

КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ДВУРОВЫХ ИГР для детей старшего дошкольного возраста

Время года: ОСЕНЬ

ЗАЗЫВАЛКА

Таю, таю, налетаю
Вас в игру всех приглашаю
Мы собрались поиграть
Ну, кому же начинать?
Раз, два, три-
Начинаешь водить ты!

НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА УЛИЦЕ

1. «Яблонька» (массовая)

Цел: *развивать ритмичность, координацию движений и слова, творческое воображение, менять характер движения в соответствии с текстом. Учить четко пропевать (проговаривать) все слова и слоги. Прививать любовь к родному краю через образ яблоньки.*

Количество играющих: от 10 до 30 детей.

Описание игры: Дети идут по кругу и поют на мотив песни «Каравай». Ребенок-Яблонька – в центре:

Как на нашем огороде (идут по кругу)

Стоит яблонька в саду.

Вот такой вышины (руки вверх)

Вот такой ширины (расширяют круг)

Будем яблоньку трясти (идут к «Яблоньке», выполняя скользящие

Чтобы яблочко унести хлопки)

Ну, а ты, не зевай, (отходят назад, грозя пальчиком)

Нас скорее догоняй.

(С окончанием слов дети разбегаются, а «Яблонька» их ловит; пойманный ребенок становится «Яблонькой»).

Повтор игры: по желанию детей.

2 «Коза рогатая» (массовая)

Цель: *учить выполнять правила игры. Ходить по кругу, под шаг проговаривать слова. Воспитывать выдержку, терпение, быстроту реакции. Продолжать знакомить детей с народными играми.*

Количество играющих: от 10 до 30 детей.

Описание игры: Дети идут хороводом, в центре «Коза» идет в обратном направлении движению по кругу.

Дети поют:

Идет коза рогатая за малыши ребятами.

Кто соску сосет, молока не пьет,

Того бу-забоду, на рога посажу.

(Дети разбегаются. Коза пятнает – дети становятся козлятами (до кого дотронулась «Коза», уходят в «стойло».)

Повтор игры: по желанию детей.

3. «Дедушка Семак» (массовая)

Цель: Помочь детям в накоплении духовных ценностей. Учить детей находить своё место в творческом процессе, независимо от одарённости. Знакомить детей с традициями своего края. Развивать память. Учить уважению к старшим, друг к другу и к труду.

Оборудование: шапка для дедушки.

Описание игры: играющие, взявшись за руки, становятся в круг. В центр круга выбирается один водящий. Двигаясь по кругу простым шагом, все приговаривают:

ДЕТИ (шрифт по меньше): Здравствуй дедушка Семак,
Поспел ли твой мак?

ВОДЯЩИЙ: Маки, маки-маковочки
Золотые головочки
Только посадил!

ДЕТИ: Здравствуй дедушка Семак,
Поспел ли твой мак?

ВОДЯЩИЙ: Маки, маки-маковочки
Золотые головочки
Только взошёл!

ДЕТИ: Здравствуй дедушка Семак,
Поспел ли твой мак?

ВОДЯЩИЙ: Маки, маки-маковочки
Золотые головочки
Только вырос!

ДЕТИ: Здравствуй дедушка Семак,
Поспел ли твой мак?

ВОДЯЩИЙ: Маки, маки-маковочки,
Золотые головочки
Только поспел!

ДЕТИ: Молотить пора! (И слегка хлопают ладонью по водящему, пока тот не скажет: «Обмолотил».)

ВОДЯЩИЙ: Обмолотил!

После этого все должны быстро убежать за линию круга. Водящий должен кого-то схватить и поставить вместо себя

4. «Яша» (массовая)

Цель: Учить петь хором, слушать друг друга, выполнять правила игры, узнавать голоса своих друзей.

Описание игры: Дети стоят хороводом. В центре Яша (накрыт платком).

Дети идут по кругу, поют:

Сиди, сиди, Яша, ты забава наша.

Погрызи орехи для своей потехи.

(Яша кружится)

Яша, стой, не кружи, кто позвал тебя, скажи.

