналу дети разбегаются по площадке. Ловишка догоняет их, стараясь вытянуть у кого-нибудь ленту. У кого ловишка забрал ленту, тот выходит из игры.

По сигналу воспитателя: «Раз, три, в круг скорей беги!» дети собираются в круг. Ловишка подсчитывает количество лент возвращает их детям.

### ***16. Подвижная игра «Стой!».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей,

совмещая с познавательной - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание.

Ход игры. Дети бегают по площадке в разных направлениях. По сигналу «Стой!» останавливаются и замирают на месте. По сигналу «Можно бежать!» игра продолжается.

### ***17. Подвижная игра «Найди свою пару».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развив: внимание, скорость.

Ход игры. Дети встают парами один за другим, запоминают своего партнера. По первому сигналу все разбегаются и несколько минут активно двигаются по территории участка, по второму сигналу должны найти своего партнера и встать в прежнем порядке.

### ***18. Подвижная игра «Коршун и наседка».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, смекалку, смелость.

Ход игры. Один из играющих - «коршун», другой - «наседка». Остальные дети - «цыплята», они становятся за «наседкой», держась друг за друга. На противоположной стороне площадки очерчивается кружок - «гнездо коршуна». По сигналу взрослого «Коршун!» ребёнок- «коршун» «вылетает из гнезда» и старается поймать «цыпленка», стоящего последним в колонне. «Наседка распускает крылья» (вытягивает руки в стороны), защищает своих «цыплят», не даёт «коршуну» схватить «цыпленка». Все «цыплята» следят за движениями «коршуна» и идут за «наседкой», не отрываясь друг от друга, стараясь помешать «коршуну» поймать последнего.

### ***19. Подвижная игра «Ловишки-перебежки».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной,



с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, сообразительность, упражнять в беге.

**Ход и г р ы .** Дети делятся на группы, встают по обе стороны участка лицом друг к друг. На середине находится ловишка. После слов: «Раз, два, три, лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, ловишка их догонят. Тот, до кого ловишка дотронется, считается пойманным становится ловишкой.

### ***20. Подвижная игра «Кто обгонит?».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, чувство ответственности за свою команду.

**Ход и г р ы .** На одной стороне площадки дети стоят в одну шеренгу с мячами в руках, по команде бегут, подбрасывая мяч перед собой, на противоположную сторону площадки. Побеждает тот, кто, не уронив мяч, прибежит первым.

### ***21. Подвижная игра «Ловишки с приседанием».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать выносливость, ловкость, сообразительность.

**Ход и г р ы .** Дети выбирают ловишку, по сигналу: «Раз, два, три - беги!» разбегаются по площадке, а ловишка старается их поймать (коснуться рукой). Нельзя ловить того, кто успеет присесть и дотронуться рукой до земли. Когда будут пойманы трое детей, выбирают нового ловишку.

**Декабрь**

### ***1. Подвижная игра «Веселые соревнования».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку, чувство общности; упражнять в беге.

Х о д и г р ы . Играющие встают в 3-4 колонны у общей черты. Впереди каждой колонны в 4-5 шагах обозначены цветные дорожки, дальше - большие цветные круги на снегу. По сигналу первые игроки бегут по дорожкам, затем по контуру круга и быстро возвращаются в конец колонны.

### ***2. Подвижная игра «Чье звено скорее соберется».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, интерес к спорту, совмещая познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности, развивать смекалку, скорость движений.

Х о д и г р ы . Предлагается детям разделиться на четыре команды; они группируются в разных местах на территории участка, под удары бубна прыгают, бегают, по сигналу должны встать на свое место.

### ***3. Подвижная игра «Не попадись».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности, развивать смелость, ловкость.

Х о д и г р ы . Дети стоят в кругу, выбирают ведущего, который по сигналу догоняет детей. Кого догонит, тот выходит из игры.

#### **4. Подвижная игра «Охотники и звери».**

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать меткость, ловкость.

Ход и игры. Из числа детей выбираются «охотники», остальные - «звери». По сигналу «звери» бегают, а «охотники» их ловят или бросают в них мяч. В кого попадут или до кого дотронутся, те выходят из игры.

#### **5. Подвижная игра-соревнование «Дорожка препятствий».**

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно- следовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать навыки подлезания, прыжков.

Ход и игры. Дети выстраиваются в две колонны, по сигналу бегут к спортивным снарядам из снега: дуге, пеньку, снежному валу - и возвращаются в конец колонны. Чье звено выполнит раньше, то и победит.

#### **6. Подвижная игра «Уголки».**

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно- следовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку.

Ход и игры. Игра проводится на веранде. Дети выбирают водящего, занимают углы; по сигналу прыгают, бегают; при ударе в бубен занимают пустой угол. Кому не достанется угла, тот становится водящим.

#### **7. Подвижная игра «Не оставайся на снегу».**

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать сообразительность; упражнять в прыжках.

Ход и г р ы . Выбрав водящего, дети бегают по территории участка. Когда подбегает водящий, они должны быстро запрыгнуть на возвышенность: скамейку, постройку и др. До кого дотронется водящий, тот выбывает из игры.

#### **8. Подвижная игра «Мы - веселые ребята».**

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развив; ловкость, смелость, внимание.

Ход и г р ы . Дети стоят в кругу, выбирают ведущего, проговаривают слова:

Мы - веселые ребята, любим бегать и играть,

Ну, попробуй нас догнать - раз, два, три, лови!

Затем разбегаются по территории участка. До кого дотронется водящий, тот выбывает из игры

#### **9. Подвижная игра «Пожарные на учении».**

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, находчивость; закрепить умения лазить, прыгать, перелазить, подползать.

Ход и г р ы . Уточняется, кто такие пожарные. Детям предлагается стать пожарными и начать тренировку: подлезть под канаты, залезть на шведскую стенку, перелезть через препятствие (вал). Для этого образуются две команды: чья команда первой пройдет учения, та и победила.

#### **10. Подвижная игра «Самолеты».**

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развив правильное дыхание при беге, внимание, сообразительность.

