

Государственное профессиональное образовательное учреждение «Воркутинский Педагогический колледж»

Специальность 44.02.01 Дошкольное образование



Картотека подвижных игр



«Кого назвали, тот ловит мяч»

Задачи: учить детей ловить мяч, подброшенный вверх двумя руками, не прижимая к груди, бросать вверх, называя имя ребёнка. Развивать умение действовать быстро. Укреплять моторику рук.

Ход игры: дети ходят или бегают по площадке. Воспитатель держит в руках большой мяч. Он называет имя одного из детей и бросает мяч вверх. Названный должен поймать мяч и снова бросить его вверх, назвав имя кого-нибудь из детей. Бросать мяч надо повыше, чтобы успеть поймать, и в направлении того, кого назвали.

Варианты: дети стоят в кругу, один ребёнок подбрасывает мяч вверх и называет имя того, кто должен его поймать все остальные дети разбегаются подальше от центра. Поймавший мяч кричит – стоп! Все останавливаются. А тот, кто поймал мяч, с места бросает мячом в того, кто стоит ближе, если попал, тот становится водящим, если не попал, сам бросает мяч вверх.

«Стоп»

Задачи: учить детей ходить по площадке, выполняя ритмичные шаги в соответствии со словами ведущего, по сигналу «Стоп» останавливаться, стоять не двигаясь. Развивать умение двигаться по сигналу, равновесие.

Ход игры: на расстоянии 10-16 шагов от границы площадки проводится линия, за которой стоят дети. На другом конце площадки очерчивается круг диаметром 2-3 шага – место водящего. Повернувшись спиной к детям, водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! стоп!»

на эти слова все идут к водящему, делая шаг на каждое слово. На слово «стоп» останавливаются, а водящий быстро оглядывается. Того, кто не успел остановиться и сделал дополнительное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем вновь поворачивается спиной и повторяет слова команды. Дети продолжают движения с того места где остановились первый раз на слово стоп. Те, кого отослали на исходную линию, начинают движение оттуда. Побеждает тот, кто успел встать в круг к водящему он и становится водящим.

Варианты: первый, дошедший до водящего раньше слова стоп, дотрагивается до него, все быстро убегают, водящий старается осалить бегущих до черты.

«Кто самый меткий?»

Задачи: учить детей бросать мешочки с песком в вертикальную цель сверху из-за головы, стараясь попасть в неё. Развивать глазомер, моторику рук.

Ход игры: дети делятся на 4-5 звеньев. У одной из сторон комнаты проводится черта, а на расстоянии 3 метров от неё ставится 4-5 одинаковых мишеней. Дети по одному из каждого звена выходят на линию и бросают мешочек, стараясь попасть в цель. В конце подсчитывается количество очков в каждом звене.

Варианты: можно увеличить расстояние 3,5м. мишень можно сделать из подвешенных обрущей.

«Охотники и звери»

Задачи: учить детей бросать маленький мяч, стараясь попасть в зверей, выполнять имитационные движения, изображая лесных зверей.

Развивать ловкость, глазомер.

Ход игры: дети образуют круг, взявшись за руки. Рассчитываются на первый второй делятся на охотников и зверей. Охотники остаются на своих местах в кругу, а звери выходят в середину круга. Охотники перебрасывают друг другу мяч и стараются попасть им в ноги убегающих и увертывающихся зверей. Тот, кого заденет мяч, считается подстреленным выходит из круга. Затем игроки меняются ролями.

Варианты: охотников может быть 3-4, они находятся на одной стороне площадки, на

другой дом зверей – лес. По сигналу звери убегают в лес, а охотники стреляют в них с места. Или могут бежать за зверями, но не забегать в лес.

«Ловишка с мячом»

Задачи: учить детей бегать врассыпную в зале, образовывать круг, бросать мячом в движущуюся мишень – ребёнка. Развивать умение действовать по сигналу, бегать, не наталкиваясь друг на друга. Воспитывать выдержку.

Ход игры: дети стоят в кругу, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Один из детей становится в центр круга. Это – водящий. У ног его лежат два небольших мяча. Водящий называет или проделывает ряд движений. Дети повторяют. Внезапно воспитатель говорит «Беги из круга!» и дети разбегаются в разные стороны. Водящий поднимает мячи и старается, не сходя с места попасть в убегающих. Затем по сигналу «Раз, два, три в круг скорей беги» дети снова образуют круг. Выбирается новый водящий.

Варианты: после нескольких секунд воспитатель говорит стоп! и дети должны замереть на своих местах. Водящий целится в того, кто стоит поближе и бросает мяч.

«Игра в номера»

Задачи: упражнять в ловле и бросании мяча. Учить действовать по словесному сигналу. Развивать быстроту реакции.