Один ребенок: Яша!

Яша отгадывает по голосу, кто его позвал.

5 «Шел Козел по лесу»

Цель: Развивать эмоциональное отношение к игре. Действовать в соответствии с текстом. Передавать движениями ритмический рисунок музыки. Соблюдать правила игры.

Описание игры: Дети идут по кругу, поют. В центре Козел, идет противходом.

Шел козел по лесу, по лесу. По лесу.

Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу. (*Выбирает девочку*)

Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем.

И ножками подрыгаем. Подрыгаем, подрыгаем

И хвостиком помашем, помашем, помашем

И весело попляшем, попляшем, попляшем.

Далее снова дети идут по кругу, в центре идут Козел и Принцесса, далее выбирает каждый себе пару.

6. Колобок

Цель: Учиться соотносить слова с движениями, эмоционально откликаться на игру, четко выполнять правила игры.

Описания игры: Дети идут по кругу говорят слова, в центре колобок:

Колобок, Колобок ты от бабушки ушёл,

Ты от бабушки ушёл, от зайца ушёл, от медведя ушёл,

Ты от волка ушел. (*Ведущий назначает лису.*)

ЛИСА: От меня колобок, не уйдёшь! (Лиса ловит колобка. Дети поднимая и опуская руки, помогают Колобку.)

7.Баба Яга

Цель: Учить ловкости, быстрой реакции, ориентировке в пространстве. Эмоционально откликаться на содержание игры.

Описание игры: Дети идут по кругу, поют. В центре Баба Яга идет противходом.

- Бабка Ежка, костяная ножка! С печки упала, ножку сломала.

А потом говорит: У меня нога болит!

Пошла на улицу, раздавила курицу.

Пошла на бар – раздавила самовар.

Пошла на лужайку – испугала зайку!

Дети убегают от Бабы Яги, та догоняет детей, скачет на одной ноге.

8. «Зайцы в огороде»

Цель: развитие у детей умения прыгать на двух ногах, на одной ноге с чередованием правой, левой.

Описание игры: Дети делятся на две группы. Одна группа изображает «зайцев», другая группа «плетень». Дети, изображающие «плетень», берутся за руки и поднимают их вверх, проговаривая слова: «Заяц, заяц, не войдешь в наш с тобою огород. Плетень, заплетайся, зайцы лезут - спасайся». Группа,

которая изображает «зайцев» на эти слова выполняет прыжки, подползает под «плетень», а «плетень» на слово «спасайся» - приседает. Зайцы, которые не успели пролезть под «плетень» - выходят из игры, остальные продолжают играть.

9. «Кот Апанас»

Цель: развитие быстроты, ловкости и ориентирования в пространстве.

Описание игры: Играющие образуют круг, в центре круга два ведущих «кота».

Дети задают «котам» вопросы, а «коты» на эти вопросы отвечают. Дети и «коты» повторяют такие слова:

Дети: Кот, кот, на чем стоишь?

Кот: На дубу.

Дети: За что держишься?

Кот: За сук.

Дети: На суку что?

Кот: Ульи.

Дети: В ульях что?

Кот: Мед.

Дети: Мед для кого?

Кот: Для меня и сына моего.

Дети: А для нас что?

Кот: Глины на лопате.

Дети подходят к «котам», раскручивают их, при этом приговаривают такие слова: «Кот Апанас, три года лови нас, три года лови нас, да нас не осаливай!». Дети разбегаются в разные стороны, а «коты» их догоняют. До кого они дотронутся, тот играющий приседает. Кого «коты» не осаливают, тот играющий становится победителем игры.

10. «Капуста» (для праздника, массовая)

Цель: Воспитывать коммуникативность, чувство коллективизма.

Описание игры: Дети стоят по кругу, быстро передают мяч, неторопливо поют:

Вейся, вейся, капуста моя,

Вейся, вейся, белая.

Как мне, капустке, виться

Как мне зимой не валиться!

