**Копилка подвижных игр для детей младшего, среднего, старшего дошкольного возраста**

**Младший и средний дошкольный возраст**

***1. «Рыбак»***

***Задачи:*** развивать координацию движений, ловкость, выносливость, тренировка мышечной системы ног, вызвать удовольствие от игры.

***Оборудование:*** удочка (веревка длиной 3-4 метра, с укрепленным на конце мешочком с песком (горохом))

***Ход игры:*** Играющие становятся в круг, ведущий выходит на середину круга с удочкой.

Кружась на одном месте или вращая удочку (перекладывая ее быстро из руки в руку), ведущий водит удочку так, чтобы она, скользя по полу, проносилась под ногами играющих.

Стоящие по кругу внимательно следят за мешочком и подпрыгивают так, чтобы он их не задел, говоря слова:

Рыбак, рыбачок,

Поймай рыбку на крючок!

Если это случится, то игрок, «попавшийся на удочку», выходит из игры. К концу игры в кругу останется лишь несколько наиболее ловких ребят, которые и считаются победителями. Можно условиться, что тот, кого мешочек задел по ногам, не выходит из игры, а сменяет ведущего.

Эту игру можно проводить и как небольшое соревнование между двумя командами.

Игроки, стоящие по кругу, рассчитываются на «первый-второй». Первые номера составляют одну команду, а вторые — другую.

Ведущий крутит веревочку. Игрок, которого мешочек задел, поднимает руку и громко называет свой номер. Его команда получает 1 штрафное очко. Если это случится с игроком другой команды, она тоже получает штрафное очко.

Игра продолжается 5—8 минут. Выигрывает команда, получившая за это время наименьшее количество штрафных очков.

Во время игры важно следить за тем, чтобы веревочка не поднималась от пола (земли) больше чем на ладонь и чтобы ребята прыгали легко на носках.

***2. «Мышеловка»***

***Задачи:*** упражнять детей в действии по сигналу педагога, развивать ловкость и быстроту реакции, воспитывать дружелюбие.

*Оборудование:*нет

***Ходи игры:*** Двое становятся друг против друга соединяют руки и поднимают их повыше.

Оба хором говорят:

- Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели.

Мышеловку мы поставим и мышей тогда поймаем!

Задача играющих пока ведущие говорят стишок, пробежать под их сцепленными руками. Но на последних словах ведущие резко опускают руки и кого-то из игроков обязательно ловят. Тот кто попал в мышеловку присоединяется к ловцам. Мышеловка вырастает. Игра продолжается до тех пор пока не останется одна мышь - победительница.

***3. «Кот и мыши»***

***Задачи:***обучать детей основным видам движений( бег, ходьба), развивать умение играть в коллективе, воспитывать уважение друг к другу.

***Оборудование:*** повязка на глаза, возможна маска кота.

***Ход игры:*** Коту (водящему) завязывают глаза и несколько раз вращают вокруг собственной оси, чтобы он потерял ориентировку. Остальные участники игры - мыши, находясь на безопасном расстоянии от кота, начинают его поддразнивать:

— Кот, кот, на чем спишь?

— На мосту.

— Чего пьешь?

— Квас.

— Лови мышек — нас!

И все разбегаются. Задача кота — поймать хотя бы одну мышку. Когда мышка попалась, кота освобождают от повязки, и он становится мышкой, а пойманная мышка — котом. И все начинается сначала.

***4. «У медведя во бору»***

***Задачи:***упражнять детей в действии по сигналу педагога, развивать ловкость и быстроту реакции, воспитывать дружелюбие.

***Оборудование:***возможна маска медведя или мягкая игрушка медведь.

***Ход игры:*** Выбирается «медведь», который садится в стороне. Остальные, делая вид, что собирают грибы-ягоды и кладут их в лукошко, подходят к «медведю», напевая (приговаривая):

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

Медведь сидит,

На нас глядит.

(Варианты: Медведь не спит

И на нас рычит!

или: Медведь простыл,

На печи застыл!)

Лукошко опрокинулось (дети жестом показывают, как опрокинулось лукошко),

Медведь за нами кинулся!

Дети разбегаются, «медведь» их ловит. Первый пойманный становится «медведем».

*Правила игры:* действовать по сигналу, нельзя поддаваться.

***5. «Гуси-лебеди»***

***Задачи:*** упражнять детей в действии по сигналу педагога, развивать ловкость и быстроту реакции, воспитывать дружелюбие.

