

физкультура в  
детском саду

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ  
для детей  
подготовительной  
к школе группы



# 1. "БЫСТРО ВОЗЬМИ, БЫСТРО ПОЛОЖИ" (бег)

**Цель:** учить детей ходить, бегать по кругу, действовать по сигналу, развивать ловкость, быстроту.

## **Ход игры:**

Дети образуют круг и по сигналу воспитателя выполняют ходьбу или бег вокруг предметов (кубики, шишки, камешки), которых должно быть на один меньше. На следующий сигнал «Быстро возьми!» - каждый играющий должен взять предмет и поднять его над головой. Тот кто не успел поднять предмет, считается проигравшим. Игра повторяется

## **Варианты:**

Дети выполняют танцевальные движения, разные виды бега и ходьбы. Предметов может быть меньше на 3-4.

## 2. "ПЕРЕМЕНИ ПРЕДМЕТ" (бег)

**Цель:** учить детей быстро перебегать на противоположную сторону площадки, брать предмет и предавать своему товарищу; развивать умение действовать в команде, соблюдать правила, ловкость.

### **Ход игры:**

На одной стороне площадки за линией становятся играющие, образуя 4-5 колонн. На противоположной стороне площадки напротив каждой колонны очерчены круги диаметром 60-80см. каждый первый в колонне держит в руках мешочек с песком, кубик или другой предмет. В центр каждого кружка кладётся такой же предмет. По сигналу игроки бегут к кружкам, кладут предмет и берут другой, затем возвращаются бегом на своё место и поднимают принесённый предмет над головой. Тот, кто сделал это первым считается выигравшим. Прибежавшие передают предметы стоящим сзади них, а сами бегут в конец колонны. Когда все выполняют задание, отмечается колонна, набравшая большее количество выигрышей.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**

### 3. "ЛОВИШКА, БЕРИ ЛЕНТУ" (бег)

**Цель:** учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро. Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.

Ход игры:

Дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя:

**«Раз, два, три – лови!»** дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку.

По сигналу: **«Раз, два, три в круг скорей беги** – все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.

**Варианты:** чертится круг в центре стоит Ловишка. По сигналу «Раз, два, три лови» дети перебегают круг, а Ловишка пытается схватить ленту.

## 4. "СОВУШКА" (бег)

**Цель:** учить детей действовать по сигналу, бегать, в рассыпную имитируя птиц, сохранять неподвижную позу. Развивать равновесие.

### **Ход игры:**

Все играющие птички, один ребёнок – сова, которая находится в стороне площадки. По сигналу «день» птички разлетаются, машут крыльями, клюют зёрнышки. На сигнал «ночь» все останавливаются и стоят неподвижно. Вылетает сова, высматривает тех, кто шевелится и забирает в гнездо. Снова даётся сигнал «день», сова улетает в гнездо, дети – птички летают по площадке.

**Варианты:** выбирается две совы.  
Принимать интересные позы.



**подвижные игры для детей подготовительной группы**

## 5. "ЧЬЁ ЗВЕНО СКОРЕЕ СОБЕРЁТСЯ?" (бег)

**Цель:** учить детей двигаться по площадке в разных направлениях, по сигналу строится в три колонны в соответствии с предметами находящимися в руках.

**Ход игры:** дети распределяются на три группы с одинаковым числом игроков. Каждая подгруппа выбирает определённый предмет, например шишку или камешек и т.д. все дети одной группы имеют один и тот же предмет. В разных концах площадки выбирают места для этих подгрупп – пенёк, куст, дощечка, которые обозначаются таким же предметом. Под удары бубна все ходят или бегают в разных направлениях. По сигналу «На места» бегут и строятся у соответствующего предмета в колонну.

**Варианты:** воспитатель даёт сигнал: «Стой!». Дети останавливаются, закрывают глаза, а педагог в это время меняет места предметов, затем подаёт сигнал «На места!». Дети открывают глаза, бегут к своим предметам и строятся.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**

## 6. "КТО СКОРЕЕ ДОКАТИТ ОБРУЧ ДО ФЛАЖКА?"

**Цель:** 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 - **«Каму!»** первые в колоннах катят обручи по направлению к флажкам, подталкивая их руками палкой, обегают с обручем флажок, 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 флажку, прокатывая палочкой обруч и т.д.

## 7. "ЖМУРКИ" (бег)

**Цель:** учить детей бегать по площадке врассыпную, двигаться с завязанными глазами, слушая предупредительные сигналы. Развивать умение быстро перемещаться по залу, ловкость, быстроту действий.