По окончании пения, у кого остался мяч в руках, он его быстро кладёт на землю. Начинаем капусту «завивать» - идём по кругу быстро, пока не «завьются» все играющие вокруг водящего, пока не получится вилок капусты. Затем капуста начинает развиваться за последним, пока не придёт опять в исходное положение. Игра всё время сопровождается пением.

11. «Яблоко» (для праздника)

Цель: Развивать быстроту реакции и устойчивое равновесие, коммуникативность, чувство коллективизма.

Описание игры: Выбирается водящий он в центре круга, который образуют играющие, водящий произносит слова:

«Яблоко, червивое яблоко.

Ветер дует, оно падает».

Когда водящий произносит эти слова, игроки бегут по кругу, с окончанием фразы, все должны быстро присесть на корточки. Тот, кто не сумеет, это выполнить (сделает хотя бы шаг, упадёт, расцепит руки) становится в круг, победители 3-4 игрока.

12. «Золотые ворота»

Цель: Развивать коллективизм.

Описание игры: Выбираются по считалке двое игроков, они отходят в сторону, и договариваются, кто из них буде «солнцем», а кто «луной»

Затем они становятся лицом друг к другу, берутся за руки образуя ворота, остальные играющие берутся за руки цепочкой и проходят в ворота приговаривая:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается

Второй раз запрещается

А, на третий разбегаются

Не пропустим вас!

На последние слова, ворота закрываются, того кто не успел пройти,

13.«У дядюшки Трифона»

Цель:Развивать творческое воображение

Описание игры: Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

А дядюшки Трифона

Было семеро детей,

Семеро сыновей

Они не пили, не ели,

Друг на друга смотрели.

Разом делали, как я!

На последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

ИГРЫ БЕЗ ПРЕДМЕТОВ

1. Перебежки (командная)

Цель: Развитие ориентации в пространстве, развивать скорость, ловкость, внимание.

Описание игры: Команды стоят лицом друг к другу на расстоянии 10 м.

Количество команд:

ДЕТИ: Надоело так стоять, будем бегать и играть.

А потом будем стараться, мы местами поменяемся.

Раз, два, три – беги! (*Одновременно команды меняются местами.*)

2. Змейка

Цель: Развивать внимание и ловкость. Учить детей выдержке.

Описание игры: 5-6 детей стоят в кругу, остальные стоят вне круга цепочкой, взявшись за руки. По команде дети в кругу поднимают руки, а дети цепочкой проходят через круг, не отпуская рук. По команде, дети в кругу приседают.

3. Четыре стихии

Цель: развитие у детей внимания и быстроты реакции.

Описание игры: Игряющие стоят по кругу. Ведущий договаривается с остальными играющими, что на слово «земля», все должны присесть, на слово «вода» - вытянуть руки вперед, на слово «воздух» - поднять руки вверх, на слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, тот проигрывает.

4. Домик, елочка, гномик, полочка

Цель: развитие у детей внимания, координации движений, быстроты реакций.

Описание игры: Игряющие стоят по кругу на расстояние вытянутых рук друг от друга. По сигналу ведущего «домик» дети изображают двумя руками крышу над головой, на слово «елочка» становятся на одну ногу, руки опускают вниз, на слово «гномик» приседают на корточки, руки кладут на колени, на слово «полочка» - в и.п. стоя, руки кладут перед собой. Кто ошибается, тот проигрывает.

5. Тише едешь, дальше будешь

Цель: развитие быстроты, ловкости, смекалки, находчивости и сообразительности.

Описание игры: Все игроки становятся с одной стороны "дороги", водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: "Тише едешь-дальше будешь. Стоп!" Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или например начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру. В это время все игроки пытаются

как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова СТОП водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры. Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

6. «Веселые кружочки».

Цель: Учить детей ориентироваться в пространстве; развивать динамические стороны общения (легкость вступления в контакт, инициативность, готовность к общению).

Описание игры: Выбирается ведущий.

