Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Красносопкинский детский сад «Алёнка»»

**Подвижные игры для детей**

**подготовительной группы.**

**Выполнила воспитатель:**

**Цеперинда Тамара**

**Александровна**

**Подвижные игры для детей от 6 до 7 лет**

**Море волнуется раз**

◈ Выбирается водящий. Он произносит вслух:

Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три...

◈ В это время играющие делают разные затейливые движения (или раскачиваются, имитируя волны).

**Морская фигура, замри!**

◈ После этих слов играющие замирают на месте и никто не шевелится. Водящий ходит между замерших фигур и выбирает самую оригинальную. Теперь водящим становится игрок, изобразивший самую интересную фигуру. Игра продолжается.

◈ Делать фигуры может как один игрок, так и несколько объединившихся в группу. Тогда, в случае их выигрыша, они все становятся водящими и выбирают следующую фигуру коллективно.

**Глухой телефон**

◈ Участники рассаживаются кругом. Первый участник говорит что-либо шепотом на ухо ближайшему соседу. Тот — также шепотом — передает фразу своему соседу. По правилам игры дважды повторять фразу нельзя. Сообщение передается по кругу и должно возвратиться к первому участнику, который громко повторяет услышанное и то, что было в начале. Затем фразу придумывает следующий участник.

◈ Увлекателен как процесс, так и результат игры.

◈ Садиться можно не по кругу, а в линию. В этом случае последний участник повторяет вслух то, что он услышал, а первый участник — первоначальную фразу.

**Ручеек**

◈ Число участников нечетное.

◈ Разбившись на пары, игроки встают друг за другом, берутся за руки и поднимают их над головой. Образуется своеобразный коридор. Тот, кто остался без пары, направляется к «истоку» ручейка и затем, пробираясь под сцепленными руками, выбирает себе пару. Новая пара идет в конец ручейка, а игрок, оставшийся в одиночестве, — в начало. И все повторяется.

◈ Играть в эту игру лучше под музыку.

**Совушка**

Необходимый инвентарь: мел, скамейка.

◈ В углу площадки чертят круг — «гнездо совушки». Около круга ставится скамейка. Нужно выбрать руководителя и водящего — «сову». Остальные — «полевые мышки». Совушка становится в своем гнезде, а мышки — вдоль стен, в своих «норках».

◈ Руководитель говорит: «День!». Все мышки выбегают в центр игровой площадки, бегают, веселятся, а совушка в это время спит в своем гнезде.

◈ Когда руководитель говорит: «Ночь!» — все мышки замирают на месте, а совушка просыпается, вылетает на охоту и смотрит, не шевелится ли кто из игроков. Пошевелившуюся мышку совушка забирает к себе в гнездо. Так она ловит мышек, пока руководитель не скажет: «День!». По этому сигналу совушка улетает к себе в гнездо, а мышки снова могут бегать и резвиться. Когда в гнезде у совушки окажется 3-5 мышат, выбирают новую сову и начинают игру с начала.

◈ Хотя мышкам и не разрешается шевелиться, когда сова выходит на площадку, за спиной совы они могут менять позы, но так, чтобы она этого не заметила. Пойманные мышки сидят на скамейке — в гнезде у совы — и не участвуют в игре до смены водящего.

◈ По команде «День!» совушка должна обязательно улетать к себе в гнездо.

**Гонка мячей**

Необходимый инвентарь: два мяча.

◈ Игра существует в нескольких вариантах. Все играющие делятся на две команды, которые выстраиваются шеренгами. Первые игроки в каждой шеренге держат по мячу.

**Вариант 1**

◈ По команде «Мяч!» мяч передается над головой, затем игроки поворачиваются на 180°, широко расставляют ноги и обратно мяч прокатывают под ногами. На протяжении всей игры все остаются на своих местах. Команда, сумевшая раньше передать мяч в одну сторону над головой и обратно под ногами, выигрывает. Если у какого-то игрока мяч упал или укатился из-под ног, то следующий за ним игрок должен поймать мяч, вернуться на свое место и продолжить игру.

**Вариант 2**

◈ По команде мяч передается над головой от начала шеренги до конца. Замыкающие игроки, получив мяч, бегут и становятся первыми в шеренге, после чего снова начинают передавать мяч. Когда игрок, начинавший игру, окажется последним, то он должен, получив мяч, пробежать вперед, стать первым в своей шеренге и поднять мяч над головой. Побеждает та команда, которая закончит первой.

**Вариант 3**

◈ Игра проходит так же, как в варианте 2, но мяч не передают над головой, а перекатывают под широко расставленными ногами. Расстояние между игроками должно быть не менее 40-60 см.

**Попрыгунчики-воробушки**

◈ На земле или на полу чертится круг диаметром 4-6 метров. Выбирается водящий — кошка, которая сидит или стоит в середине круга. Остальные играющие — воробьи — становятся вне круга.

◈ По сигналу воробьи впрыгивают в круг и выпрыгивают из него. Кошка старается поймать воробья, не успевшего выпрыгнуть из круга. Пойманный воробей остается у кошки в центре круга. Когда кошка поймает 3-4 воробья, выбирается новая кошка из числа не пойманных птичек. Игра начинается с начала.

◈ Кошка может ловить только в пределах круга. Поймать воробушка — значит коснуться его рукой.

