

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад № 73» города Ставрополя



МАСТЕРСКАЯ ПОДВИЖНЫХ ИГР

Составила:
воспитатель Семёнова
Ольга Евгеньевна

г. Ставрополь, 2023

Подвижная игра для детей младшего дошкольного возраста «Полетаем с Майей»

Задачи: Развивать у детей ловкость, гибкость, быстроту. Воспитывать чувство товарищества, доброжелательность по отношению к сверстникам.

Оснащение: Маски для детей 10-12 штук – Майя и Вилли, маски для воспитателей Майя, Паучок (для второй младшей группы), цветы из цветного картона – 3 штуки, обруч, «султанчики».

Описание: Распределяются роли, воспитатель - пчелка Майя, дети – Пчелята. Выбирается домик (стульчики, скамейка, пространство за чертой), все персонажи располагаются в домике, после слов «полетели», дети выходят из домика и прыгают с цветка на цветок, по очереди, не толкая друг - друга, подражают движениям воспитателя. Во время игры воспитатель проговаривает стихотворение:

Пчелята, полетели! *(выходят из домика)*

Прыг-скок, прыг-скок,

Прыг с цветочка на цветок. *(прыгают по цветам)*

Мы нектар возьмет в ладошки

И покушаем немножко. *(приседают, изображают что едят)*

Дождь закапал кап-кап-кап,

И на крылышки попал.

Крылышки спасайте,

В домик залетайте! *(бегут в домик)*

На слова: «Кап-кап-кап», воспитатель создает имитацию шума дождя «султанчиком», после чего дети бегом возвращаются в домик.

Во второй младшей группе игра усложняется наличием дополнительного персонажа – Паучка, роль которого выполняет младший воспитатель и препятствия – Паук держит обруч, загораживая дорогу в домик. Дети стараются пролезть через обруч и вернуться в домик.

Пчелята, полетели! *(выходят из домика)*

Прыг-скок, прыг-скок,

Прыг с цветочка на цветок. *(прыгают по цветам)*

Мы нектар возьмет в ладошки

И покушаем немножко. *(приседают, изображают что едят)*

Дождь закапал кап-кап-кап

И на крылышки попал.

Крылышки спасайте,

В домик залетайте *(бегут к Пауку)*.

На пути у нас Паук,

Через круг пролезем, друг! *(пролезают через обруч и попадают в домик)*.



Подвижная игра для детей младшего дошкольного возраста «Наседка и Цыплята»

Задачи: Формировать умение детей действовать по сигналу, бегать не задевая друг друга. Развивать гибкость и ловкость, упражнять детей в подлезании под верёвку, не задевая её, увёртываться от водящего, быть осторожным и внимательным. Закреплять умение ориентироваться в пространстве. Воспитывать чувство ритма, товарищества.



Спортивный инвентарь и атрибуты: печь, маски цыплят, кота, курицы, верёвка.

Место проведения: спортивная площадка.

Роль Наседки и Кота выполняют взрослые. Дети – цыплята.

На площадке натянута верёвка на высоте 50см (домик Курочки и цыплят).

Правила игры: Кот догоняет, цыплята убегают не толкая друг друга, подлезая под верёвку.

Методика проведения подвижной игры:

1. Мотивация, распределение ролей

Дети выходят на спортивную площадку (*сидит Кот Васька на скамейке*).

Кот: Здравствуйте ребята! Как хорошо, что вы пришли. Мне так скучно, не с кем поиграть. Хотите со мной поиграть? Становитесь за мной и повторяйте движения.

Кот и дети выполняют действия в соответствии со словами:

Ходит Васька серенький (ходьба по кругу)

Хвост пушистый, беленький (двигают бедрами)

Ходит Васька – Кот (ходьба по кругу)

Сядет, умывается (садутся на корточки)

Лапкой вытирается (потирают щёки руками)

Песенки поёт (приоткрывая рот, качают головой)

Дом неслышно обойдёт (ходьба на носочках)

Притаился, Васька – Кот (стоят на месте, приседают на корточки)

В гости он кого-то ждёт (стоя разводят руками).

Приходит Курочка.

Курочка: Здравствуйте ребята! Я курочка. Ребята, пропали мои цыплята. Поможете мне их найти?

Дети и курочка находят маски цыплят, курочка предлагает детям побыть цыплятами.

Курочка: Вот и нашлись мои цыплятки.
Васька-кот, а ты поиграешь с нами?

Кот: Да, курочка, я очень хочу поиграть

Курочка: Поиграем в игру?

2. Размещение играющих на площадке, объяснение и проведение игры

Курочка: Цыплята – это наш домик (за верёвкой). Кот, а ты иди и садись на скамейку (на противоположную сторону).