Дети, держась за руки, идут по кругу. Проговаривая слова, выполняют соответствующие движения:

Мы идем, идем по кругу,
Все шагаем друг за другом.
Мы в ладоши хлопаем (*хлопают*),
Мы ногами топаем (*топают*),
На качелях всех катаем (*качают сцепленными руками*)
И кружочки разбиваем!

Ведущий отпускает правую руку и ведет детей к ребенку, стоящему напротив, разбивая один круг на два. Ребенок, у которого правая рука свободна, становится ведущим во втором кругу и он заводит новый круг. Игра продолжается, пока не образуются пары.

7. «Грибочки в корзинке»

Цель: Формирование навыков ориентировки в пространстве, развитие ловкости, самостоятельности, быстроты реакции.

Описание игры: Дети стоят в двух хороводах (один в другом). Дети в большом кругу – корзинка – идут по кругу; дети в маленьком кругу – грибы – сидят на корточках или двигаются противоходом. Все проговаривают слова:

Мы в лесок пойдем,
Мы грибок найдем.
Ты не прячься, грибок,
Под кленовый листок!
Ты нам очень нужен
К вечеру на ужин!

С окончанием слов, большой круг делает воротики, а дети маленького круга, выбегают из круга и возвращаются назад, через любые воротики. Пока кто-нибудь из детей не крикнет:

Раз, два, три,
Грибы лови!

Дети большого круга приседают и опускают руки (закрывают воротики). Пойманные дети-грибы встают в большой круг. Игра продолжается до победителя.

8.«Дед Семак» (без предмета)

Цель: Развивать быстроту движений и реакции.

Описание игры: Выбирается «Дед Семак», остальные игроки делают круг, в

центре круга «Дед». Играющие идут по кругу приговаривая:
«Маки, маки, маковочки
Золотые головочки»
Дед Смак поспел твой мак?
«Дед»- нет, только посадил! (идут в обратную сторону).
«Маки, маки, маковочки
Золотые головочки»
Дед Семак поспел твой мак?
«Дед»- поспел! Дети подходят к деду и бьют его кулачками, он злится и догоняет убегающих, пойманный становится «Дедом Семаком»

9. Игра «Репка» (для праздника)

Цель: Развивать чувство коллективизма, коммуникативность.
Описание игры: Все играющие, встают в круг, берутся за руки, идут по кругу приговаривая:
«Зелёная репка, держись крепко
Кто оборвётся, тот не вернётся
Раз, два, три -начало игры».
(все начинают проворачиваться во круг себя, кто как захочет, но при этом стараются, не расцепить руки), так же вернутся в и.п, та пара которая расцепилась покидает игру, становится в центр круга, игра продолжается

10. Жмурка»

Цель: Развивать ориентировку в пространстве с завязанными глазами.
Описание игры: Выбирается «жмурка» и «бубенец», они внутри круга, жмурка с завязанными глазами, бубенец с бубенцом (можно использовать хлопки, вместо бубна! Ктонибудь раскручивает жмурку, приговаривая слова:
Трынцы-брынцы бубенцы,
Позолочены концы.
Кто, во бубенцы играет.
Того жмурка не поймает!
После чего, жмурка ловит бубенца, потом бубенец становится жмуркой, а жмурку выбирают нового (можно несколько жмуток и бубенцов одновременно).

ИГРЫ С ПРЕДМЕТАМИ

1. Кто быстрее соберёт (командная)

Цель: Развитие ловкости, внимания.

Количество команд:

Описание игры: Дети делятся на 4 команды и выбирают капитана.

Капитан объявляет, что его команда будет собирать. (*Каштаны, жёлуди, орехи, шишки.*) По площадке разбросаны, вперемешку каштаны, жёлуди, шишки, орехи. По команде дети бегают вокруг площадки, по следующей команде дети собирают назначенные предметы в корзину своей команды.

2. Попади в цель

Цель: Развитие меткости, глазомера.

Описание игры: Дети делятся на 2-4 команды. Каждая команда становится в круг вокруг корзины, на расстоянии двух метров. Дети берут из корзины находящиеся в ней предметы (шишки, орехи, жёлуди, каштаны). Бросают в корзину с расстояния двух метров.

