

# Картотека подвижных игр для детей 6 – 7 лет

## Подвижные игры малой интенсивности.

### Мяч соседу.

Цель игры: закреплять быструю передачу мяча по кругу.

Ход игры. Игроки строятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга, - по мячу. По сигналу дети передают мяч по кругу в одном направлении, как можно быстрее, стараясь, чтобы один мяч догнал другой. Проигрывает игрок, у которого окажется 2 мяча.

Правила игры. Мяч передавать соседнему игроку, никого не пропускать.

### Запрещённое движение.

Цель игры: развивать моторную память, внимательность.

Ход игры. Игроки строятся в круг, в центре – педагог. Он выполняет различные движения, указав, какое из них – запрещённое. Дети повторяют все движения, кроме запрещённого.

Правила игры. Кто повторил запрещенное движение, выбывает из игры. Запрещённое движение надо менять через 4 – 5 повторений.

### Зеркало.

Цель игры: развивать умение показывать и повторять позы и движения, воспитывать артистичность и выразительность движений.

Ход игры. Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Дети – это отражение водящего в зеркале. Водящий «перед зеркалом» выполняет различные позы, движения, имитационные действия (расчёсывается, поправляет одежду, строит рожицы и т. д.). Игроки одновременно с водящим копируют все его действия, стараясь точно передать не только жесты, но и мимику.

Правила игры. Дети должны повторять все, что показывает водящий, как будто смотрят в зеркало. Дети, допустившие ошибку, выбывают из игры.

### У кого мяч?

Цель игры: воспитывать внимание и сообразительность.

Ход игры. Игроки строятся в круг, вплотную друг к другу, руки за спиной. В центре – водящий с закрытыми глазами. Игроки выполняют передачу мяча по кругу за спиной. По сигналу водящий открывает глаза и старается угадать, у кого мяч. Если он угадал, то становится в круг, а тот, у кого был найден мяч, становится водящим. Игра повторяется 3 – 4 раза.

Правила игры. Игрок, уронивший мяч при передаче, временно выбывает из игры.

### Смотри на руки.

Цели: Упражнять детей в ходьбе в колонне по одному, с выполнением заданий; учить различать сигналы и выполнять соответствующие им движения.

Ход игры. Дети строятся в колонне по одному, идут по залу друг за другом. Им объясняют 2-3 задания, каждое из которых соответствует определенному положению рук взрослого. Дети смотрят на взрослого и выполняют задания. Задания:

- руки на поясе – ходьба на носках,
- руки внизу – ходьба на пятках,
- руки вперед – ходьба с высоким подниманием коленей.

Отмечаются дети, сделавшие меньше ошибок.

Правила игры. Дети стоят на расстоянии вытянутых рук.

### Фантазёры.

Цель игры: формировать творческое воображение.

Ход игры. Игроки шагают в колонне по одному, педагог громко называет любой предмет, животное, растение (лодка, волк, стул и т. д.). Дети останавливаются и попой,

мимикой, жестами пытаются изобразить то, что назвал педагог. Отмечается самый интересный образ.

Правила игры. Каждый игрок старается придумать свою фигуру.

### **Повтори наоборот.**

Цель игры: развивать пространственную координацию.

Ход игры. Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Он показывает детям различные движения, которые они должны повторить наоборот. Например, водящий выпрямляет руки вперёд – дети должны отвести их назад, поднимает голову вверх – дети опускают голову вниз и т. д. Отмечаются самые внимательные игроки.

Правила игры. Повторять движения наоборот, кто ошибся – выбывает.

### **Светофор.**

Цели: упражнять детей в ходьбе шеренгой с одной стороны зала на другую навстречу друг другу, учить соблюдать правила дорожного движения.

Оснащение: красный, желтый и зеленый круги диаметром 30 см.

Ход игры. Дети делятся на две группы и строятся в шеренги на противоположных сторонах зала. Перед ними «дорога, по которой едут машины». Взрослый читает стихи С. Михалкова, дети заканчивают фразы:

Если свет зажегся красный-

Значит, двигаться (опасно).

Желтый свет – предупрежденье –

Жди сигнала для (движения).

Свет зеленый говорит:

«Проходите, путь (открыт)».

Взрослый встает посередине за боковой линией, в руках у него три круга, он – «светофор». Если «зажигается» красный свет, дети стоят, прижав руки к туловищу; желтый – хлопают в ладоши; зеленый – переходят на другую сторону зала.

Правила игры. При переходе на другую сторону не сталкиваться.

## **Подвижные игры средней интенсивности**

### **Сбей грушу.**

Цель игры: упражнять в равновесии, бросках мяча, метании.

Ход игры. Игроки делятся на 2 команды. Первая – «груши», дети встают на скамейку, поставленную поперёк зала. Игроки второй команды – «метатели» берут по одному мячу и выстраиваются в шеренгу на расстоянии 5 – 6 м от скамейки. По сигналу «метатели» по очереди бросают мяч, стараясь сбить «грушу». Игра проводится 5 – 6 раз. Выигрывает команда, сбившая больше «груш» (подсчитывается общее количество сбитых «груш»).

