# Подвижные игры для детей 4-5 лет

Составитель: Янабаева Л.Х.

## «У медведя во бору»

**Цель:** учить детей действовать в соответствии с текстом, обсудить стратегию действий игроков и водящего.

**Описание:** За чертой - опушка леса. Там сидит медведь. На противоположном конце площадки обозначают дом детей. Дети идут по направлению к лесу, собирая грибы, при этом приговаривая слова:

**У медведя во бору**
**Грибы, ягоды беру,**
**А медведь сидит,**
**И на нас рычит.**

После этих слов медведь с рычанием догоняет детей. Пойманных отводит к себе.

# «Цветные автомобили»

**Цель: учить детей ориентироваться по цветовым модулям, осознанно выполнять правила игры, сопоставлять с ними называемые педагогом действия, отвечая на вопрос, соответствуют ли они правилам игры.**

**Описание: Дети размещаются по краю зала, они — автомобили. Каждому дают цветной круг — руль (плоский обруч малого диаметра или кружки из картона). Воспитатель в центре зала, в руках у него три цветных флажка. Он поднимает флажок какого-нибудь цвета. Дети, имеющие круг этого цвета, разбегаются по залу в любом направлении. Они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются. Воспитатель поднимает флажок другого цвета — бегут по залу другие дети и т.д. Педагог может поднимать один, два или все три флажка вместе, и тогда выезжают все автомобили.**
**Воспитатель может не поднимать флажки, а просто сказать: «Выезжают синие автомобили, красные автомобили возвращаются в гараж» и т. д.**

# «Море волнуется»

**Цель: Развивать у детей фантазию, умение выражать в движении задуманный образ.**
**Описание: Дети становятся по всей площадке, вместе с ведущим поднимают руки вверх, плавно водят ими влево-вправо, изображая волны и произносят считалку:**

**Море волнуется раз,**
**Море волнуется два,**
**Море волнуется три,**
**Морская фигура,**
**На месте замри!**

**Дети останавливаются и замирают в позе, изображая какую-либо фигуру. Ведущий объявляет победителем участника, который придумал самую красивую позицию. И игра продолжается.**



## «Ловишки»

**Цель:** Формировать у детей осознанное отношение к правилам игры, учить оценивать соответствие своих действий правилам, рассказывать о тактике действий игроков и ловишки.

**Описание:** Выбирают ловишку. По сигналу воспитателя «Раз, два, три. Лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка их ловит, дотрагиваясь рукой. Пойманные отходят в сторону. Когда будет поймано 3 - 4 ребенка, выбирается новый ловишка. Игра повторяется 3 – 4 раза.



## «Гуси-лебеди»

**Цель:** упражнять детей в беге, совершенствовании основных движений, учить действовать по сигналу воспитателя, развивать умение переключать внимание, повышать двигательную активность детей.

**Описание:** Выбираются волк и пастух, остальные игроки – гуси-лебеди. Хозяин становится на одной стороне площадки, гуси-лебеди на другой, волк в середине.

Хозяин (зовет гусей).Гуси-гуси!
Гуси (отвечают).Га-га-га!
Хозяин: Есть хотите?
Гуси: Да, да, да!
Хозяин: Так летите!
Гуси: Нам нельзя –серый волк под горой, не пускает нас домой!
Хозяин: Вы летите как хотите, только крылья берегите.

Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманные выходят из игры. После нескольких перебежек выбираются новые волк и пастух.



## «Ручеек»

**Цель:** упражнять в умении двигаться в парах, быстро находить себе партнера, передвигаться в определенном замкнутом пространстве, сохранять нужный темп.

**Описание:** играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка. Они берутся за руки и держат их высоко над головой, стоя лицом друг к другу. Из сцепленных рук получается открытый проход, длинный коридор. Остальные дети становятся паровозиком и проходят под сцепленными руками, выбирая себе пару. Взявшись за руки, новая пара идет в конец прохода и там становится, поднимая руки вверх. Тот, чью пару разбили, идет в начало ручейка и, проходя под руками, выбирает того, кто ему нравится. И игра продолжается.



## «Жмурки»

**Цель:** развивать у детей ловкость, координацию движений, формировать умение выступать организатором игры.

**Описание:** Ведущий завязывает себе повязкой глаза и говорит детям, что сейчас будет ловить их с закрытыми глазами. Он ходит, широко расставив руки, и пытается поймать кого-либо из игроков. Ребята могут подавать ведущему звуковые сигналы: смеяться, хлопать, кричать и т.д. Ведущий должен учитывать



## «Лиса в курятнике»

**Цель:** учить детей спрыгивать со скамейки на обозначенное место, сохраняя равновесие при приземлении, учить рассказывать правила игры, описывать действия игроков.

**Описание:** на одной стороне площадки ставят гимнастические скамейки – это насест для кур. На противоположной стороне находится нора лисы. Один из играющих назначается лисой, остальные –куры. По сигналу воспитателя куры спрыгивают с насеста, ходят и бегают по площадке, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу воспитателя «Лиса!» куры убегают в курятник и взбираются на насест, а лиса старается поймать курицу, не успевшую спастись, и уводит ее в свою нору. Остальные куры спрыгивают с насеста, и игра возобновляется. Игра заканчивается, когда лиса поймает 2-3 кур. Можно ее повторить с другой лисой.