Посмотрите, Кот уснул, пойдем, погуляем? А если Кот проснется, мы от него будем убегать в наш домик, чтобы не попасть Коту в лапы.

Курочка вместе с детьми – цыплятами выходят из домика, произносят слова и выполняют движения:

Вышла курочка-хохлатка с нею желтые цыплятки (идут в сторону Кота)

Квохчет курочка – Ко-Ко, не ходите далеко (ходьба на месте, колени подняты высоко, одновременно грозит пальцем, руки согнутые)

Лапками гребите, зёрнышки ищите (движение ногами)

Съели толстого жука - дождевого червяка (присаживаются на корточки и клюют)

Выпили водицы полное корытце (низко наклоняют голову и пьют)

На скамейке у дорожки, дремлет Васька кот (дети с наседкой приближаются к кошке).

Васька глазки открывает и цыпляток догоняет (Кот открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, которые убегают в дом, подлезая под верёвку).

Курочка: Уходи Васька-кот, не дам тебе цыпляток в обиду (Курица прикрывает цыплят руками, защищая их).

Игра проводится 2-3 раза. Во 2-й и 3-й раз кот выбирает себе помощника и вместе с ним догоняет цыплят.

3. Окончание игры, подведение итогов

Курочка: Какие молодцы, цыплята! Никого наш Кот не поймал.

Кот: Да я добрый Кот, и просто хотел с Вами порезвиться, поиграть.

Курочка: Цыплятки, пока мы с вами бегали, пёрышки свои растеряли. Найдем их и подуем (дети наклоняются и дуют на руку – проводится упражнение на восстановление дыхания).

Кот: Ой, ребята, как мы с вами хорошо поиграли! Я не буду вас пугать, буду с вами только играть! (*Кот прощается и уходит*).

Подвижная игра для детей средней группы «Пингвины и Тюлень»

Задачи: развивать у детей ловкость, быстроту, силу. Формировать умение выполнять движения по сигналу. Упражняться в беге, прыжках, метании.

Оснащение: маски Пингвинов и Тюленя, скакалка, обруч, снежки из бумаги.

Описание: на одной стороне площадки, отмеченной скакалкой – снежный остров, на котором живут пингвины. У каждого Пингвина по снежку. Всё остальное пространство – Северное море. В середине моря – льдина, на которой спит Тюлень. Воспитатель назначает Тюленя, остальные дети – Пингвины.

Тюлень «спит».

Воспитатель проговаривает слова: Тюлень лежит на льдине,
Как будто на перине.
Встать он не торопится.
Жирок под шубой копится.

Далее воспитатель и дети имитируют движения в соответствии с текстом:

А черно-белые пингвины
Ровно выпрямили спины,
Дружно по снегу идут
И друзей с собой зовут.

На слова воспитателя: Всё быстрее, прибавив ходу,
Плюх – с разбега прямо в воду,

Пингвины «прыгают в море» (перепрыгивают через скакалку, не спеша направляются к Тюленю).

На слова воспитателя: Вместе весело играют
И Тюленя пробуждают,
бросают в Тюленя снежки и будят Тюленя.

На слова воспитателя: Вы, Пингвины, не зевайте, от Тюленя уплывайте,
Тюлень просыпается, ловит Пингвинов, а Пингвины стараются быстро вернуться в домик (убегают, перепрыгивают через скакалку). Пойманных Пингвинов Тюлень отводит на льдину.

По окончании игры подсчитывается количество пойманных Пингвинов, назначается новый водящий (Тюлень).

Правила: Тюлень ловит Пингвинов касанием руки. Пингвины убегают только после слова «убегайте!» Тюлень не может ловить за линией острова. Пингвинам запрещено кидать снежки в голову Тюленю.

Варианты: Ввести в игру 2 Тюленя. Разложить в Северном море льдинки (препятствия), через которые необходимо перепрыгивать.



Подвижная игра для детей среднего дошкольного возраста «Фиксики и Кусачка»

Задачи: Развивать быстроту, ловкость, умение выполнять действия по сигналу. Воспитывать чувство товарищества.

Оснащение: маски Фиксиков и Кусачки, 2 скамейки, колокольчик.



Описание: Распределяются роли: воспитатель и дети – Фиксики, ребенок – Кусачка. Выбирается домик (стульчики, скамейка, пространство за чертой), все персонажи, кроме Кусачки, располагаются в домике, Кусачка – на противоположной стороне на скамейке или стульчике «спит». Воспитатель произносит слова, дети сопровождают их движениями. После звонка колокольчика, дети встают и медленно идут по направлению Кусачки, сначала на полной стопе, потом на носочках, после хлопка останавливаются, после слов «возвращайтесь», бегут в домик.