Ход и г р ы : Ведущий - «диспетчер» дает разрешение на взлет, «летчики» «заводят моторы», по очереди «взлетают», «летают» по территории участка. По сигналу: «На посадку!»

самолеты выстраиваются в ряд.

### ***11. Подвижная игра «Мышеловка».***

**Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку.

**Ход игры.** Часть детей ходят по кругу, взявшись за руки (это «мышеловка»), проговаривают слова:

Ах, как мыши надоели, все погрызли, все поели,  
Берегитесь же, плутовки, доберемся мы до вас.  
Как расставим мышеловку, переловим всех  
зараз!

В это время остальные бегают через круг, по окончании последней фразы приседают и не выпускают «мышей», затем покидают игру. Игра продолжается до тех пор, пока не поймают последнюю «мышь».

### ***12. Подвижная игра «Кто выше прыгнет?».***

**Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в подпрыгивании.

**Ход игры.** На натянутом канате чуть выше поднятой руки детей висят колокольчики. Дети с разбегу подпрыгивают, чтобы задеть их. Подсчитывают количество касаний. Кто больше наберет, тот и победитель.

### ***13. Подвижная игра «Два Мороза».***

**Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, смекалку, смелость.

**Ход игры.** Дети стоят по кругу; два ребенка - «Морозы» - стоят в середине круга и произносят слова:

Мы два брата молодые, два Мороза удалые:

Я Мороз - Красный нос, я Мороз - Синий нос!

Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Дети. Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!

Дети разбегаются, а «Морозы» догоняют их. Кого догонят, тот останавливается и выходит из игры.

#### ***14. Подвижная игра «Пройди и не упади».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать злость, чувство равновесия.

Ход игры. Дети по очереди проходят по снежной постройке-«крокодилу». Чтобы упасть, надо держать равновесие.

#### ***15. Подвижная игра «Гуси-лебеди».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание и смелость.

Ход игры. На одной стороне площадки стоят дети-«гуси», на скамейке сидит ребенок, который играет роль волка, на противоположной стороне стоит «мать-гусыня», она зовет «гусей»:

Гусыня. Гуси, гуси!

Гуси. Га-га-га.

Гусыня. Есть хотите?

Гуси. Да, да, да!

Гусыня. Ну, летите!

Гуси. Нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой, зубы точит, съесть нас хочет!

Гусыня. Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

«Гуси» машут руками- «крыльями» и «летят» к «гусыне». «Волк» выходит из засады и ловит оставших детей.

#### ***16. Подвижная игра «Перебежки».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость,

находчивость.

**Х о д и г р ы .** Дети делятся на две группы, стоят в шеренгах друг против друга. По сигналу бегают, прыгают, лазают. По команде должны встать на противоположную сторону, не опаздывать и не ошибаться.

### ***17. Подвижная игра «Кто дальше прыгнет?».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной- следовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в прыжках с места и разбега.

**Х о д и г р ы .** На снегу начерчена линия. Дети выстраиваются на ней, по сигналу все од временно прыгают и остаются на местах, отмечают, кто прыгнул дальше. Затем задача усложняется: прыгнуть с разбега, не упасть и стоять на том же месте. Фиксируют результат, выявляют победите

### ***18. Подвижная игра-соревнование «Кто скорее через обруч».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в подлезании.

**Х о д и г р ы .** Дети делятся на две команды, стоят у линии; на расстоянии укреплены большие обручи. По команде играющие бегут по одному, пролезают в обруч и возвращаются в конец колонны. Побеждает та команда, участники которой выполняют задание первым

### ***19. Подвижная игра «Зайцы и волк».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в беге,



развивать внимание, смелость.

Ход и г р ы . Ребенок- «волк» сидит в своем логове, дети-«зайцы» по сигналу прыгают 1 лужайке, «кушают травку», проговаривают слова:

Зайцы скачут - скок, скок, скок

- На заснеженный лужок,

Травку под снегом ищут,

Смотрят, не идет ли волк?

«Волк» рычит, «зайцы» прыгают в свои «норки» (нарисованные на снегу). До кого «волк» дотронется, тот выходит из игры.

### ***20. Подвижная игра «Шире шаг».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать глазомер.

Ход и г р ы . Дети стоят по линейке, разделившись на три команды, по сигналу они должны перейти на другую сторону участка, причем большими шагами. Кто быстрее выполнит задачу и победитель.

**Январь**

### ***1. «У медведя во бору».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной деятельностью, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, ловкость, быстроту действий.

Ход игры. Ребенок-«медведь» сидит на пеньке, дети стайкой продвигаются по территории участка мимо «медведя», имитируя сбор ягод проговаривают слова:

У медведя во бору грибы, ягоды беру.

А медведь не спит и на нас рычит...

«Медведь» рычит и ловит детей; кого догонит, тот выходит из игры

### ***2. Подвижная игра «Хитрая лиса».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в беге; развивать ловкость, внимание.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Воспитатель сообщает детям, что незаметно дотронется до любого ребенка во время проговаривания слов: «Хитрая лиса, где ты?». Ребенок, до которого дотронулся воспитатель, говорит: «**Я** здесь!» Дети бегут врассыпную, «лиса» их догоняет.

### ***3. Подвижная игра «Перелет птиц».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку, ориентацию на местности.

Ход игры. Дети делятся на 2-3 группы, изображают разные

виды перелетных птиц, р полагаются друг против друга. По сигналу они должны поменяться местами, причем соблюдая характерные особенности полета: гуси летят клином, скворцы стайкой.

#### **4. Подвижная игра «Волк во рву».**

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; учить бегать, не наталкиваясь друг на друга; развивать ловкость, смелость, находчивость.

Ход и игры. Ребенок- «волк» сидит посередине «рва», нарисованного на земле; по сигналу двигаются со словами:

Через лес перейти надо нам, ребята,

В дальний лес мы идем - там грибы маслята.

А на мостик волк нас не пускает,

На мосту он, серый, отдыхает.