## «Найди себе пару»

**Цель:** учить детей действовать в соответствии с различными звуковыми сигналами, упражнять в умении ориентироваться в пространстве по цветовым модулям, учить детей сохранять перекрестную координацию движения рук и ног при беге.

**Описание:** Дети встают в пары, взявшись за руки, и идут по площадке. По сигналу воспитателя дети разбегаются по всей площадке. По другому сигналу они должны быстро найти своего товарища. Воспитатель отмечает наиболее быстрых. Игра повторяется 3-4 раза.



## «Самолеты»

**Цель:** Учить детей по сигналу менять направление бега, обращать внимание на необходимость избегать столкновений. Развивать способность распределять внимание.

**Описание:** Дети размещаются вокруг воспитателя в одном углу площадки и приседают на корточки. Это- самолеты на аэродроме. По сигналу воспитателя самолеты друг за другом отправляются в полет и летают (медленно) в любых направлениях, стараясь не задевать друг друга крыльями ( вытянутыми в стороны руками). По сигналу самолеты заходят на посадку и занимают место на аэродроме. В конце игры отмечаются лучшие, летавшие без аварий. Игра повторяется 3-4 раза.



## «Горелки»

**Цель:** Учить детей соблюдать правила игры, следить за соответствием своих действий правилам, развивать ловкость, быстроту реакции.

**Описание:** Играющие выстраиваются парами друг за другом в колонну. Впереди, спиной к ним, становится горельщик. Ему поют:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!
Глянь на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят:
- Диги-дон, диги-дон,
Выбегай из круга вон!

После этих слов игроки, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горельщик старается поймать одного из них. Если бегущим игрокам удается взять друг друга за руки, прежде чем одного из них поймает горельщик, то они встают впереди колонны, горельщик опять водит, и игра повторяется. А если горельщик поймает одного из бегущих, то он встает с ним впереди колонны, а водит игрок, оставшийся без пары.

# Лохматый пес

**Цель: учить детей действовать в соответствии с текстом, упражнять в ходьбе и беге врассыпную, развивать внимание.**

**Описание: дети стоят или сидят в одной стороне площадки. Один ребенок находится в другой стороне и изображает пса. Дети все вместе подходят к нему, а воспитатель в это время произносит:**

**Вот лежит лохматый пес,**
**В лапы свой уткнувший нос,**
**Тихо, смирно он лежит,**
**Не то дремлет, не то спит.**
**Подойдем к нему, разбудим**
**И посмотрим: «Что-то будет?»**

**Дети приближаются к псу. Как только стихотворение заканчивается, пес встает и лает. Дети разбегаются, пес гонится за ними и старается поймать кого-нибудь из них и увести к себе. Когда все дети спрячутся, пес возвращается на место.**

# «Мыши и кот»

**Цель: учить детей подчинять свои действия сигналам ведущего, концентрировать внимание, упражнять детей в беге с изменением направления и темпа движения, развивать активность в подвижных играх.**

**Описание: На одной стороне зала небольшая часть огораживается рейками, положенными на стулья (или стойками с натянутым шнуром на высоте 50 см ) — это дом мышей. На некотором расстоянии от дома мышей на стуле располагается кот.**

**Воспитатель говорит:**

**«Кот мышей сторожит, Притворился, будто спит».**

**Дети проползают под рейками или шнурами, встают и бегают врассыпную.**

**Воспитатель приговаривает:**

**«Тише, мыши, не шумите И кота не разбудите».**

**Дети легко, бесшумно бегают. Через 30—35 с воспитатель восклицает: «Кот проснулся!» Ребенок, изображающий кота, кричит «Мяу!» и бежит за мышами, они прячутся в свои норки. Дети не подлезают под рейки, а вбегают в норки через незагороженную часть. Игра повторяется. Роль кота каждый раз исполняет другой ребенок.**



## «Птички и кошка»

**Цель: учить детей двигаться в соответствии с текстом игры, обращать внимание на необходимость быть внимательным, двигаться осторожно, избегать столкновений, создавать радостный эмоциональный настрой.**
**Описание: Воспитатель выкладывает из шнура большой круг. Дети встают по кругу с внешней стороны. Одного ребенка назначают кошкой, он находится в центре круга, остальные — птички. Кошка засыпает (закрывает глаза), а птички впрыгивают в круг, летают, присаживаются, клюют зерна. По сигналу воспитателя кошка просыпается и ловит птиц, они убегают за круг. Пойманных птичек кошка оставляет в середине круга. Игра повторяется. Роль кошки выполняет другой ребенок.**



## «Мыши в кладовой»

**Цель: учить детей выявлять соответствие или несоответствие правилам описываемых воспитателем ситуаций, реальных действий игроков, учить исполнять роль судьи, контролируя поведение игроков. Воспитывать в детях дружелюбие, взаимоуважение.**
**Описание: Дети изображают мышей. Мышки сидят на стульчиках или скамьях по одну сторону площадки. Каждая в своей норке. На противоположной стороне площадке натянута верёвка на высоте 50-40 см. Это лаз в кладовую. Сбоку от играющих сидит кошка-воспитатель. Кошка засыпает, мыши бегут в кладовую, нагибаются и подлезают под верёвку. В кладовой мышки садятся на корточки и грызут сухари. Кошка внезапно просыпается и бежит гонять мышей. Мышки убегают и прячутся в своих норках. Кошка, разогнав всех мышей ложиться подремать на солнышке. Игра продолжается.**