**Ход игры:** выбирается водящий – жмурка. Он встаёт в середину комнаты, ему завязывают глаза, поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем все дети разбегаются по комнате, а Ловишка старается кого-нибудь поймать. При виде какой-либо опасности для жмурки дети должны предупредить словом «Огонь!». Поймав кого-нибудь жмурка передаёт свою роль пойманному.

**Правила:** завязанную на глаза повязку не снимать и не подглядывать. Варианты если игра проходит на улице, то очерчивается граница, за которую играющие не имеют права забегать. Переступивший условленную границу считается сгоревшим и обязан заменить жмурку.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**



## 8. "ДВА МОРОЗА" (бег)

**Цель:** учить детей перебегать в рассыпную с одной стороны площадки на другую, увёртываясь от ловишки, действовать по сигналу, сохранять неподвижную позу.

**Ход игры:** на противоположных сторонах площадки обозначается два дома, в одном из них находятся игроки. Посередине площадки лицом к ним становится водящие – Мороз- красный нос, он говорит:

***«Я мороз – красный нос.***

***Кто из вас решится***

***В путь дороженьку пуститься?»***

Дети отвечают хором:

***«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»***

После этого они перебегают через площадку в другой дом, мороз их догоняет и старается заморозить. Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят так до окончания пробежки. Мороз подсчитывает, сколько играющих удалось при этом заморозить, учитывается, что играющие выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся после сигнала, тоже считаются замороженными.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**



## 9. "ДОГОНИ СВОЮ ПАРУ" (бег)

**Цель:** учить детей быстро бегать в заданном направлении, стараясь догнать свою пару. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту движений. Способствовать проявлению выносливости.

### **Ход игры:**

Дети встают парами на одной из сторон площадки: один впереди, другой сзади – отступя 2-3 шага. По сигналу воспитателя первые быстро перебегают на другую сторону площадки, вторые их ловят – каждый свою пару. При повторении игры дети меняются ролями.

**Варианты:** запятнать свою пару мячом.



подвижные игры для детей подготовительной группы

## 10. "ГОРЕЛКИ" (бег)

**Цель:** учить детей бегать в парах на скорость, начинать бег только после окончания слов. Развивать у детей быстроту движений, ловкость.

**Ход игры:** дети становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. По считалке выбирается Ловишка. Он становится на линию спиной к остальным детям. Все стоящие парами говорят:

***«Гори, гори ясно, чтобы не погасло.***

***Глянь на небо – птички летят, колокольчики звенят.***

***Раз, два, три – беги!»***

С окончанием слов дети стоящие в последней паре бегут вдоль колонны (один – справа, другой - слева, стремясь схватиться за руки. Ловишка старается поймать одного из пары и соединить с ним руки.

Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если Ловишка не поймал, он остаётся в той же роли.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**

## 11. "КОРШУН И НАСЕДКА" (бег)

**Цель:** учить детей двигаться в колонне, держась друг за друга крепко, не разрывая сцепления. Развивать умение действовать согласованно, ловкость.

### **Ход игры:**

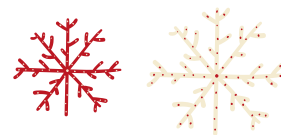
В игре участвуют 8-10 детей, одного из игроков выбирают коршуном, другого наседкой. Остальные дети – цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыплёнка, стоящего в колонне последним. Наседка вытягивая руки в стороны, не даёт коршуну схватить цыплёнка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой. Пойманный цыплёнок идёт в гнездо коршуна.

**Варианты:** если детей много можно играть двумя группами.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**

## 12. "СНЕЖНАЯ КОРОЛЕВА" (бег)

**Цель:** развивать 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.



подвижные игры для детей подготовительной группы

## 13. "САЛКИ - НЕ ПОПАДИ В БОЛОТО" (бег)

**Цель:** учить детей бегать, не забегаая за зрительные ориентиры, с увёртыванием. Развивать ловкость, быстроту движений, ориентировку в пространстве.

### **Ход игры:**

На площадке палочками, шишками, камешками обозначается место, куда нельзя забегать – болото (муравейник, огород). Выбирают ловишку. По сигналу он догоняет детей, стараясь их осалить. Осаленный ловишкой выходит из игры.

### **2 вариант.**

Ловишка стоит в центре круга начерченного на земле или выложенного из шнура. Дети забегают в круг и выбегают из круга, а Ловишка пытается осалить того, кто не успевает выбежать из круга.

## 14. "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 встанут 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 голенью



**подвижные игры для детей подготовительной группы**

## 15. "ВТОРОЙ ЛИШНИЙ" (бег)

**Цель:** учить детей быстро бегать по кругу, становясь впереди ребёнка. Развивать внимание, реакцию. Воспитывать интерес к подвижным играм.