Он рычит, он ворчит, лязгает зубами:

«Не пуцу, не пуцу деток за грибами». Г. Бойко

Дети должны перепрыгнуть через «ров» так, чтобы «волк» их не поймал.

#### **5. Подвижная игра «Море волнуется».**

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; выполнять ими имитационные движения, демонстрируя их красоту, выразительность, грациозность, пластичность.

Ход и игры. Дети стоят в кругу, выбирается ведущий, он стоит в центре; все произносятся слова и произвольно двигаются, стараясь создать необычную фигуру: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри». По окончании все замирают, ведущий выбирает лучшую фигуру, этот

участник становится ведущим.

### **6. Подвижная игра «С кочки на кочку».**

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять детей в прыжках.

Ход и г р ы . Дети перепрыгивают с «кочки на кочку» в кружки, нарисованные на земле, или обручи, расположенные в хаотичном порядке, чтобы перебраться на противоположную сторону участка.

### **7. Подвижная игра «Горелки».**

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать мание, упражнять в беге.

Ход и г р ы . Дети встают парами друг за другом, водящий стоит впереди лицом к детям; игроки маршируют на месте, проговаривают слова:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло,

Глянь на небо, птички летят,

Колокольчики звенят-

Раз, два, три - беги!

Трое детей бегут в конец колонны, чтобы создать новую пару. Кто не успел, тот становится водящим.

### **8. Подвижная игра «Кто быстрее».**

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности: развивать ловкость, сообразительность, скорость движений.

Ход и г р ы . Дети делятся на две группы, переносят снежные комочки в корзину. Чья команда заполнит корзину быстрее, та и победит.

### ***9. Подвижная игра «Совушка».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательско - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание, реакцию.

Ход игры. Ребенок- «совушка» сидит на скамейке, дети двигаются по комнате со СЛОВАМИ

Совушка-сова, большая голова,

На суку сидит, во все стороны глядит,

Да как полетит!

«Совушка» издает звук «уф-уф» и догоняет детей

### ***10. Подвижная игра «Солнце и ветер».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание, смекалку.

Ход игры. Воспитатель показывает табличку «Солнце» - дети двигаются по территории ка: прыгают, бегают, приседают, танцуют. По сигналу «Ветер» дети прячутся на веранде, в домик, за машину, не задевая друг друга, о окончании прогулки собирают оборудование.

### ***11. Подвижная игра «Попади в цель».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать меткость, ловкость, глазомер.

Ход игры. Дети по очереди бросают снежки в цель, закрепленную на стене веранды с наружной стороны. У кого больше попаданий, тот и победитель.

### ***12. Подвижная игра «Удочка».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей,

совмещая с познавательной следовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать мание, сообразительность; упражнять в подпрыгивании.

**Ход и г р ы .** Дети стоят по кругу, ведущий в кругу вращает скакалку. Дети подпрыгивают, чтобы скакалка не задела ноги. Кто не успел, тот покидает круг

### ***13. Подвижная игра «Ловишка, бери ленту».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, смекалку.

**Ход и г р ы .** Играющие встают в круг, выбирают ловишку. Все, кроме ловишки, берут цветную ленту и закладывают сзади за пояс или за ворот. Ловишка встает в центр круга, сигналу дети разбегаются по площадке. Ловишка догоняет их, стараясь вытянуть у кого-нибудь ленту. У кого ловишка забрал ленту, тот выходит из игры.

По сигналу воспитателя: «Раз, три, в круг скорей беги!» дети собираются в круг. Ловишка подсчитывает количество лент возвращает их детям.

### ***14. Подвижная игра «Стой!».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание.

**Ход и г р ы .** Дети бегают по площадке в разных направлениях. По сигналу «Стой!» останавливаются и замирают на месте. По сигналу «Можно бежать!» игра продолжается.

### ***15. Подвижная игра «Найди свою пару».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание, скорость.

**Ход и г р ы .** Дети встают парами один за другим, запоминают своего партнера. По первому сигналу все разбегаются и несколько

минут активно двигаются по территории участка, по второму сигналу должны найти своего партнера и встать в прежнем порядке.

### ***16. Подвижная игра «Коршун и наседка».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать кость, смекалку, смелость.

Ход игры: Один из играющих - «коршун», другой - «наседка». Остальные дети - «цыплята», они становятся за «наседкой», держась друг за друга. На противоположной стороне площадки очерчивает- кружок - «гнездо коршуна».

По сигналу взрослого «Коршун!» ребенок- «коршун» «вылетает из гнезда» и старается поймать «цыпленка», стоящего последним в колонне. «Наседка распускает крылья» (вытягивает руки в стороны), защищает своих «цыплят», не дает «коршуну» схватить цыпленка». Все «цыплята» следят за движениями «коршуна» и идут за «наседкой», не отрываясь друг от друга, стараясь помешать «коршуну» поймать последнего.

### ***17. Подвижная игра «Ловишки-перебежки».***

Цель: формировать навыки двигательной активности-детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, сообразительность, упражнять в беге.

Ход игры. Дети делятся на группы, встают по обе стороны участка лицом друг к другу, на середине между ними находится ловишка. После слов: «Раз, два, три, лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, ловишка их ловит. Тот, до кого ловишка дотронется, считается пойманным, становится ловишкой.

### ***18. Подвижная игра «Кто обгонит?».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности;



развивать кость, чувство ответственности за свою команду.

Ход и г р ы . На одной стороне площадки дети стоят в одной шеренге с мячами в р) По команде дети бегут, подбрасывая мяч перед собой, на противоположную сторону площадки. Побеждает тот, кто, не уронив мяч, прибежит первым.

### ***19. Подвижная игра «Ловишки с приседанием».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать выносливость, ловкость, сообразительность.

Ход и г р ы . Выбирают ловишку. По сигналу: «Раз, два, три - беги!» дети разбегаются площадке, а ловишка старается их поймать (коснуться рукой). Нельзя ловить того, кто успел присесть и дотронуться рукой до земли. Когда будут пойманы трое детей, выбирают нового ловишку.