3. Невыпусти мяч из круга

Цель: Развивать ловкость и быстроту реакции.

Описание игры: Дети в кругу и по команде передают мяч ногой. Задача: не выпустить мяч из круга. По команде игра прекращается, и подсчитываются количество потерь мяча.

4. Подбрось и поймай

Цель: Развитие ловкости.

Описание игры: У каждого ребёнка каштан в руках. Он выполняет задание по показу:

- 1 – подбрось одной рукой, поймай другой,
- 2 – подбрось одной, поймай одной,
- 3 – подбрось одной, 1 хлопок, поймай двумя руками,
- 4 – подбрось одной, 2 хлопка, поймай двумя руками,
- 5- подбрось одной, 3 хлопка, поймай двумя,
- 6 – подбрось одной, присесть, встать и поймать каштан двумя руками.

5. Съедобное - несъедобное

Цель: развитие у детей быстроты реакций, смекалки и сообразительности.

Описание игры: Дети стоят в кругу. Резинка натянута под коленями у детей. Ведущий называет съедобные-несъедобные предметы. На съедобные - дети стоят на месте, а на несъедобные - выставляют одну ногу за резинку. Кто ошибается, тот выходит из игры.

6. Выбивной

Цель: развитие быстроты реакции, ловкости.

Описание игры: Двое детей (выбираются считалкой или добровольно) встают с двух сторон площадки, расстояние от одного до другого зависит от ширины площадки или просто от настроения. «Выбиваемые» встают в центре. Задача выбиваемых: перебрасываясь мячом, попасть им в выбиваемых игроков. Те, в свою очередь, должны пытаться увернуться. Игрок, которого выбили, выбывает из игры (отходит в сторонку). Но его могут "спасти" его товарищи, если им удастся поймать мяч в руки. Ловить мяч можно только на лету, ни в коем случае не от земли. Кто поймал мяч от земли - выбывает. Если выбиты несколько человек, то игрок поймавший мяч, сам выбирает из них того, кому следует вернуться в игру. Когда в команде "выбиваемых" остается один игрок, то он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. В случае удачи вся его команда возвращается в игру, в противном случае команды меняются местами.

7. «Заря» (с платочком)

Цель: Развивать быстроту движений и реакции

Описание игры: Выбирается водящий, у него в руках лента, водящий ходит по кругу сзади детей стоящих, руки за спиной и говорит слова:

Заря -зарница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила, ключи золотые,
Ленты голубые,
Кольца обвитые-
За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладёт платок на плечо одному из играющих, который заметив это, быстро берёт платок, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей.

8. «Верёвочка» (со скакалкой)

Цель: Развивать прыгучесть, быстроту реакции.

Описание игры: Выбирается ловишка со скакалкой в руке в центре круга, остальные становятся по кругу, ведущий приговаривая слова:

«Я верёвочку кручу,
Рыбку я, поймать хочу»

Раз, два, не зевай

Выше ты подпрыгивай!

На последние слова, ловишка вращает скакалку сложенную в двое по земле, пытаюсь поймать, подпрыгивающих детей. Пойманные покидают игру.

9. «Пескарь» (с канатом)

Цель: Развивать преодоление чувства страха перед вращающим канатом

Описание игры: Выбираются два рыбака (дети или взрослые, они вращают канат приговаривая:

«В воде водится пескарь,

Он конечно рыбий царь.

Но его я проведу,

В плен к нему не попаду.

Раз, два, три плыви!

На последние слова: играющие пробегают по вращающимся канатом, тот кого коснулся канат, считается пойманным, выходит из игры.

Победителями могут стать 3-4 ребёнка.

10. «Платочек-летуночек»

Цель: Развивать быстроту реакции и движения, чувство коллективизма

Описание игры: Выбирается водящий, у него в руках платок, второй платок у одного из игроков, по сигналу игроки начинают перемещаться по площадке, передавая платок друг другу. Задача водящего поймать того игрока, в руках, которого находится платок. Продолжить игру можно, выбрав другого водящего.