Ход игры: Игроков шестеро, но может быть и больше. Для игры все участники становятся в круг. Каждому игроку присваивается номер. Ведущий бросает мяч вверх и одновременно выкрикивает какой-либо номер. Игрок, чей номер был назван, должен успеть поймать мяч, пока он не коснулся земли. Если он поймал мяч, то ведущий опять выкрикивает номер. А если игрок не сделал этого, то сам становится ведущим. Выигрывает тот, кто пропустил меньше мячей.

«Картошка»

Цель: упражнять в ловле и бросании мяча. Учить действовать по словесному сигналу. Развивать быстроту реакции. Упражнять в построении в круг.

Ход игры: Перед началом игры нужно нарисовать круг диаметром 5-6 метров. Участники становятся за линией и передают мяч один другому, как в баскетболе. Если мяч падает на землю, игрок, виновный в этом, садится на корточки в середине круга, а другие продолжают играть. Игроки могут бить по мячу одной рукой, пытаясь попасть в того, кто сидит в круге, но нельзя «выбивать» с первой подачи. Если тот, кто

«выбивает», не попал мячом в сидящего, то он тоже садится в середину круга. Игра длится до тех пор, пока в круге не останется один человек или пока игроки, которые сидят в круге, не поймают, подпрыгнув, мячик на лету. В этом случае последний игрок, что допустил ошибку, садится в середину круга, а все остальные становятся за линией круга и продолжают играть.

«День и ночь»

Цель игры: обучать детей умению бросать и ловить мяч.

Ход игры: у каждого из детей в руках по мячу. По команде «День!» дети выполняют знакомые движения с мячом (броски вверх, вниз, в стену, в кольцо, набивание мяча на месте, в движении и др.). По команде «Ночь!» - замереть в той позе, в которой застала ночь.

«Войнушки»

Цель игры: упражнять детей в метании набивного мяча.

Ход игры: дети делятся на две команды, и строятся друг против друга расстояние 3-4 метра, у каждого мячик. По сигналу, начинают перекидывать мячи, на чей стороне окажется меньше мячей та команда и выиграла.

«Не попадись»

Задачи: учить детей перепрыгивать шнур на двух ногах вперёд, назад, делая взмах руками, толчок ногами. Развивать ловкость. Укреплять своды стоп.

Ход игры: Дети располагаются вокруг шнуря, положенного в форме круга. В центре двое водящих. По сигналу воспитателя дети прыгают на двух ногах в круг, и выпрыгивает по мере приближения ловишек. Кого успели запутнать, получает штрафное очко. После подсчёта пойманных меняются ловишки и игра возобновляется.

Варианты: дети запрыгивают в круг на одной ноге или боком.

«Волк во рву»

Задачи: учить детей перепрыгивать ров, шириной – 70-100см, с разбега, стараясь, чтобы не осалил волк. Развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры: на середине площадки проводится две линии на расстоянии 70-100см одна от другой, это ров. У одной из сторон площадки дом коз. Все играющие козы один волк. Козы располагаются в доме волк во рву. По сигналу воспитателя – «козы на луг», козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая ров, волк не трогает коз, по сигналу – «козы домой», перебегают в дом, перепрыгивая через ров. Волк не выходя из рва ловит коз касаясь их рукой. Пойманные игроки отходят в конец рва. После 2-3 перебежек волк назначается другой.

Варианты: ввести второго волка; сделать 2 рва в каждом по волку; увеличить ширину рва – 90-120см.

«Ловля обезьян»

Задачи: учить лазить по гимнастической стенке удобным способом, поднимаясь и спускаясь, не пропуская реек, бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга. Развивать умение действовать по сигналу, подражать действиям ловцов, координацию движений, быстроту действий, ловкость.

Ход игры: дети делятся на две группы – обезьян и ловцов обезьян. Дети – обезьяны размещаются на одной стороне площадки, где есть пособия для лазания, на противоположной стороне площадки находятся ловцы. Обезьяны подражают всему что видят. Пользуясь этим, ловцы хотят заманить обезьян и поймать их. Ловцы сговариваются, какие движения будут показывать и показывают их на середине площадки. Как только ловцы выходят на середину площадки, обезьяны влезают на лестницу и наблюдают за движениями ловцов. Проделав движения, ловцы скрываются, а обезьяны слезают и приближаются к тому месту, где были ловцы и повторяют их движения. По сигналу «Ловцы!» - обезьяны бегут к деревьям и влезают на них. Ловцы ловят тех, которые не успели влезть на дерево. И уводят к себе. После 2-3 повторений дети меняются ролями.

Варианты: ловцы должны придумать сложные движения: шпагат, мостик, и т. д.

«Гори-гори ясно»

Задачи: Развивать выдержку и ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге.