**Февраль**

### ***1. Подвижная игра «Веселые соревнования».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку, чувство общности; упражнять в беге.

Х о д и г р ы . Играющие встают в 3-4 колонны у общей черты. Впереди каждой колонны в 4-5 шагах обозначены цветные дорожки, дальше - большие цветные круги на снегу. По сигналу первые участники бегут по дорожкам, затем по контуру круга и быстро возвращаются в конце, колонны. Вьюга помогает участникам, поддерживает их.

### ***2. Подвижная игра «Чье звено скорее соберется?».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, интерес к спорту, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку, скорость движений.

Х о д и г р ы . Дети делятся на четыре команды, группируются в разных местах на территории участка, под удары бубна прыгают, бегают, по сигналу должны встать на свое место.

### ***3. Подвижная игра «Не попадись».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, ловкость.

Ход и г р ы . Дети стоят в кругу, выбирают ведущего, который по сигналу догоняет игроков. Кого догонит, тот выходит из игры.

#### ***4. Подвижная игра «Охотники и звери».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать меткость, ловкость.

Ход и г р ы . Из числа детей выбираются «охотники», остальные - «звери». По сигналу «звери» бегают, а «охотники» их ловят или бросают в них мяч. В кого попадут или до кого дотронутся, те выходят из игры.

#### ***5. Подвижная игра-соревнование «Дорожка препятствий».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать навыки подлезания, прыжков.

Ход и г р ы . Дети выстраиваются в две колонны, по сигналу бегут к спортивным снарядам из снега: дуге, пеньку, снежному валу - и возвращаются в конец колонны. Чье звено быстрее выполнит задание, то и побеждает.

#### ***6. Подвижная игра «Уголки».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку.

Ход и г р ы . Игра проводится на веранде и в домике. Дети выбирают водящего, занимают углы, по сигналу прыгают, бегают, при ударе в бубен занимают пустой угол. Кому не достанется места, тот становится водящим.

#### ***7. Подвижная игра «Не оставайся на снегу».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать сообразительность; упражнять в прыжках.

**Ход и г р ы .** Дети выбирают водящего, бегают по территории участка. Когда подбегает водящий, они должны быстро запрыгнуть на возвышенность: скамейку, постройку и др. До кого дотронется водящий, тот выбывает из игры.

### ***8. Подвижная игра «Мы - веселые ребята».***

**Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, смелость, внимание.

**Ход и г р ы .** Дети стоят в кругу, выбирают ведущего, проговаривают слова:

Мы - веселые ребята,

Любим бегать и играть,

Ну, попробуй нас догнать.

Раз, два, три, лови!

Все разбегаются по территории участка. До кого дотронется водящий, тот выбывает из игры

### ***9. Подвижная игра «Пожарные на учении».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, находчивость; закрепить умения лазить, прыгать, подползать.

**Ход и г р ы .** Уточнить, кто такие пожарные; рассказать о них. Предложить детям стать пожарными, начать тренировку: подлезть под канаты, залезть на шведскую стенку, перелезть через препятствие (вал). Для этого дети делятся на две команды. Чья команда первой пройдет учение та и победи

### ***10. Подвижная игра «Самолеты».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей,

совмещая с познавательной - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать правильное дыхание при беге, внимание, сообразительность.

Ход и г р ы . Ведущий - «диспетчер» дает разрешение на взлет, «летчики» «заводят моторы», по очереди «взлетают». «Летают» по территории участка; по сигналу «На посадку» «самолеты» выстраиваются в ряд.

### ***11. Подвижная игра «Мышеловка».***

Цель: развивать выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость; упр пять в беге и приседании, построении в круг и ходьбе по кругу.

Играющие делятся на две неравные команды, большая образует круг - «мышеловку», меньшая - это «мыши».

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

Затем дети опускают руки вниз; «мыши», оставшиеся в кругу, встают в круг, и «мышеловка» увеличивается

### ***12. Подвижная игра «Кто выше прыгнет».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в подпрыгивании.

Ход и г р ы . На натянутом канате висят колокольчики чуть выше поднятой руки детей. Дети с разбегу подпрыгивают, чтобы задеть их. Подсчитывают количество касаний. Кто больше наберет, тот и победитель.

### ***13. Подвижная игра «Два Мороза».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской,

коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, быстроту движений; упражнять в беге.

Ход и г р ы . Дети стоят по кругу; два ребенка - «Морозы» - стоят в середине круга и произносят слова:

Мы два брата молодые, два Мороза удалые:

Я Мороз - Красный нос, я Мороз - Синий нос!

Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Дети: не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!

Дети разбегаются, а Морозы ловят их и «замораживают» Кого догонят, тот останавливается и выходит из игры.

#### ***14. Подвижная игра «Пройди и не упади».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, чувство равновесия.

Ход и г р ы . Дети по очереди проходят по снежной постройке-«крокодилу»; чтобы не упасть, они должны соблюдать равновесие.

#### ***15. Подвижная игра «Гуси-лебеди».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание и смелость.

Ход и г р ы . На одной стороне площадки стоят дети - «гуси», на скамейке сидит ребенок- «волк», на противоположной стороне - «мать-гусыня», она зовет гусей:

Г у с ы н я . Гуси, гуси!

Г у с и . Га-га-га.

Г у с ы н я . Есть хотите?

Г у с и . Да, да, да!

Г у с ы н я . Ну, летите!

Г у с и . Нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас

домой, зубы точит, съест нас хочет!

Г у с ы н я. Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!  
«Гуси» машут руками- «крыльями» и «летят» к «гусыне».  
«Волк» выходит из засады и ловит отставших детей.

### ***16. Подвижная игра «Перебежки».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, находчивость.

Ход и г р ы. Дети делятся на две группы, становятся в шеренги друг напротив друг По сигналу бегают, прыгают, лазают; по команде должны встать на противоположную сторону; не опаздывать.

### ***17. Подвижная игра «Кто дальше прыгнет».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в прыжках с места и с разбега.