Правила игры. Сбитым считается тот игрок-«груша», в которого попал мяч или он сам спрыгнул на пол.

### **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.

Игра проводится 3 – 4 мин.

Правила игры. Не двигаться, пока не последует команда «День!». Кто двигается, выбывает из игры.

### **Дракон.**

**Цель игры:** развивать бег с увёртыванием, прыжки.

**Ход игры.** Дети выстраиваются в колонну, держатся за пояс впереди стоящего. Первый – это «голова», последний – «хвост». По сигналу «голова» старается достать до «хвоста», а «хвост» увёртывается в разные стороны.

**Правила игры.** Если «голова» поймала «хвост», то «голова» становится «хвостом», а следующий игрок «головой». Если «дракон» расцепился, значит он погиб. Назначаются новые «голова» и «хвост»

### **У ребят порядок строгий.**

**Цель игры:** учить находить своё место в игре, воспитывать само организованность и внимание.

**Ход игры.** Игроки строятся в 3 – 4 круга в разных частях площадки, берутся за руки. По команде шагают врассыпную по площадке и говорят:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места.

Ну, трубите веселее:

Тра-та-та, тра-та-та!

С последними словами дети строятся в круги.

Отмечается команда, которая правильно и быстрее всех построила круг.

**Правила игры.** Дети должны встать в те же круги, в которых стояли в начале игры.

### **Зевака.**

**Цели:** упражнять детей в перебрасывании и ловле мяча двумя руками, развивать внимательность.

**Ход игры.** Дети встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто-то из игроков его не уронит. Тот, кто уронил мяч, встает в центр круга и по заданию играющих выполняет 1—2 упражнения с мячом.

**Правила игры.** Если играющий при выполнении упражнения уронит мяч, ему дается дополнительное задание. Мяч разрешается перебрасывать друг другу только через центр круга.

### **Горячая картошка.**

**Цель игры:** закреплять передачу мяча по кругу.

**Ход игры.** Игроки строятся в круг, один из игроков держит в руках мяч. Под музыку или звуки бубна дети передают по кругу мяч друг другу. Как только музыка остановилась, игрок, у которого оказался в руках мяч, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся 2 игрока-победителя.

**Правила игры.** При передаче мяч не бросать; уронившие мяч выбывают из игры.

*Кто внимательный?*

**Цель игры:** воспитывать внимание и организованность.

**Ход игры.** Дети строятся в колонну, шагают по площадке и выполняют движения по сигналу: 1 удар в бубен – присед, 2 удара – стойка на одной ноге, 3 удара – подскоки на месте. Отмечаются самые внимательные игроки.

**Правила игры.** Сигналы подаются в разной последовательности, после каждого сигнала дети продолжают ходьбу в колонне.

### **Ручейки и озёра.**

**Цель игры:** учить детей бегать и выполнять перестроения.

**Ход игры.** Дети стоят в 2-3 колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озёра!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги-озёра.

Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг.

Правила игры. Бегать медленно, не толкая друг друга. Все дети в круге должны взяться за руки и поднять их вверх.

### **Быстро шагай.**

Цель игры: улучшать быстроту реакции на сигнал.

Ход игры. Игроки строятся в шеренгу на линии старта на одной стороне площадки, на другой – водящий, стоящий спиной к игрокам на линии финиша. Водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай, стой!» В это время игроки шагают вперёд, а на последнем слове останавливаются. Водящий быстро оглядывается, и тот игрок, который не успел остановиться, делает шаг назад. Затем водящий снова произносит текст, а дети продолжают движение. Игрок, который первым пересечёт линию финиша, становится водящим.

Правила игры. Нельзя бежать.

### **Переправа на плотях.**

Цель игры: развивать равновесие.

Ход игры. Команды построены в колонны по одному перед стартовой чертой («на берегу», в руках у направляющего по 2 резиновых коврика (плоты). По сигналу он кладёт один коврик перед собой на пол, и на него быстро становятся 2-4 человека (в зависимости от размера коврика). Затем направляющий кладёт на пол второй коврик, и вся группа перебирается на него, передавая первый коврик дальше. И т. д. вся группа переправляется через «реку» на противоположный «берег», где участники остаются за чертой, а один из игроков тем же способом возвращается назад за следующими игроками. Выигрывает та команда, игроки которой первыми переправились на противоположный берег.

Правила игры. Нельзя выступать за «плот».

## **Подвижные игры высокой интенсивности**

### **Караси и щука.**

Цель игры: воспитывать внимание и сообразительность.

Ход игры. Участвуют 2 группы. Одна строится в круг – это «камешки», другая – «караси», которые «плавают» внутри круга. Водящий – «щука» находится в стороне от игроков. По команде «Щука!» водящий быстро вбегает в круг, а караси прячутся за камешки. Не успевших спрятаться, щука пятнает. Пойманные караси временно выбывают из игры. Игра повторяется с другой щукой. По окончании игры отмечается лучший водящий.

Правила игры. Карасям нельзя трогать камешки руками.

### **Мячик кверху.**

Цели: упражнять детей в ловле мяча двумя руками и бросках его целб.