Ход игры: игроки выбирают одного ведущего. Все остальные становятся парами друг к другу. Ведущий стоит перед колонной лицом к игрокам. Он говорит:

*Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло,
Птички летят,
Колокольчики звенят!*

После этих слов последняя пара отпускает руки, игроки бегут один по правой, другой по левой стороне колонны, а ведущий старается поймать кого-то из них до того, как игроки схватятся за руки. Беглецы должны убежать от ведущего, схватиться за руки и стать в начале колонны перед первой парой. Если же ведущий словит одного из них, то становится с ним перед всеми парами. А тот, кого не поймали, становится ведущим и игра продолжается. Опять бежит последняя пара, а ведущий догоняет одного из них. Если пара смогла сомкнуть руки, ведущий остается тот же и игра продолжается.

«Петушиный бой»

Цель: развивать у детей ловкость, координацию движений.

Ход игры: участники делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3—5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из игры. Дети перед началом игры договариваются, как они будут держать руки: на поясе, за спиной, скрестно перед грудью или руками держать колено согнутой ноги.

Правила

1. Играющие должны одновременно приближаться друг к другу.
2. Руками толкать друг друга нельзя.

Указания к проведению

Чаще всего в паре один играющий выходит из игры, один остается победителем. Победители из разных пар могут объединиться и продолжать игру.

Бой петухов может проходить и в другой позе, например в присяде, руки играющие держат на коленях.

«Кто скорее докатит обруч да флагка»

Задачи: учить детей выполнять задание точно, качественно. Развивать у детей быстроту, умение передавать эстафету.

Ход игры: играющие делятся на звенья; становятся друг за другом за чертой. У первых в колоннах в руках обручи воспитатель даёт команду - «Кати!» первые в колоннах катят обручи по направлению к флагкам, подталкивая их руками палкой, обегают с обручем флагжок, возвращаются в свои колонны и передают обручи следующему, хлопнув по плечу. Игра заканчивается, когда стоявший в колонне последними выполняют задание. Выигрывает звено, которое быстрее закончит игру.

Варианты: подталкивать обруч палочкой. Как только игрок получает палочку, он сейчас же бежит к флагжу, прокатывая палочкой обруч и т.д.

«Чья команда забросит в корзину больше мячей?»

Задачи: учить детей бросать мяч в цель в горизонтальном направлении двумя руками от груди.

Ход игры: дети становятся в 2 колонны напротив баскетбольных щитов на расстоянии 1,5-2 м. (Броски мяча в корзину 2-мя руками от груди).

«Рыбки»

Цель: учить детей двигаться по площадке врассыпную, стараясь наступить на рыбку другого ребёнка, двигаться с увертыванием. Развивать внимание, быстроты движений.

Ход игры: соревнуются две команды. Каждый ребёнок получает бумажную рыбку, к хвостику которой прикреплена нитка длиной 1м. дети заправляют конец нитки, сзади на поясе так, чтобы рыбка свободно касалась пол – рыбки плавают. У каждой команды рыбки определённого цвета. По сигналу воспитателя все идут по площадке, стараясь наступить ногой на рыбку соперника, и в тоже время не давать поймать свою. Чью рыбку поймали выходит из игры.

Усложнение: ввести бег.

«Весёлые соревнования»

Задачи: учить детей выполнять задание точно, качественно. Развивать у детей координацию движений, ловкость, быстроту, умение передавать эстафету.

Ход игры: играющие становятся в 3 - 4 колонны у общей черты на расстоянии

2 - 3 шагов одна от другой. В каждой колонне одинаковое число играющих. Перед каждой колонной прочерчена «дорожка» из двух параллельных линий длиной 3 м. (расстояние между линиями 20 - 25 см.). Далее через «дорожки» проведены две перпендикулярные линии на расстоянии 70 - 80 см. («канавки»), и затем на небольшом расстоянии от них лежат обручи. По сигналу взрослого первые дети бегут по дорожкам, перепрыгивают «канавки», подбегают к обручам, берут их, надевают на себя и опускают на землю. После этого они быстро возвращаются в конец своей колонны. Прибежавшему первым дают флагок или другой значок. Колонна, у которой больше флагов, считается победившей.

Варианты: можно играть и по-другому. Первые дети, выполнив задания, возвращаются, при этом они должны коснуться рукой вторых игроков и стать в конец колонны. Вторые игроки бегут сразу же, как только до них дотронулись. Цель соревнования - какая колонна быстрее выполнит задание.

«Дорожка препятствий»

Задачи: учить детей преодолевать полосу препятствий на скорость, выполнять задания точно, качественно. Развивать у детей координацию движений, ловкость, быстроту, умение передавать эстафету.