Ход и г р ы. На снегу чертят длинную линию. Дети выстраиваются по ней, по сигналу все одновременно прыгают и остаются на местах; отмечают, кто прыгнул дальше; затем задание усложняется: надо прыгнуть с разбега, не упав, зафиксировать результат.

### ***18. Подвижная игра-соревнование «Кто скорее через обруч».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в подлезании.

Ход и г р ы. Дети делятся на две команды, стоят у линии; на расстоянии укреплены большие обручи; по команде игроки бегут по одному, пролезают в обруч и возвращаются в конец колонны. Побеждает та команда, участники которой выполняют



задание первыми.

### ***19. Подвижная игра «Зайцы и волк».***

**Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в беге; развивать внимание, смелость.

**Ход и г р ы .** Ребенок- «волк» сидит в своем «логове», дети- «зайцы» по сигналу прыгают на лужайке, «кушают травку», проговаривают слова:

Зайцы скачут - скок, скок,

скок - На заснеженный

лужок,

Травку под снегом ищут,

Смотрят, не идет ли волк?

«Волк» рычит, «зайцы» прыгают в свои «норки», нарисованные на снегу. До кого «волк» дотронется, тот выходит из игры.

### ***20. Подвижная игра «Шире шаг».***

**Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать глазомер.

**Ход и г р ы .** Дети становятся по линейке в три колонны. По сигналу они должны перейти на другую сторону участка, причем большими шагами. Кто раньше выполнит задание, тот победил.

**Март**

### **1. Подвижная игра «У медведя во бору».**

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно исследовательской, коммуникативной деятельностью, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, ловкость, быстроту движений.

**Ход игры.** Ребенок-«медведь» сидит на пеньке, дети стайкой продвигаются по территории участка мимо «медведя», «собирают ягоды», проговаривая слова:

У медведя во бору грибы, ягоды беру.

А медведь не спит и на нас рычит...

«Медведь» рычит и ловит детей; кого догонит, тот выходит из игры.

### **2. Подвижная игра «Хитрая лиса».**

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в беге; развивать ловкость, внимание.

**Ход игры.** Дети стоят в кругу. Воспитатель сообщает детям, что незаметно дотронется до любого ребенка во время проговаривания слов: «Хитрая лиса, где ты?». Ребенок, до которого дотронулся воспитатель, говорит: «**Я** здесь!» Дети бегут врассыпную, «лиса» их догоняет.

### **3. Подвижная игра «Перелет птиц».**

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку

Ход игры. Дети делятся на 2-3 группы, изображают перелетных птиц, располагают друг напротив друга. По сигналу они должны поменяться местами, отображая характерные особенности: гуси летят клином, скворцы - стайкой.

#### **4. Подвижная игра «Волк во рву».**

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; учить бегать не наталкиваясь друг на друга; развивать ловкость, смелость, находчивость.

Ход игры. Ребенок-«волк» сидит посередине «рва», нарисованного на земле; по сигналу дети двигаются со словами:

Через лес перейти надо нам, ребята,  
В дальний лес мы идем, там грибы маслята.  
А на мостик волк нас не пускает,  
На мосту он, серый, отдыхает.  
Он рычит, он ворчит, лязгает зубами:  
«Не пуцу, не пуцу деток за грибами».

Дети должны перепрыгнуть через «ров» так, чтобы «волк» их не поймал. По окончании прогулки собирают оборудование.

#### **5. Подвижная игра «Море волнуется».**

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; выполнять имитационные движения, демонстрируя их красоту, выразительность, грациозность, пластичность.

Ход игры. Дети стоят в кругу. Выбирается ведущий, он стоит в центре; все произносят слова и произвольно двигаются, стараясь создать необычную фигуру: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри». После этих слов все замирают, ведущий выбирает лучшую фигуру, этот участник становится ведущим.

#### **6. Подвижная игра «С кочки на кочку».**

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной- следовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять прыжках.

Ход и г р ы : Дети перепрыгивают «с кочки на кочку» - в кружки, нарисованные на земле, (и обручи, чтобы перебраться на противоположную сторону участка.

### **7. Подвижная игра «Горелки».**

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности.

Ход и г р ы . Дети встают парами друг за другом, водящий стоит впереди лицом к детям участники маршируют на месте, приговаривая:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло,  
Глянь на небо, птички летят,  
Колокольчики звенят.  
Раз, два, три - беги!

Трое участников бегут в конец колонны, чтобы создать новую пару. Кто из троих не успел, становится водящим

### **8. Подвижная игра «Два Мороза».**

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, быстроту движений; упражнять в беге.

Ход и г р ы . Дети стоят по кругу; два ребенка - «Морозы» - стоят в середине круга и произносят слова:

Мы два брата молодые, два Мороза удалые:  
Я Мороз - Красный нос, я Мороз - Синий нос!  
Кто из вас решится в путь-дороженьку  
пуститься?

Д е т и : Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!  
Дети разбегаются, а «Морозы» ловят их и «замораживают». Кого догонят, тот останавливается и выходит из игры.

### **9. Подвижная игра «Кто быстрее?».**

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, сообразительность, скорость движений.

Ход и г р ы . Дети делятся на две группы, задача - перенести снежные комочки в корзину. Чья команда заполнит корзину

быстрее, та и победит

### ***10. Подвижная игра «Совушка».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательско - исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание, реакцию.

Ход игры. Ребенок- «совушка» сидит на скамейке, дети двигаются по комнате со СЛОВАМИ

Совушка-сова, большая голова,

На суку сидит, во все стороны глядит,

Да как полетит!

«Совушка» издает звук «уф-уф» и догоняет детей

### ***11. Подвижная игра «Солнце и ветер».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательш исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развива' внимание, смекалку.

Ход игры. Воспитатель показывает табличку «Солнце», дети двигаются по территорг участка: прыгают, бегают, приседают, танцуют. По сигналу «Ветер!» прячутся на веранд в домик, за машину, не задевая друг друга.

