

**Картотека подвижных игр
для детей старшей группы
со стихотворным сопровождением**



Игра «Цапли и лягушки»

Цель. Совершенствовать навыки прыжков на корточках, быстрого бега.

Воспитывать внимание, сообразительность, умение быстро действовать по сигналу.

Ход игры

Детей разделяют на две одинаковые подгруппы, одна из которых становится «лягушками», а другая – «цаплями».

Во время слов воспитателя:

Лягушки-квакушки по берегу прыгают,

Мошек и комариков на обед собирают.

«Лягушки» прыгают вприсядку по всему коврику.

Воспитатель продолжает:

Прилетели цапли с длинными клювами,

Смотрите, лягушки, будет беда с вами!

На эти слова «цапли» бегают по залу, пытаясь поймать «лягушек».

Указания к игре: при повторении игры дети меняются ролями, побеждает та команда, которая поймает больше «лягушек». Пойманных лягушек отводят на другую сторону зала.

Игра «Пчела и цветы»

Цель. Совершенствовать навыки бега.

Воспитывать внимание, сообразительность и быструю реакцию на сигнал.

Ход игры

Среди детей считалкой выбирают цветовода и пчелу, остальные дети – цветы. Цветовод называет каждому шепотом, какой он цветок (ромашка, астра, мак).

Дети-цветы стоят на одной стороне площадки, пчела – на другой. Пчела подлетает к цветнику. Цветовод спрашивает:

- Пчела, пчела, чего прилетела?
- За цветком!
- За каким?
- За астрой! (к примеру)
- Так бери!

Пчела берет за руку названный цветок и отводит на другую сторону площадки. Затем летит за другим цветком. Если такого цветка нет, цветовод говорит:

- Лети к другому цветнику! Пчела облетает вокруг площадки и снова летит к цветнику. Игра повторяется.

Указания к игре: когда отгаданы 3–4 цветка, игра прекращается и выбирают другую пчелу и цветовода.

Игра «Пес Барбос»

Цель. Совершенствовать умение лазить по гимнастической стенке и бегать вприпрыжку. Воспитывать внимание, выносливость.

Ход игры:

На одной стороне зала стоят дети. На противоположной стороне, у «будки» сидит «Пес Барбос».

Воспитатель декламирует:

Пес Барбос заснул в будке

У нашего двора.

А веселая и задорная

Вышла играть детвора.

Дети вприпрыжку бегут по залу.

Воспитатель продолжает:

Вдруг пес проснулся, встал,

И ловить детей он стал.

Дети бегут к гимнастической стенке, влезают на нее, а пес ловит их. Игра повторяется с другими ведущими.

Указания к игре: дети должны бегать вприпрыжку в разных направлениях, а не натываясь друг на друга. Напоминать детям, чтобы во время лазания на гимнастической стенке не пропускали ступеней.

Игра «Дети и волк»

Задача: бег по прямой с ловлей. Воспитание выносливости, умения выполнять движения на условный сигнал.

Ход игры

Одна сторона площадки отделяют линией. Это лес, где живет волк. Один ребенок, изображающий волка сидит в лесу, а остальные становятся в ширину на противоположном конце площадки. Между воспитателем и детьми происходит диалог:

Воспитатель: Дети, дети, вы куда?

Дети: По ягоды и грибы. В лес дремучий мы пойдем, еще и орехов наберем.

Воспитатель: В лесу голодный волк!

Дети: А мы его обойдем.

Дети идут в лес и собирают грибы и ягоды – приседают и касаются руками к полу. Дети подходят к линии, за которой сидит волк и говорят:

– Ягод и грибов здесь много можно собрать, а волков, медведей здесь и не видеть.

Последние слова волк, до сих пор будто дремал, встает, рычит и ловит детей. Если волк поймает **1–2** детей, игра повторяется.

Правила игры: Волк ловит детей только после слов «Не видеть».

Указания к игре: Воспитатель следит, чтобы все дети вместе приседали и поднимались, собирая грибы, ягоды. В конце игры, воспитатель определяет ловкого волка. На роль волка пойманных детей не выбирать.

Игра «Дед Мороз»

Задача: ходьба по кругу, бег в разных направлениях. Воспитание быстрой ориентации в пространстве, ловкости, внимания.

Ход игры

Все дети становятся в круг и берутся за руки. Из детей выбирают Деда Мороза. Ему дают волшебную палочку, которой он будет замораживать детей. Дед Мороз становится посередине круга. Воспитатель вместе с детьми, ходя по кругу, говорит:

– Дед Мороз, красный нос,

Ты нам щечки не морозь,

А мы снега наберём,

Хорошенько нос потрём!

После этих слов дети разбегаются врассыпную, а Дед Мороз догоняет детей и старается коснуться их волшебной палочкой. К кому Дед Мороз коснулся, то замирает на месте.

Указания к игре: воспитатель прекращает игру, когда большинство детей поймано, или если Дед Мороз не слишком ловкий, а дети устали бегать.

Игра «Еж и мыши»

Задача: бег с ловлей. Воспитание сообразительности, внимания, быстрой ориентации в пространстве, ловкости.