Дома Фиксики сидели

И по сторонам глядели. (Повороты головы в стороны)

Вдруг, звонок у них раздался –

Калькулятор поломался. (Звонок колокольчика)

Сразу в путь друзья пошли.

Ой, Кусачка на пути! (Идут)

На носочках мы пойдем

И Кусачку обойдем. (Идут на носочках)

Ваза в комнате разбилась (Хлопок в ладоши)

И Кусачка пробудилась.

Фиксики, скорей спасайтесь,

К дому быстро возвращайтесь. (Убегают, возвращаются в домик, Кусачка ловит, кого поймала становится Кусачкой)

Правила: Фиксики выходят из домика только после звонка, возвращаются, только после слова «возвращайтесь», пойманный игрок уходит в дом Кусачки.

Игровое упражнение для детей старшего дошкольного возраста «Присядьте те, кто...»

Воспитатель: Ребята, а вы хотите узнать, кто из вас вместо того, чтобы сидеть на диване с планшетом, играет в спортивные игры с друзьями и занимается спортом?

- Присядьте те, кто по утрам делает зарядку.
- А теперь те, кто занимается в спортивных кружках и секциях.
- Присядьте те, кто с ребятами во дворе играет в догонялки.
- Теперь присядьте те, кто любит ходить с семьей в бассейн.
- Присядьте те, кто с папой играет в футбол.
- А теперь присядьте те, кто с мамой или сам занимается на тренажерах.

Воспитатель: Молодцы, ребята! Вы по-настоящему любите физкультуру и спорт.



Малоподвижная игра для детей старшего дошкольного возраста на развитие ловкости и быстроты реакции «Красная шапочка и Серый Волк»

Дети встают в круг. Красная Шапочка – маленький мячик, который участники передают друг другу по кругу, от первого игрока к следующему. Красная Шапочка бежит от Волка, который подойдет позже. Волком будет чуть больший по размеру резиновый мячик. Злой волк упорно бежит за Красной Шапочкой в том же направлении. Каждый игрок имеет право изменить направление, в котором бежит Волк. Для этого ему необходимо произнести: «Поворачивай!» тогда Волк изменит направление своего движения, Красной Шапочке тоже необходимо изменить направление бега.



Подвижная игра для детей старшего дошкольного возраста «Старик, Золотая рыбка и спортсмены»



Задачи: Развивать у детей ловкость, быстроту, гибкость, силу, выносливость. Совершенствовать технику выполнения основных видов движений. Формировать волевые качества. Воспитывать дружеские взаимоотношения.

Оснащение: маска Старика, невод, маска Рыбки, спортивный инвентарь – обручи, скакалки, мячи, кегли и др.

Описание: В игре участвуют Старик, Золотая рыбка и дети (спортсмены). Дети становятся в круг. Выбирается считалкой Старик.

Старик берет невод, выходит за круг, обходит детей со словами:

К морю синему пойду,
Невод я с собой возьму.
Раз закину, два закину,
Рыбка, в невод попадай,
Спортивное желание исполний!

По окончании слов, Старик накидывает на близстоящего ребенка невод (ловит Рыбку), выводит её в центр круга, громко загадывает свое спортивное желание. Например: Хочу, чтобы дети научили меня прыгать на одной ноге 10 раз (или: бросать мяч в баскетбольное кольцо; ловко ловить мяч; отбивать мяч об пол одной рукой; метать мешочки в цель; прыгать на скакалке; крутить обруч; прыгать в длину и др.)

Рыбка отвечает: Раз, два, три, быть по-твоему вели!

Дети-спортсмены и Старик, если необходимо, строятся или берут спортивный инвентарь.

По сигналу Рыбки: Старче, тоже не зевай, движения спортсменов повторяй, дети спортсмены и Старик выполняют движение.

После выполнения желания, воспитатель спрашивает у спортсменов, научили они Старика выполнять движение, у Старика – исполнила ли Рыбка его желание?

Далее считалкой выбирается другой Старик, игра начинается снова.

Правила: Желания старика должны соответствовать физическим возможностям детей.

Варианты. Желание старика варьируется разными физическими упражнениями.

Подвижная игра для детей старшего дошкольного возраста «Белые Медведи»

Задачи: Формировать умение ориентироваться в пространстве. Развивать быстроту, выносливость, ловкость. Воспитывать смелость, честность, дисциплинированность, уважение к установленным правилам, волю к победе.

Спортивный инвентарь и атрибуты: маски медведей, макет льдины.

Место проведения: спортивная площадка.