***Оборудование:*** **возможна маска волка.**

***Ход игры:*** Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на. другой – живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки дощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

– *Гуси-гуси!*

– *Га-га-га.*

– *Есть хотите?*

– *Да, да, да.*

– *Гуси-лебеди! Домой!*

– *Серый волк под горой!*

– *Что он там делает?*

– *Рябчиков щиплет.*

– *Ну, бегите же домой!*

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

*Правила игры.* Гуси должны «летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

***6. «Водяной»***

***Задачи:***развивать слуховое внимание, умение действовать по сигналу педагога, вызвать удовольствие от игры.

*Оборудование:* повязка на глаза.

Дети встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами:

Водяной, водяной!

Что сидишь ты под водой!

Выгляни на чуточку, на минуточку!

И скажи нам поскорей,

Кто позвал тебя из детей!

После чего ведущий показывает на ребенка он зовет водяного, водяной встает и называет имя ребенка, который его позвал. Если угадал, то угаданный становится «Водяным».

***7. «Воробушки»***

***Задачи:***учить детей бегать в разных направлениях не наталкиваясь друг на друга, развивать ловкость, выносливость, воспитывать у детей чувства взаимопомощи.

***Оборудование:***возможны маски воробушков и кошки.

***Ход игры:*** Перед началом игры начертить на земле площадку, а на ней – дерево с домиками-гнездышками, окошко, дорожку, скамейку, аллейку. Гнездышек на дереве должно быть столько, сколько будет в игре детей. Кто-нибудь из них будет кошкой. Кошка стоит за площадкой в любом месте.

Ребята поют песенку про воробушков и перелетают с дорожки на скамейку, со скамейки на аллейку и т. д., до тех пор пока не произнесут: «И на дерево от кошки -Шур! – скрылась!»

Кошка вбегает на площадку и старается схватить воробушка, пока он летит в гнездышко. Пойманный становится кошкой, а игра продолжается.

Воробушки, бойтесь кошки –

Не скачите по дорожке,

Не сидите на скамейке,

Не летайте по аллейке,

Под окном не клюйте крошки:

Попадёте рыжей кошке –

Мур-мур-р-р! – в лапы.

Стайка дружных воробьишек –

Чик-чирик! Слетела с крыши,

Посидела на скамейке,

Полетала по аллейке,

Поклевала быстро крошки

И на дерево от кошки –

Шмур-р-р! – скрылась.

***Правила игры:***Кошка вбегает на площадку после слов: «И на дерево от кошки -Шур! – скрылась!», воробушки летают в разных направлениях.

***8. «Щенок»***

***Задачи:***обучать детей основным видам движений( бег, ходьба), упражнять в ловле мяча, развивать умение играть в коллективе, воспитывать уважение друг к другу.

***Оборудование:*** мяч.

***Ход игры:*** Чтобы поиграть в эту игру, надо выбрать площадку, на которой есть дерево, кустик, – такие предметы, за которыми можно прятаться. Посредине площадки нарисовать круг размером с автомобильное колесо. Положить в круг мяч-«ватрушку».

Один из играющих – щенок, другой ребенок – хозяин щенка. Хозяин отворачивается, а щенок прячется. Щенок перебегает из одного укрытия к другому и время от времени подает голос: «Гав!» Когда хозяин найдет щенка, он быстро бежит в круг, где лежит мяч. Туда же бежит и щенок. Если щенок первый схватит «ватрушку», он убегает, а хозяин должен его поймать. Если же первым схватит «ватрушку» хозяин, щенок должен «служить»: хозяин подбрасывает вверх мяч, а щенок, не выходя из круга, ловит его. Если мяч пойман, щенок старается выскочить из круга, а хозяин должен поймать его – тогда они вместе «идут домой». А если щенок убежит, играющие меняются ролями.

Ну как я мог?

Ну как я мог?

Я так щенка обидел!

Пропал щенок,

Пропал щенок,

Никто его не видел.

А он хотел,

А он хотел,

Попробовать ватрушку…

Вернись щенок,

Вернись щенок,

Коричневые ушки.

***9. «Курочка-хохлатка»***

***Задачи:***формировать умение соблюдать выдержку, развивать координацию движений, воспитывать уважение друг к другу.

***Оборудование:***возможна маска кошки.

***Ход игры:*** Воспитатель изображает курицу, дети – цыплят. Один ребёнок сидит на скамейке, вдали от остальных детей. Это кошка дремлет на солнышке. Курица-мама выходит с цыплятами гулять. Воспитатель говорит:

Вышла курочка-хохлатка,

С нею жёлтые цыплятки.

Квохчет курочка: «Ко-ко,

Не ходите далеко».

Приближаясь к кошке он говорит:

На скамейке у дорожки

Улеглась и дремлет кошка…

Кошка глазки открывает

И цыпляток догоняет.

Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, которые вместе с курицей убегают.

***Правила игры:***Кошка вбегает на площадку после слов: «И цыпляток догоняет»!

***10. «Совушка»***

***Задачи:***развивать у детей внимательность, умение действовать по сигналу, упражнять в беге, воспитывать честность.

***Оборудование:***возможна маска совы.

***Ход игры:*** Из числа играющих выделяется «совушка». Её гнездо в стороне от площадки. Играющие на площадке располагаются произвольно. «Совушка» - в гнезде.

По сигналу ведущего: «День наступает, всё оживает!» - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жучков и т.д. По второму сигналу: «Ночь наступает, всё замирает – сова вылетает!» - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. «Совушка» выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берёт его за руку и уводит в своё гнездо. За один выход она может добыть двух или даже трёх игроков.

Затем «совушка» опять возвращается в своё гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке.  
После 2-3 выходов «совушки» на охоту её сменяют новые водящие из числа тех, которые ни разу ей не попались.

***Правила игры:***нельзя «совушке» подолгу наблюдать за одним и тем же игроком, а пойманному вырываться.

***Старший дошкольный возраст***

***1. «Пятнашки»***

***Задачи:***продолжать учить детей действиям по команде педагога, развивать координацию движений, ловкость, формировать умение действовать в команде.

***Оборудование:***нет.

***Ход игры:*** Играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук. Выбирают двух водящих. Один из них — пятнашка, другой — убегающий. Перед началом игры они становятся за кругом с разных сторон.

По знаку ведущего пятнашка обегает круг и старается осалить убегающего.

Последний, когда его начинают настигать, становится в круг между остальными игроками на любое место. В этот же момент сосед, оказавшийся с правой стороны, становится новым убегающим, и пятнашка продолжает его преследовать.

Если пятнашке удалось догнать и осалить убегающего, они меняются ролями.

***Правила игры:*** Чтобы усложнить игру, можно ввести такое правило: если убегающий встал в круг, то сосед, находящийся справа, делается пятнашкой, а прежний пятнашка в тот же момент становится убегающим. Участникам игры не разрешается перебегать через круг.

***2. «Выше ноги от земли»***

***Задачи:***учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, ловкость, координацию движений, воспитывать умение договариваться.

***Оборудование*:** нет

***Ход игры:*** Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой нельзя выбегать. Затем выбирают одного ловца. Он начинает ловить игроков, которые убегают. При этом дети стараются оторвать ноги от земли (стать на скамейку или камень). В таком положении ловец не имеет права их осалить.

Ловцу запрещается подстерегать игрока, а остальные не должны оставаться с поднятыми ногами более чем 20-30 секунд. Если ловец догонит игрока, то они меняются ролями.

***3. «Сантики – фантики – лимпомпо»***

***Задачи:***развивать внимательность, быстроту реакции, воспитывать чувство команды.

***Оборудование:*** нет.

***Ход игры:*** Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них по условиям игры показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовём его условно – «танцор»). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача – определить «танцора». Игра начинается всеми участниками со слов «сантики – фантики – лимпомпо». Затем «танцор» показывает различные движения, группа – копирует их, по-прежнему, сопровождая словами «сантики – фантики – лимпомпо». Задача водящего: с трех попыток определить «танцора». Таким образом, участники должны смотреть куда угодно, только не на «танцора»! Если водящий отгадал, то «танцор» автоматически занимает место водящего. Игра продолжается.

***Правила игры:***запрещается подсказывать водящему.

***4. «Охотники»***

***Задачи:***развитие координации движений, ловкости, упражнять в броске мяча в цель, воспитание дружелюбия, умения играть в команде.

***Оборудование:*** мяч.

***Ход игры:*** Выбираются трое водящих — «охотники», каждый из них берет мячик. По команде ведущего все игроки (в том числе и

«охотники») свободно прогуливаются по площадке. Как только ведущий говорит: «Стоп», игроки должны замереть на месте, а «охотники» (также не сходя с места) пытаются попасть мячиком в кого-нибудь из игроков. Те «охотники», которым это удается, меняются с осаленными игроками ролями. Затем игра повторяется.  
Можно играть на маленькой площадке на выбывание. Игроки, осаленные «охотниками», покидают площадку. Охотник, который промахнулся, также выбывает из игры. Выигрывает последний участник, оставшийся в игре. В этом варианте игры количество «охотников» можно увеличить.