Ход игры

Все дети становятся в круг и берутся за руки. Из детей выбирают ежа и мышку. Мышка становится посередине круга, еж вне круга. Воспитатель вместе с детьми, ходя по кругу, говорит:

Ёжик носит не футболки,

Не рубашки, а иголки!

Мышку хочет он поймать,

Чтобы ей позавтракать.

Затем дети останавливаются, поднимают вверх руки, образуя ворота и говорят:

Мышка, Мышка, не зевай,

А скорее убегай!

После слов «убегай» мышка выбегает из норки, а еж начинает ее ловить. Игра заканчивается, если еж поймает мышь. При повторении игры воспитатель выбирает другого ежа и мышку.

Правила игры: Еж начинает ловить мышку на слово «убегай»

Указания к игре: Когда мышка устает бегать, воспитатель говорит: «норку закрываем». Тогда дети приседают, опуская сцепленные руки и игра заканчивается.

Игра «Зайчик-побегайчик»

Задача: бег по кругу, прямой с ловлей. Воспитание выносливости, сообразительности, внимания, памяти.

Ход игры

Среди детей выбирают зайчика. Зайчик сидит на пенечке, приуныл. Дети подходят к зайчику и между ними происходит такой диалог:

Дети: Зайчик-побегайчик, где ты был?

Зайчик: В лесу.

Дети: Зайчик-побегайчик, что делал?

Зайчик: Сено косил.

Дети: Зайчик-побегайчик, куда клал?

Зайчик: Под лавку.

Дети: Зайчик-побегайчик, кто украл?

Зайчик: А вы, дети!

После этих слов дети бегут на другую сторону площадки, а зайчик их ловит. Игра повторяется с другим зайчиком.

Правила игры: Бежать после слов «А вы, дети!»

Указания к игре: Воспитатель следит, чтобы дети не бежали раньше, чем закончится диалог. В конце игры определяет ловкого ребенка, который ни разу не был пойман.

Игра «Пчелки»

Задача: бег, приседания. Воспитание быстрой ориентации в пространстве, внимания, умения движениями отвечать на слова воспитателя.

Ход игры

Дети-пчелки стоят на краю площадки. На слова воспитателя:

– Пчелки летают

Медок все собирают

Дети машут руками будто крыльями, бегают врассыпную, минуя друг друга. На слова воспитателя:

– Зу-зу-зу, зу-зу-зу,

Себе цветок я найду.

Дети приседают каждый у цветка. Кому не хватило цветка, выбывает из игры.

Игра повторяется словами:

– Пчелки летают

Медок все собирают

Пока дети-пчелки летают, воспитатель забирает один цветок. Игра заканчивается, когда большинство детей выбывают из игры.

Правила игры: у цветка приседать только одному ребенку.

Игра «Дети и петушок»

Задача: бег в разных направлениях. Воспитание внимания, ловкости, умения действовать по сигналу.

Ход игры

Считалкой выбирают петушка. Все остальные дети стоят за линией. Воспитатель говорит:

– Петушок утром уже не спит

Очень громко кричит:

В это время петушок ходит по площадке и громко кукарекает 2 р.

Ку-ка-ре-ку! – 2р.

Дети ему отвечают:

– Петушок, петушок,

Золотой гребешок.

Почему рано так встаешь

Детям спать не даешь

После этих слов петушок начинает ловить детей, которые бегают по площадке.

Правила игры: когда петушок поймал большинство детей, игра прекращается и выбирается новый петушок. Пойманным считается тот, кого петушок коснулся.

Указания к игре: воспитатель следит, чтобы дети не бежали раньше, чем закончится диалог.

Игра «Коза и волк»

Задача: ходьба по кругу, бег с ловлей. Воспитывать выдержку, смелость, смекалку, ловкость.

Ход игры

Считалочкой дети выбирают волка и козу, все остальные – пастухи. Взявшись все за руки, пастухи движутся по кругу, внутри которого пасется коза, и говорят такие слова:

Ходит козочка по лугу

Вокруг колышка по кругу.

Съем козу и буду сыт,

Я же волк – лесной бандит!

После этих слов коза выбегает через ворота (двое детей движутся по кругу с поднятыми руками), а волк ее ловит. Когда волк поймает козу, игра начинается сначала.

Правила игры. Коза может забегать обратно в круг. При этом ворота закрываются. Волк имеет право ловить козу только вне круга.

Указания к игре. Воспитатель следит за тем, чтобы дети долго не бегали вне круга.

Игра «Рыбаки и рыбки»

Задача: бег врассыпную с ловлей, воспитание выдержки, внимания, памяти.

Ход игры

Среди детей выбирают **2-3** рыбаков, остальные – рыбки. Рыбаки становятся на одном месте площадке, рыбки – на другом. Между ними происходят такой диалог.

– Рыбаки, рыбаки, вяжете?

– Сетку!

– Кого будете ловить?

– Рыбку.

– Какую?

– Карасей и щуку!

– Так ловите!

Рыбки разбегаются по всей площадке, каждый рыбак пытается поймать хоть одну рыбку.

Правила игры: Рыба считается пойманной, когда рыбак коснулся ее рукой. Когда рыбаки поймали хоть по одной рыбке, выбирают других рыбаков.

Указания к игре: воспитатель следит, чтобы дети бегали, не наткнувшись друг на друга, чередует бег с отдыхом.