Описание: Считалкой выбираются двое водящих – Белые Медведи, остальные дети – Медвежата. Спортивная площадка – холодное море. На краю моря – «льдина», на которой стоят «Белые Медведи». Медвежата свободно располагаются на площадке. По команде воспитателя, Белые медведи, держась за руки и рыча, бегут ловить Медвежат. После того как поймали одного Медвежонка, отводят его на льдину, затем ловят другого. После этого, два пойманных Медвежонка берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят остальных «медвежат». Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все Медвежата. Побеждают два последних пойманных игрока, которые и становятся Белыми медведями.

Правила: Каждая пара ловишек крепко держатся за руки. Пойманный Медвежонок не может бежать дальше, он стоит на льдине, и ждёт следующего пойманного игрока. Убегающим не выбегать за границы площадки.



Подвижная игра для детей старшего дошкольного возраста «Фиксики и Кусачка»

Задачи: Развивать у детей ловкость, быстроту, выносливость. Воспитывать чувства дружбы и командной сплоченности.

Оснащение: маска Кусачки, маски Фиксиков девочек и мальчиков по количеству игроков, инструменты (муляжи), сосиски (муляжи), 2 красных обруча, 2 синих обруча, 2 скамейки, 4 миски.



Описание: На одной стороне площадки отчерчены домики Фиксиков. Перед красным обручем – дом девочек-Фиксиков, перед синим – мальчиков Фиксиков. На противоположной стороне площадки находятся базы инструментов (в двух обручах, в синем для мальчиков и красном для девочек). Все остальное пространство – дорога, на середине которой есть препятствие – собака Кусачка. Один игрок назначается (выбирается считалкой) собакой Кусачкой, а остальные дети делятся на две команды – команду девочек-Фиксиков и команду мальчиков-Фиксиков. По сигналу, Фиксики бегут по

дороге до своей базы с инструментами, берут один инструмент и возвращаются домой. В это время Кусачка пытается поймать Фиксиков. Пойманный Фиксик садится на скамейку своей команды (скамейки расположены по бокам площадки). Пойманного Фиксика может спасти друг Фиксик, положив в миску Кусачки сосиску. Игра продолжается до сигнала воспитателя «Стоп игра!» (окончания музыкального сопровождения). По окончании игры подсчитывается количество перенесенных инструментов командами Фиксиков, количество не спасённых и спасённых Фиксиков. Определяется победитель.

Правила: Кусачка может ловить Фиксиков, а Фиксики могут переносить только по одному инструменту. Фиксики могут спасти своих пойманных друзей, положив в будку Кусачки сосиску, но не более трёх.

Варианты усложнения игры: увеличение количества Кусачек. Усложнение способов передвижения Фиксиков до базы (прыжки на двух ногах, прямым галопом и др.)

Методика проведения игры

1. Мотивация, распределение ролей

Воспитатель: Ребята, вы любите смотреть мультфильм о Фиксиках? Однажды, Фиксики мальчики и Фиксики девочки поспорили, кто быстрее сможет собрать инструменты для вспомогатора. Хотите присоединиться к ним?

Вначале нужно выбрать считалкой Кусачку:

Кофемолку, кофеварку,

Чайник, телек и стиралку

Чинят Фиксики-друзья.

Все они-одна семья

Посчитаем: раз, два, три

Ты не Фиксик, выходи.

Воспитатель: Ты будешь Кусачкой. Все остальные игроки – Фиксики.

2. Размещение играющих на площадке

Воспитатель: Кусачка, ты стоишь на середине поля, вот здесь. Девочки-Фиксики, ваш дом вот здесь, перед красным обручем, мальчики-Фиксики, ваш дом перед синим обручем. Команды, займите свои исходные места. База инструментов девочек-Фиксиков – на противоположной стороне в красном обруче, мальчиков-Фиксиков – в синем обруче.

3. Объяснение правил игры

Фиксики, по сигналу, вы бежите к своей базе, берёте по одному инструменту, бегом возвращаетесь и кладёте инструмент в свой дом (обруч). Переносить за один раз можно только по одному инструменту. Кусачка, твоя задача – мешать Фиксикам, ловить их касанием руки. Пойманный Фиксик уходит на свою скамейку: девочки – налево, мальчики – направо. Пойманного Фиксика может выручить друг из его команды. Чтобы освободить друга, нужно вернуться «домой», взять сосиску и положить её на скамейку (отдать Кусачке). У каждой команды по три сосиски, поэтому спасти команда может не больше трех Фиксиков. Игра продолжается до сигнала «Стоп, игра!» По окончании игры мы подсчитаем количество перенесённых инструментов для вспомогатора и количество спасённых Фиксиков (по количеству сосисок) и не спасённых Фиксиков. Побеждает команда, которая перенесет больше инструментов и максимально сохранит своих игроков.