### ***12. Подвижная игра «Попади в цель».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательнo исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать меткость, ловкость, глазомер.

Ход игры. Дети по очереди бросают снежки в цель, закрепленную на стене веранды. У кого больше попаданий, тот и победитель.

### ***13. Подвижная игра «Удочка».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательнo- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание, сообразительность; упражнять в подпрыгивании.

Ход игры. Дети стоят по кругу. Ведущий в кругу вращает скакалку, дети подпрыгивают, чтобы она не задела ног. Кто не успел, тот покидает круг.

#### ***14. Подвижная игра «Ловишка, бери ленту».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, смекалку.

Х о д и г р ы . Играющие встают в круг, выбирают ловишку. Все, кроме ловишки, берут цветную ленту и закладывают сзади за пояс или за ворот. Ловишка встает в центр круга. По сигналу дети разбегаются по площадке. Ловишка догоняет их, стараясь вытянуть у кого-нибудь ленту. Тот, у кого ловишка забрал ленту, выходит из игры. По сигналу воспитателя: «РАЗ, ДВА, три, в круг скорей беги!» дети собираются в круг. Ловишка подсчитывает количество лент и возвращает их детям.

#### ***15. Подвижная игра «Стой!».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание.

Х о д и г р ы . Дети бегают по площадке в разных направлениях. По сигналу «Стой!» останавливаются и замирают на месте. По сигналу «Можно бежать!» бегают.

#### ***15. Подвижная игра «Найди свою пару».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание, скорость.

Х о д и г р ы . Дети встают парами один за другим, запоминают своего партнера. По первому сигналу все разбегаются и несколько минут активно двигаются по территории участка, по второму сигналу должны найти своего партнера и встать в прежнем порядке.

#### ***16. Подвижная игра «Коршун и наседка».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, смекалку, смелость.

Х о д и г р ы . Один из играющих - «коршун», другой - «наседка». Остальные дети - «цыплята», они становятся за «наседкой», держась друг за друга. На противоположной стороне

площадки очерчивается кружок - «гнездо коршуна». По сигналу взрослого «Коршун!» ребенок- «коршун» «вылетает из гнезда» и старается поймать «цыпленка», стоящего последним в колонне. «Наседка распускает крылья» (вытягивает руки в стороны), защищает своих «цыплят», не дает «коршуну» схватить «цыпленка». Все «цыплята» следят за движениями «коршуна» и идут за «наседкой», не отрываясь друг от друга, стараясь помешать «коршуну» поймать последнего.

### ***17. Подвижная игра «Кто обгонит?».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, чувство ответственности за свою команду.

**Ход и г р ы .** На одной стороне площадки дети стоят в одну шеренгу с мячами в руках. По команде они бегут, подбрасывая мяч перед собой, на противоположную сторону площадки. Побеждает тот, кто, не уронив мяч, прибежит первым.

### ***18. Подвижная игра «Ловишки с приседанием».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать выносливость, ловкость, сообразительность.

**Ход и г р ы .** Дети выбирают ловишку, по сигналу: «Раз, два, три - беги!» разбегаются по площадке, а ловишка старается их поймать (коснуться рукой). Нельзя ловить того, кто успел присесть и дотронуться рукой до земли. Когда будут пойманы трое детей, выбирают нового ловишку.



**Апрель**

### ***1. Подвижная игра «Веселые соревнования».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку, чувство общности; упражнять в беге.

Х о д и г р ы . Играющие встают в 3-4 колонны у общей черты. Впереди каждой коло в 4 5 шагах обозначены цветные дорожки, дальше - большие цветные круги на снегу. По сигналу первые игроки бегут по дорожкам, затем по контуру круга и быстро возвращаются в конец колонны.

### ***2. Подвижная игра «Чье звено скорее соберется».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, интерес к спорту, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку, скорость движений.

Х о д и г р ы . Дети делятся на четыре команды, группируются в разных частях территории участка, под удары бубна прыгают, бегают, по сигналу должны встать на свое место.

### ***3. Подвижная игра «Не попадись».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно- исследовательской, коммуникативной,

с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, ловкость.

Ход игры. Дети стоят в кругу, выбирают ведущего, который по сигналу их догоняет. Кого догонит, тот выходит из игры.

#### ***4. Подвижная игра «Охотники и звери».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать меткость, ловкость.

Ход игры: Из числа детей выбираются «охотники», остальные - «звери»; по сигналу «звери» бегают, а «охотники» их ловят или бросают в них мяч. В кого попадут или дотронутся выходят из игры.

#### ***5. Подвижная игра-соревнование «Дорожка препятствий».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать навыки подлезания, прыжков.

Ход игры: Дети выстраиваются в две колонны, по сигналу бегут к спортивным снарядам (дуге, пеньку, бревну) и возвращаются в конец колонны. Какое звено быстрее выполнит задание, то и побеждает.

#### ***6. Подвижная игра «Уголки».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку.

Ход игры. Игра проводится на веранде и в домике. Дети выбирают водящего, занимают углы; по сигналу прыгают, бегают; при ударе в бубен занимают пустой угол. Кому уголка не достанется, тот становится водящим.

#### ***7. Подвижная игра «Не оставайся на полу».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать сообразительность; упражнять в прыжках.

**Ход и г р ы .** Выбирают водящего. Дети бегают по территории участка. Когда подбегает водящий, они должны быстро запрыгнуть на возвышенность: скамейку, постройку и др. До кого дотронется водящий, тот выбывает из игры.

### ***8. Подвижная игра «Мы - веселые ребята».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, смелость, внимание.

**Ход и г р ы .** Дети стоят в кругу, выбирают ведущего, проговаривают слова:

Мы - веселые ребята, любим бегать и играть,

Ну, попробуй нас догнать - раз, два, три, лови!

Затем разбегаются по территории участка

### ***9. Подвижная игра «Пожарные на учении».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, находчивость; закреплять умения лазить, прыгать, перелазить, подползать.