Ход игры: В качестве препятствий могут быть различные пособия: скамейки, дуги, барьеры, цели для метания. Порядок преодоления препятствий может быть любым, например: подлезть под несколькими дугами (рейками), пройти по скамье (или бревну), обежать набивные мячи (4 мяча, расположенных на расстоянии 1м один от другого), перепрыгнуть с места через две линии, проползти по скамье, пробежать с маленьким мячом (или мешочком с песком) 6-7 м и метнуть его в цель. Оцениваются быстрота и точность выполнения задания.

«Прыжковая эстафета»

Цель: учить детей выполнять на скорость разные виды прыжков: боком, с мячом, зажатым между ног, в руках, с ноги на ногу, на одной ноге.

Ход игры: дети встают в колонны и продвигаются вперёд разными видами прыжков: с одной ноги на другую, на двух ногах, с набивными мячами в руках, боком. В конце продвижения дать задание – выпрыгнуть вверх, коснуться рукой отметки на стене, баскетбольного кольца, подвешенного мяча.

2 вариант.

Можно комбинировать задания: в одну сторону прыгать на правой ноге, а в другую – на левой; с мячом, зажатым между коленями, обратно голеню.

«Третий лишний»

Задачи: развивать внимание, быстроту реакции и ориентировку в пространстве. Упражняться в быстром беге. Учить действовать по сигналу.

Ход игры: Все игроки, создав круг, делятся на первый-второй, после чего вторые номера становятся за первыми, лицом к центру. Для игры выбирают двое ведущих. Они находятся за кругом на расстоянии 5-6 шагов друг от друга. Ведущие начинают игру – первый убегает, а другой его ловит. Спасаясь от преследования, первый ведущий может стать впереди любой пары, и тогда игрок, который стоит сзади, оказывается лишним и

ему нужно будет убегать от другого ведущего. Если же другой игрок догнал первого и коснулся его, то они меняются ролями. Ведущим не разрешается пересекать круг.

«Успей занять»

Задачи: развивать выдержку и ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге. Учить выполнять движения по сигналу.

Ход игры: Каждый из игроков чертит вокруг себя круг – это его домик, и становится в центре. Один из игроков (без круга) становится в середину площадки и говорит: «Раз, два, три – беги!» Когда сказано последнее слово, все игроки меняются местами, а ведущий пытается занять чье-либо место. Кто не успел занять круг, становится ведущим, и игра продолжается.

«Найди мяч»

Задачи: развивать у детей наблюдательность и ловкость.

Ход игры: Игроки встают в круг, вплотную друг к другу, лицом в центр круга — водящий. Все дети держат руки за спиной. Одному из них дают мяч среднего размера. Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Водящему нужно угадать, у кого находится мяч. Обращаясь то к одному, то к другому ребенку, он говорит: «Руки!»

Правила: по этому требованию играющий должен сразу протянуть обе руки вперед.

Тот, у кого оказался мяч или кто уронил мяч, становится водящим.

«Угадай, что делали»

Задачи: развивать у детей выдержку , инициативу, воображение.

Ход игры: Воспитатель назначает или выбирает с помощью считалки одного играющего, который отходит от всех детей на 8—10 шагов и поворачивается к ним спиной. Он должен отгадать, что делают остальные играющие.

Дети договариваются, какое действие они будут изображать.

По слову воспитателя «пора!» отгадывающий поворачивается, подходит к играющим и говорит:

Здравствуйте, дети! Где вы бывали? Что вы ведали?

Дети отвечают:

Что мы видели — не скажем, А что делали — покажем.

Все дети изображают какое-нибудь действие, например, играют на гармонии, скачут на лошадках и т. д. Спрашивающий отгадывает. Если он не отгадал, то проигрывает. Дети говорят ему, что они делали, и придумывают новое действие. Он отгадывает снова. Затем на его место выбирается другой играющий, и игра повторяется.

Продолжительность игры 4—6 минут.

Правила игры:

- 1) Отгадывающий не должен поворачиваться в то время, когда дети договариваются.
- 2) Повернуться и подойти к играющим можно только после слова воспитателя «пора».

«Построй шеренгу, круг, колонну»

Цель: учить детей двигаться по площадке в разных направлениях не наталкиваясь, строится в колонну, шеренгу по сигналу. Закрепить умение строиться в шеренгу, колонну, находя своё место соблюдать равнение. Развивать внимание.

Ход игры: дети свободно ходят в разных направлениях по площадке. В соответствии с сигналом стараются быстро построиться в колонну, шеренгу, круг. Надо указать заранее, в каком месте можно встать в колонну или шеренгу. Круг желательно строить вокруг какого-нибудь ориентира.

Строиться нужно быстро, не толкаясь, находя своё место, соблюдать равнение в колонне, шеренге.

2 вариант.

Распределить детей на 3-4 подгруппы, побеждает та команда, которая быстрее и лучше выполнит построение по сигналу.