### **Ход игры:**

Дети становятся по кругу, расстояние между ними должно быть не менее 1-2 шагов. За кругом находится двое водящих. Один из них убегает, другой старается догнать его. Убегающий ребенок, спасаясь от ловящего, становится впереди какого-то ребёнка.

Если он вбежал в круг и встать пока его не запятнали, его уже нельзя салить. Теперь должен убегать ребёнок, который оказался вторым. Если Ловишка успел коснуться убегающего, то они меняются ролями.

Бегать только вне круга, не пересекать его, не хвататься за детей, стоящих в кругу, бегать не слишком долго, чтобы все могли включиться в игру.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**



## 16. "ЛЯГУШКА И ЦАПЛЯ" (прыжки)

**Цель:** учить детей подпрыгивать на месте из глубокого приседа, прыгать через верёвку расположенную на высоте 15см, разными способами: двумя ногами, одной, с разбега, стараясь, чтобы цапля не поймала. Развивать ловкость, быстроту движений.

**Ход игры:** в середине площадки обозначают болото, вбивают колышки высотой -15см. на них вешают верёвку с грузинками так, чтобы она не провисала. В стороне от болота цапля. Лягушки прыгают в болоте, ловят комаров. По сигналу «Цапля!» - она перешагивает через верёвку и начинает ловить лягушек. Они могут выскакивать из болота любым способом: отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, с разбега. Пойманные лягушки идут в гнездо цапли.

**Правила:** перешагнувший через верёвку считается пойманным, можно только перепрыгивать.

**Варианты:** ввести вторую цаплю, поднять верёвку на высоту – 20см.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**

## 17. "НЕ ПОПАДИСЬ!" (прыжки)

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

### **Ход игры:**

Дети располагаются вокруг шнура, 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 запятнать, получает штрафное очко. После подсчёта пойманных меняются ловишки и игра возобновляется.

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



## 18. "ВОЛК ВО РВУ" (прыжки)

**Цель:** 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 домрой», 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.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**

## 19. "ПЕРЕЛЁТ ПТИЦ" (ползание, лазание)

**Цель:** учить детей бегать свободно по залу, имитируя полёт птиц, запрыгивать на кубы, скамейки, без помощи рук, спрыгивать, приземляясь на носки, полусогнутые ноги. Учить детей действовать по сигналу.

### **Ход игры:**

На одном конце зала находятся дети – они птицы. На другом конце зала – пособия, на которые можно залезть – это деревья.

По сигналу воспитателя: «Птицы улетают!» - дети, махая руками, как крыльями разбегаются по всему залу, на следующий сигнал: «Буря!» - дети бегут к возвышениям и прячутся там. Когда воспитатель произнесёт: «Буря прекратилась!» дети спускаются с возвышений и снова разбегаются по залу (птицы продолжают свой полёт). Во время игры воспитатель в обязательном порядке осуществляет страховку детей.

**Варианты:** при приближении к снарядам – деревьям разложить препятствия дети должны их перепрыгнуть.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**

## 20. "ЛОВЛЯ ОБЕЗЬЯН" (ползание, лазание)

**Цель:** учить учить лазить по гимнастической стенке удобным способом, поднимаясь и спускаясь, не пропуская реек, бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга.

### **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. Прodelав движения, ловцы скрываются, а обезьяны слезают и приближаются к тому месту, где были ловцы и повторяют их движения. По сигналу «Ловцы 1» - 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.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**

## 21. "ЛИСА В КУРЯТНИКЕ" (ползание, лазание)

**Цель:** развивать умение действовать по сигналу, подражать действиям ловцов, координацию движений, быстроту действий, ловкость.

### **Ход игры:**

На одной стороне зала находится курятник (можно использовать гимнастические скамейки). В курятнике на насесте сидят куры. На противоположной стороне площадки — нора лисы.

Все свободное место — двор.

**Правила игры:** Один из играющих назначается лисой, остальные — куры. По сигналу воспитателя куры спрыгивают с насеста, бегают по двору, хлопают крыльями, клюют зерна. По сигналу «лиса» куры убегают в курятник и взбираются на насест, а лиса старается поймать курицу. Не успевшую спастись она уводит в свою нору. Игра возобновляется. Когда лиса поймает 2—3 кур, выбирается другая лиса.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**

## 22. "ГОРИ - ГОРИ ЯСНО"

**Цель:** 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.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**

## 23. "ПЕТУШИННЫЙ БОЙ"

**Цель:** учить 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 колени 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.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**