**Ход и г р ы .** Уточняется, кто такие пожарные. Детям предлагается стать пожарными и начать тренировку: подлезть под канаты, залезть на шведскую стенку, перелезть через препятствие (вал). Для этого создаются две команды: чья команда первой пройдет учения, та и победила.

### ***10. Подвижная игра «Самолеты».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать правильное дыхание при беге, внимание, сообразительность.

Ход игры. Ведущий- «диспетчер» дает разрешение на взлет, «летчики» «заходят моторы», по очереди «взлетают», «летают» по территории участка. По сигналу «На посадку!» самолеты выстраиваются в ряд.

### ***11. Подвижная игра «Мышеловка».***

Цель: развивать выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость; у) пять в беге и приседании, построении в круг и ходьбе по кругу.

Играющие делятся на две неравные команды, большая образует круг - «мышеловку», шая - это «мыши».

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

Дети опускают руки вниз, «мыши» встают в круг, и «мышеловка» увеличивается.

### ***12. Подвижная игра «Кто выше прыгнет?».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с дознаватель исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в подпрыгивании.

Ход игры. На натянутом канате висят колокольчики чуть выше поднятой руки игроков. Дети с разбегу подпрыгивают, чтобы задеть их. Подсчитывают количество касаний. Кто болл наберет, тот и победитель.

### ***13. Подвижная игра «Два Мороза».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, быстроту движений; упражнять в беге.

Ход игры. Дети стоят по кругу; два ребенка - «Морозы» -

стоят в середине круга и произносят слова:

Мы два брата молодые, два Мороза удалые:  
Я Мороз - Красный нос, я Мороз - Синий нос!  
Кто из вас решится в путь-дороженьку  
пуститься?

Д е т и . Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!

Дети разбегаются, а «Морозы» ловят их и «замораживают».

Кого догонят, тот останавливается и выходит из игры.

#### ***14. Подвижная игра «Пройди и не упади».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, чувство равновесия.

Х о д и г р ы . Дети по очереди проходят по бревну. Чтобы не упасть, надо держать равновесие.

#### ***15. Подвижная игра «Гуси-лебеди».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание и смелость.

Х о д и г р ы . На одной стороне площадки стоят дети-«гуси»; на скамейке сидит ребенок, который играет роль волка; на противоположной стороне стоит «мать-гусыня», она зовет «гусей»:

Г у с ы н я . Гуси, гуси!

Г у с и . Га-га-га.

Г у с ы н я . Есть хотите?

Г у с и . Да, да, да!

Г у с ы н я . Ну, летите!

Г у с и . Нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой, зубы точит, съест нас чет!

Г у с ы н я . Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

«Гуси» машут руками- «крыльями» и «летят» к «гусыне». «Волк» выходит из засады и ловит отставших детей.

### ***16. Подвижная игра «Перебежки».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, находчивость.

Ход игры. Дети делятся на две группы, стоят в шеренгах друг против друга. По сигналу бегают, прыгают, лазают. По команде должны встать на противоположную сторону, не опаздывать и не ошибаться.

### ***17. Подвижная игра «Кто дальше прыгнет»***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно исследовательской, коммуникативной, с учётом безопасности жизнедеятельности; упражнять в прыжках с места и разбега.

Ход игры. На земле чертят линию. Дети выстраиваются на ней, по сигналу все одновременно прыгают и остаются на местах, отмечают, кто прыгнул дальше. Затем задача усложняется: прыгнуть с разбега, не упасть и стоять на том же месте. Фиксируют результат, выявляют победителя.

### ***18. Подвижная игра-соревнование «Кто скорее через обруч?».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в подлезании.

Ход игры. Дети делятся на две команды, стоят у линии; на расстоянии укреплены большие обручи. По команде дети бегут по одному, пролезают в обруч и возвращаются в конец колонны. Побеждает та команда, участники которой выполняют задание первыми.

### ***18. Подвижная игра «Зайцы и вояк».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в беге; развивать внимание, смелость.

Ход и г р ы . Ребенок-«волк» сидит в своем логове, дети-«зайцы» по сигналу прыгают на лужайке, «кушают травку», проговаривают слова:

Зайцы скачут - скок, скок, скок

- На заснеженный лужок,

Травку под снегом ищут,

Смотрят, не идет ли волк?

«Волк» рычит, «зайцы» прыгают в свои норки (нарисованные на снегу). До кого «волк» дотронется, тот выходит из игры.

### ***19. Подвижная игра «Шире шаг».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательна исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать глазомер.

Ход и г р ы . Дети стоят по линейке, разделившись на три команды, по сигналу они должны перейти на другую сторону участка большими шагами. Кто быстрее выполнит задание, тот и победитель.



**Май**

### ***1. Подвижная игра «Веселые соревнования».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку, чувство общности; упражнять в беге

**Х о д и г р ы .** Играющие встают в 3-4 колонны у общей черты. Впереди каждой колонны в 4-5 шагах обозначены цветные дорожки, дальше большие цветные круги на снегу. По сигналу первые игроки бегут по дорожкам, затем по контуру круга и быстро возвращаются в конец колонны.

### ***2. Подвижная игра «Чье звено скорее соберется».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, интерес к спорту, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку, скорость движений.

**Х о д и г р ы .** Дети делятся на четыре команды, группируются в разных частях территории участка, под удары бубна прыгают, бегают, по сигналу должны встать на свое место.

### ***3. Подвижная игра «Не попадись».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности, развивать смелость, ловкость.

Х о д и г р ы . Дети стоят в кругу, выбирают ведущего, который по сигналу догоняет де Кого догонит, тот выходит из игры.

### ***4. Подвижная игра «Охотники и звери».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать меткость, ловкость.

Х о д и г р ы . Из числа детей выбираются «охотники», остальные перевоплощаются в «зверей»; по сигналу «звери» бегают, а охотники их ловят или бросают в них мяч. В кого попадут или до кого дотронутся, те выходят из игры.

### ***5. Подвижная игра-соревнование «Дорожка препятствий».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать навыки подлазания, прыжков.