***Правила игры:*** действовать строго по сигналу, запрещается ударять мячом в голову.

***5. «Собачки»***

***Задачи:***развитие координации движений, ловкости, воспитание дружелюбия, умения играть в команде.

***Оборудование:***мяч.

***Ход игры:*** Игроки становятся в круг. Водящие — «собачки» (2—5 человек) внутри круга. Игроки перебрасываются мячом, задача «собачек» — перехватить мяч, когда он будет в воздухе. Если «собачке» удается поймать мяч, она меняется ролью с игроком из круга, упустившим мяч. Существует командный вариант игры. Одна команда — «дрессировщики» — бросают друг другу мяч, игроки другой команды — «собачки» — пытаются перехватить мяч. Если одному из игроков это удается, команды меняются ролями.

***Правила игры:*** запрещается ударять мячом в голову.

***6. «Красные и синие»***

***Задачи:***развивать координацию движений, ловкость, быстроту реакции, воспитывать дружеские отношения.

***Оборудование:*** нет.

***Ход игры***: Игроки делятся на две команды — «синие» и «красные». По команде ведущего: «Ловят синие!» игроки команды «синих» начинают салить игроков команды «красных», а «красные» от них убегают. Однако в любой момент ведущий может дать команду: «Ловят красные!», и команды поменяются ролями. Теперь «синие» убегают, а «красные» догоняют. Осаленные игроки обеих команд выбывают из игры. Выигрывает та команда, которой удастся осалить всех противников, или та команда, в которой к окончанию игры останется больше игроков.

***Правила игры*:** во время бега не наталкиваясь.

***7. «Афанас и Николай»***

***Задачи:***развитие координации движений, ловкости, воспитание дружелюбия.

***Оборудование:*** повязка на глаза.

***Ход игры:*** Выбираются двое водящих — «Афанас» и «Николай». Им завязывают глаза. Остальные игроки бегают вокруг водящих и кричат им: «Афанас, поймай нас! Николай, догоняй!» Цель водящих — поймать одного из игроков и угадать на ощупь, кто это. Если кому-либо из водящих удается это сделать, пойманный игрок становится «Афанасом» или «Николаем» (в зависимости от того, кто его поймал). Ему завязывают глаза, и игра продолжается.

***8. «Два Мороза»***

***Задачи:*** упражнять детей в действии по сигналу педагога, развивать ловкость и быстроту реакции, воспитывать дружелюбие.

***Оборудование:*** нет.

***Ход игры:*** Перед детьми стоят два водящих, два Мороза и говорят слова:

- Мы Морозы удалые, братья молодые:

Я Мороз Красный нос,

Я Мороз Синий нос.

Кто из вас решится в путь – дороженьку пустится?

Дети отвечают:

- Не боимся мы угроз и нестрашен нам Мороз.

После этого дети должны пробежать на другую сторону и не попасться Морозам.

***Правила игры:*** «замороженные» игроки останавливаются на том месте, где их настиг Мороз и стоят на том месте до конца пробежки.

***9. «Коршун»***

***Задачи:*** Упражнять детей в диалогической речи, учить быстро реагировать на словесный сигнал.

***Оборудование:***возможны маски коршуна, наседки.

***Ход игры:*** Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные — цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова:

— *Вокруг коршуна хожу,*

*По три денежки ношу,*

*По копеечке,*

*По совелочке.*

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

— *Коршун, коршун, что ты делаешь?*

— *Ямку раю.*

— *На что тебе ямка?*

— *Копеечку ищу.*

— *На что тебе копеечка ?*

— *Иголочку ищу.*

— *Зачем тебе иголочка?*

— *Мешочек сшить.*

— *Зачем мешочек ?*

— *Камешки класть.*

— *Зачем тебе камешки ?*

— *В твоих деток кидать.*

— *За что ?*

— *Ко мне в огород лазят!*

— *Ты бы делал забор выше,*

*Коли не умеешь, так лови их.*

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна:

— *Ши, ши, злодей!*

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

***Правила игры.*** Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться встать на свое место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

***10. «Фанты»***

***Задачи:*** учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, воспитывать организованность.

***Оборудование:*** нет

***Ход игры:*** Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

– Вам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

«Да» и «нет» не говорите!

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

Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по нескольку фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.

Ведущий ведет примерно такой разговор:

– *Что продается в булочной?*

– *Хлеб.*

– *Какой?*

– *Мягкий.*

– *А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?*

– *Всякий.*

– *Из какой муки пекут булки?*

– *Из пшеничной.*

И т. д. При выкупе фантов участники игры придумывает для хозяина фанта интересные задания: дети должны спеть песню, загадать загадки, прочитать стихи, рассказать короткие смешные истории, вспомнить пословицы и поговорки, прыгать на одной ножке. Фанты могут выкупаться стразу же после того, как проиграют несколько человек.