## 24. "РЫБКИ"

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

### **Ход игры:**

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

**Усложнение:** ввести бег.

## 25. "КОГО НАЗКАЛИ, ТОТ ЛОВИТ МЯЧ"

**Цель:** 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.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**

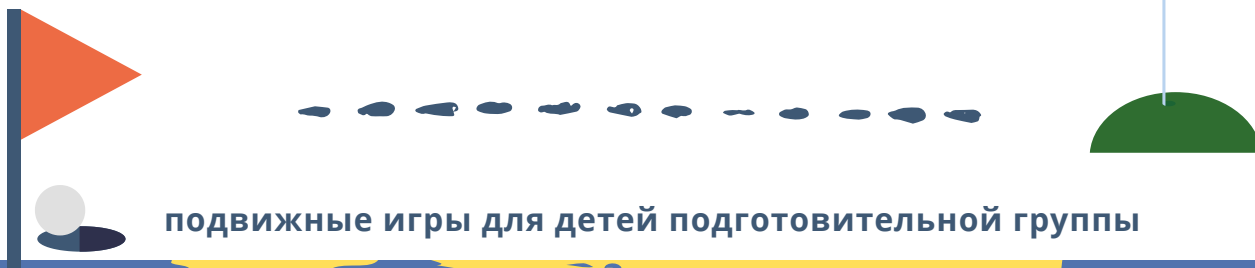
## 26. "КТО САМЫЙ МЕТКИЙ?" (метание)

**Цель:** 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 обручей.



подвижные игры для детей подготовительной группы

## 27. "ОХОТНИКИ И ЗВЕРИ" (метание)

**Цель:** 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 увёртывающихся 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.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**

## 28. "ЛОВИШКА С МЯЧОМ" (метание)

**Цель:** учить детей бегать в рассыпную 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.

**подвижные игры для детей подготовительной группы**

## 29. "ИГРА В НОМЕРА" (метание)

**Цель:** 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.



**подвижные игры для детей подготовительной группы**

## 30. "КАРТОШКА" (метание)

**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.

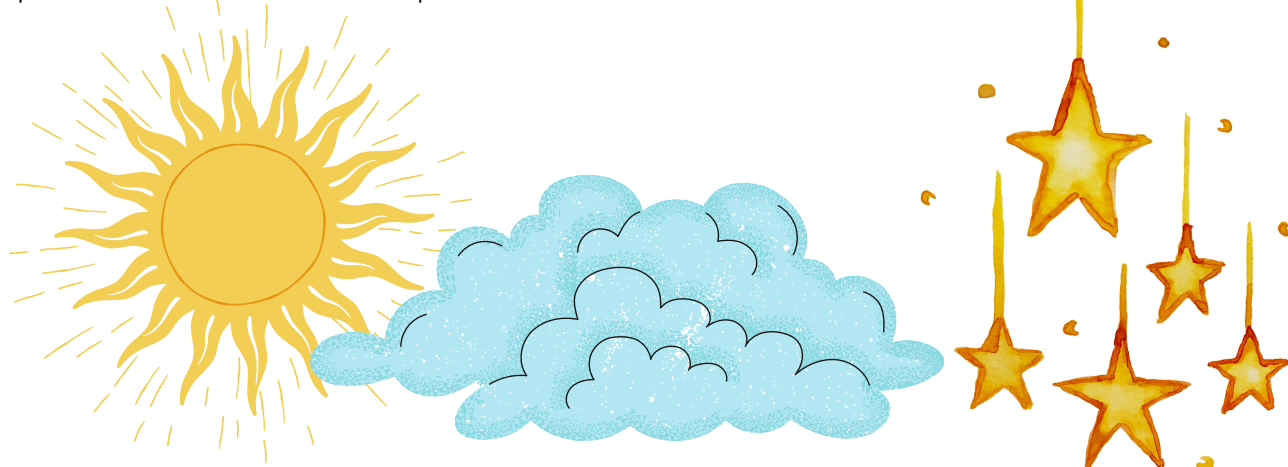
**подвижные игры для детей подготовительной группы**

## 31. "ДЕНЬ И НОЧЬ" (метание)

**Цель:** 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.



**подвижные игры для детей подготовительной группы**



## 32. "ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ"

**Цель:** развивать внимание, быстроту реакции и ориентировку в пространстве. Упражнять 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.

### 33. "УСПЕЙ ЗАНЯТЬ"

**Цель:** 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.



**подвижные игры для детей подготовительной группы**

## 34. "НАЙДИ МЯЧ"

**Цель:** развивать у детей наблюдательность и ловкость.

### **Ход игры:**

Игроки встают в круг, вплотную друг к другу, лицом в центр круга. В центре 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.

## 35. "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.