Х о д и г р ы . Дети выстраиваются в две колонны, по сигналу бегут к спортивным снарядам: дуге, пеньку, бревну - и возвращаются в конец колонны. Чье звено выполнит раньше, то и победит.

### ***6. Подвижная игра «Уголки».***

Ц е л ь : формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку.

Х о д и г р ы . Игра проводится на веранде и в домике. Дети выбирают водящего, запил углы; по сигналу прыгают, бегают; при ударе в бубен занимают пустой угол. Кому не хватит места, тот становится водящим.

### **7. Подвижная игра «Не оставайся на полу».**

**Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной следовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать сообразительность; упражнять в прыжках.

**Ход и игры.** Выбирается водящий, дети бегают по территории участка. Когда подбегает водящий, они должны быстро запрыгнуть на возвышенность: скамейку, постройку и др. До кого дотронется водящий, тот выбывает из игры.

### **8. Подвижная игра «Мы - веселые ребята».**

**Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать ловкость, смелость, внимание.

**Ход игры.** Дети стоят в кругу, выбирают ведущего, проговаривают слова:

Мы веселые ребята, любим бегать и играть,  
Ну, попробуй нас догнать раз, два, три, лови!

Затем все разбегаются по территории участка. До кого дотронется водящий, тот выбывает из игры.

### **9. Подвижная игра «Пожарные на учении».**

**Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной следовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, находчивость; закрепить умения лазить, прыгать, перелазить, подползать.

**Ход игры.** Уточняется, кто такие пожарные. Детям предлагается стать пожарными и начать тренировку: подлезть под канаты, перелезть через препятствия. Для этого образуются две команды: чья команда первой пройдет учения, та и победила.

### **10. Подвижная игра «Самолеты».**

**Цель:** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной,

с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать навык правильного дыхания при беге, внимание, сообразительность.

Ход игры. Ведущий- «диспетчер» дает разрешение на взлет, «летчики» «заводят мотор» по очереди «взлетают», «летают» по территории участка. По сигналу «На посадку!» самолёты выстраиваются в ряд.

### ***11. Подвижная игра «Мышеловка».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно- исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смекалку.

Ход игры: Часть детей ходят по кругу, взявшись за руки (это «мышеловка»), проговаривают слова:

Ах, как мыши надоели, все погрызли, все поели,  
Берегитесь же, плутовки, доберемся мы до вас.  
Как расставим мышеловку, переловим всех  
зараз!

В это время остальные дети бегают через круг, по окончании последней фразы приседают и не выпускают «мышей», затем покидают игру. Игра продолжается до тех пор, пока не поймают последнюю «мышь».

### ***12. Подвижная игра «Кто выше прыгнет?».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в подпрыгивании.

Ход игры. На натянутом канате висят колокольчики чуть выше поднятой руки игроков. Дети с разбегу подпрыгивают, чтобы задеть их. Подсчитывают количество касаний. Кто больше наберет, тот и победитель.

### ***13. Подвижная игра «Мяч через сетку».***

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно- следовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать л кость,

смекалку, смелость.

**Ход и г р ы .** Дети стоят по обе стороны натянутой сетки друг напротив друга на расстоянии двух метров, перебрасывают мяч через сетку так, чтобы стоящие по другую сторону могли поймать. Чья команда поймает больше мячей, та и победила.

#### ***14. Подвижная игра «Пройди и не упади».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать смелость, чувство равновесия.

**Ход и г р ы .** Дети по очереди проходят по бревну. Чтобы не упасть, надо держать равновесие.

#### ***15. Подвижная игра «Гуси-лебеди».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; развивать внимание и смелость.

**Ход и г р ы .** На одной стороне площадки стоят дети-«гуси», на скамейке сидит ребенок, который играет роль волка, на противоположной стороне стоит «мать-гусыня», она зовет «гусей»:

Г у с ы н я . Гуси, гуси!

Г у с и . Га-га-га.

Г у с ы н я . Есть хотите?

Г у с и . Да, да, да!

Г у с ы н я . Ну, летите!

Г у с и . Нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой, зубы точит, съесть нас хочет!

Г у с ы н я . Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

«Гуси» машут руками-«крыльями» и «летят» к «гусыне». «Волк» выходит из засады и ловит отставших детей.

#### ***16. Подвижная игра «Перебежки».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности;

развивать ловкость, находчивость.

**Ход и г р ы .** Дети делятся на две группы, стоят в шеренгах друг против друга. По сип бегают, прыгают, лазают. По команде должны встать на противоположную сторону, не опаздывать и не ошибаться.

### ***17. Подвижная игра «Кто дальше прыгнет?».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной- следовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в прыжках с места и разбега.

**Ход и г р ы .** На земле начерчена линия. Дети выстраиваются на ней, по сигналу все о; временно прыгают и остаются на местах, отмечают, кто прыгнул дальше. Затем задача усложняет прыгнуть с разбега, не упасть и стоять на том же месте. Фиксируют результат, выявляют победит

### ***18. Подвижная игра-соревнование «Кто скорее через обруч».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной-исследовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять в подлезании.

**Ход и г р ы .** Дети делятся на две команды, стоят у линии; на расстоянии укреплены большие обручи. По команде дети бегут по одному, пролезают в обруч и возвращаются в конец колонны. Побеждает та команда, участники которой выполняют задание первыми.

### ***18. Подвижная игра «Зайцы и волк».***

**Ц е л ь :** формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательной следовательской, коммуникативной, с учетом безопасности жизнедеятельности; упражнять беге; развивать внимание, смелость

**Ход и г р ы .** Ребенок-«волк» сидит в своем «логове», дети-«зайцы» по сигналу прыгают лужайке, «кушают травку»,

проговаривают слова:

Зайцы скачут - скок, скок, скок

- На зеленый на лужок,

Травку щиплют,

Слушают, не идет ли волк?

«Волк» рычит, «зайцы» прыгают в свои «норки» (нарисованные на земле). До кого «волк» тронется, тот выходит из игры.