◈ Воробьи прыгают на одной или двух ногах (по договоренности).

**Два Мороза**

◈ На противоположных сторонах площадки на расстоянии 15 метров линиями отмечают дома. Выбирают двух водящих — Морозов. Остальные ребята выстраиваются в одну шеренгу за линией дома, а посередине площадки — на улице — стоят два Мороза.

Морозы обращаются к ребятам со словами:

Мы — два брата молодые,

Два Мороза удалые.

Я — Мороз, красный нос.

Я — Мороз, синий нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

◈ Ребята отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз!

◈ После этих слов ребята бегут из одного дома в другой (за черту на другом конце площадки). Морозы ловят и «замораживают» пробегающих. Осаленные сейчас же останавливаются и стоят неподвижно на том месте, где их заморозил Мороз. Затем Морозы опять обращаются с теми же словами к ребятам, а те, ответив, перебегают обратно, по дороге выручая «замороженных» ребят: дотрагиваясь до них рукой и тем самым позволяя им опять войти в игру.

**Прятки**

◈ Выбирают водящего с помощью считалки или по жребию. Можно выбирать и так: все участники становятся в круг, и один начинает считать с себя до десяти (если играющих мало, то до пяти). Каждый, на кого выпадет число десять, выходит из круга. Водящим становится тот, кто останется последним.

◈ Водящий становится лицом к стене и медленно считает до определенного числа (если играют в квартире, то достаточно до 10). Остальные в это время прячутся.

◈ Со словами «Я иду искать, кто не спрятался, я не виноват» водящий отправляется на поиски.

◈ Игра продолжается до тех пор, пока не найдут всех игроков. Тот, кого нашли первым, становится водящим.

**Поймай и угадай**

◈ Выбирают водящего. Завязывают ему глаза. Его задача — поймать кого-нибудь из игроков и угадать, кого он поймал. Если водящий ошибся, то он должен отпустить игрока и ловить заново. Если угадал, то пойманный игрок становится водящим и игра продолжается.

◈ Так как глаза у водящего завязаны, то он ориентируется на звуки. Остальные игроки должны хлопать в ладоши, привлекая его внимание.

**Штандер**

Необходимый инвентарь: мяч.

◈ Эта игра интересна, когда в ней участвуют от пяти человек и больше.

◈ Выбирают водящего. Затем все становятся в круг, и водящий, подбросив мяч вверх, выкрикивает имя одного из участников. Последний, поймав мяч, пытается попасть им в кого-нибудь из убегающих.

◈ Если названный водящим участник ловит мяч на лету, то у него две возможности: подбросить мяч вверх и выкрикнуть имя следующего игрока или крикнуть: «Штандер!» — после чего все замрут и можно будет спокойно запятнать какого-либо участника.

◈ Правила таковы, что тому, в кого целятся, нельзя сходить с места, однако он вправе по-другому уклоняться от мяча: приседать, подпрыгивать вверх и т. д. Если игрок, которого пытались запятнать, ловит мяч, то может запятнать другого играющего. Тогда этот игрок становится водящим.

**Гуси-лебеди**

◈ Выбирают вожака и волка. Остальные дети играют роль гусей. Волк прячется в сторонке: за горой. Гуси уходят в один конец: отправляются в поле. Вожак прохаживается на другом конце, возле дома, да поглядывает. Завидев волка, он зовет гусей:

Вожак:

— Гуси-лебеди, домой!

Гуси:

— Почто?

Вожак:

— Волк под горой.

Гуси:

— А чего ему надо?

Вожак:

— Серых гусей пощипать да косточки глодать.

◈ Гуси бегут, гогоча: «Га-га-га», — а волк их ловит. Кого поймает, того отводит за гору, и игра возобновляется.

**Цвета**

◈ Выбирается водящий. Остальные игроки становятся в ряд на одной стороне площадки или комнаты.

◈ Водящий отворачивается и загадывает какой-либо цвет. Например, красный. Он поворачивается и внимательно смотрит.

◈ Игроки, у которых в одежде присутствует названный цвет, могут спокойно перейти на другую сторону площадки.

◈ Остальные должны тоже перебраться на другую сторону, но водящий может любого из них поймать. Тогда пойманный игрок становится водящим и игра продолжается.

**Снежный бой-2**

Необходимый инвентарь: бумага.

◈ Активная игра для большой компании шумных детей. Нужна просторная комната. Поделите комнату пополам (можно длинной елочной мишурой) и разделитесь на две команды. Дайте каждой команде одинаковое количество листов бумаги для снежков.

◈ По команде начинайте перебрасываться снежками. Как только прозвучит команда «Стоп!» каждая команда начинает считать снежки на своей половине комнаты. Выигрывает та команда, у которой снежков меньше.

**Перепрыгни**

Необходимый инвентарь: скакалка.

◈ Выбирают водящего. Игроки встают вокруг водящего. Он приседает на корточки и начинает крутить вокруг себя скакалку чуть выше пола. Игроки должны перепрыгивать через нее.

◈ Есть два варианта ведения игры:

♦ Игрок, который не успел перепрыгнуть и скакалка задела его по ногам, становится водящим.

♦ Игрок, которого задело скакалкой, выбывает из игры. Так продолжается до тех пор, пока на поле не останется один игрок. Он и считается выигравшим. После этого выбирают нового водящего.