Ход игры. Дети встают в круг, водящий идет в его середину и бросает мяч со словами: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же водящий промахнулся, то остается водить и игра продолжается.

Правила игры. Водящий бросает мяч как можно выше и только после слов: «Мячик кверху!». Водящему разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слов «Стой!» продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. 4. Убегая от водящего, дети не должны прятаться за постройки или деревья.

Указания к проведению. Дети встают в круг близко друг к другу. Место водящего в центре круга лучше очертить небольшим кружком. Если водящий не поймал мяч, который далеко укатился, прежде чем кричать: «Стой!», ему нужно догнать мяч и вернуться на свое место.

### **Медведи и пчелы.**

Цели: упражнять детей в лазании по лестнице, развивать умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры. Дети делятся на две группы: «медведи» и «пчелы». На одной стороне зала находится улей, а на противоположной стороне луг. В стороне располагается берлога медведей. По условному сигналу воспитателя пчелы вылетают из улья (слезают с возвышений, летят на луг за медом и жужжат). Пчелы улетают, а медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на возвышение) лакомятся медом. Как только воспитатель подает сигнал «Медведи!», пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Ужаленные медведи пропускают одну игру. Игра возобновляется, и после ее повторения дети меняются ролями.

Правила игры. Нельзя влезать на лестницу ногами выше второй рейки, спрыгивать с лестницы.

### **Мышеловка.**

Цели: развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость; упражнять в беге, приседании, построении в круг, ходьбе по кругу; способствовать развитию речи.

Ход игры. Играющие делятся на 2 неравные группы. Меньшая, образует круг – мышеловку. Остальные – мыши, они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая:

Ах как мыши надоели,  
Все погрызли, все поели.  
Берегитесь же плутовки,  
Доберемся мы до вас,  
Вот поставим мышеловку –  
Переловим всех сейчас.

Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее, по слову воспитателя «Хлоп» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают – мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.

Правила игры. Опускать сцепленные руки по слову «хлоп». После того, как мышеловка захлопнулась, нельзя подлезать под руки

### **Линеечка.**

Цель игры: воспитывать самоорганизацию.

Ход игры. Игроки строятся в 2 – 3 шеренги по периметру площадки. По команде расходятся или разбегаются в разных направлениях, а по звуковому сигналу выполняют построение в шеренгу на своём месте. Отмечается команда, которая быстрее и ровнее построилась.

Правила игры. Строиться только в своей команде, очередность в шеренге значения не имеет.

### **Охотники и утки.**

Цель игры: воспитывать ловкость.

Ход игры. Игроки-«утки» находятся на площадке. 2 водящих – «охотники» стоят на противоположных сторонах площадки лицом друг к другу, у одного из них в руках мяч. Охотники бросают мяч, стараясь попасть им в уток. Утки перебегают с одной стороны площадки на другую, стараясь увернуться от мяча. Игроки, в которых попали мячом, временно выбывают из игры. Игра длится 5 мин., затем подсчитываются пойманные утки и выбираются новые водящие.

Правила игры. Мяч бросать в спину или ноги игрокам.

### **Совушка.**

Цель игры: формировать творческое воображение.

Ход игры. Игроки (жучки, паучки, мышки, бабочки) находятся на площадке, водящий – «совушка» сидит в гнезде. Со словами «День наступает – всё оживает!» игроки передвигаются по площадке, выполняя имитационные действия. Со словами «Ночь наступает – всё замирает!» дети останавливаются и замирают в неподвижной позе. Совушка выходит на охоту и забирает с собой тех игроков, которые пошевелились.

Правила игры. Совушке нельзя долго наблюдать за одним и тем же игроком.

### **Рыбаки и рыбки.**

Цель игры: формировать согласованность двигательных действий.

Ход игры. Игроки - «рыбки» находятся на площадке. Пара игроков – водящие образуют «сеть» (берутся за руки – одна рука свободна). По сигналу рыбки бегают по площадке, а рыбаки догоняют рыбок и соединяют вокруг них руки. Рыбка, которая попала в сеть, присоединяется к рыбакам. Игра продолжается до тех пор, пока сеть не разорвётся или пока не будут пойманы все игроки.

Правила игры. Рыбки не должны сталкиваться, рыбаки – расцеплять руки.

### **Плетень.**

Цель игры: воспитывать самоорганизацию.

Ход игры. Игроки двух команд строятся в 2 шеренги на противоположных сторонах площадки и образуют «плетень» (согнув руки скрестно перед грудью, держат за разноимённые руки соседей справа и слева). По сигналу дети отпускают руки и разбегаются в разных направлениях, а по команде «Плетень!» строятся на своих местах, образуя плетень. Отмечается команда, которая быстрее построится.

Правила. Очередность игроков в шеренге можно не соблюдать.

### **Снежная королева.**

Цель игры: воспитывать быстроту и ловкость.

Ход игры. Игроки находятся на площадке, водящий – «Снежная королева» в стороне от игроков. По команде игроки разбегаются по площадке, а Снежная королева старается их догнать и запятнать.

Правила игры. Кого коснулась «Снежная королева», превращается в «льдинку» и остаётся стоять на месте.