|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Управление по образованию спорту и туризму  Стародорожского райсполкома  Государственное учреждение образования  «Стародорожский дошкольный центр развития ребёнка»  **Картотека подвижных игр**  **соревновательного характера**  (для воспитанников 5-6 лет)  http://itd1.mycdn.me/image?id=836068439393&t=20&plc=WEB&tkn=*4EXjnNpzzMyCrsAOMeniEmIP_x4   1. **«Разведчики и часовые»**   **Цель:** развитие быстроты, ловкости, закрепление порядкового счёта.  **Оборудование:** мяч.  **Ход игры:** две команды – разведчиков и часовых. Разведчики выстраиваются по одну сторону площадки, часовые – по другую. В центре площадки рисуют круг, в него кладут мяч.Игроки в обеих командах рассчитываются по порядку.Задача разведчиков: унести мяч за свою черту, задача часовых – не допустить этого.Ведущий называет номер игроков. Те, чей порядковый номер назвали (и среди разведчиков, и среди часовых), бегут к мячу. Разведчик пытается добежать первым, забрать мяч и унести его за черту. Если ему это удается, то часовой идет в плен к разведчикам. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не примут участие в игре. Пленных подсчитывают и отпускают в свои команды.  Побеждает та команда, которая захватила больше пленных.   1. **«Ловкие пираты»**   **Цель:** закрепление умения действовать в команде, развитие ловкости.  **Оборудование:** мячи разного размера, гимнастические палки по количеству участников.  **Ход игры:** участвуют две команды, каждой даются гимнастические палки, по одной на каждого участника. На линии старта лежат несколько мячей разных размеров (большой мяч, футбольный, баскетбольный, мяч-еж, мяч прыгун). Задача команды: при помощи гимнастических палок и поднять одновременно вверх мячи поочередно и перенести на указанное место.  Выигрывает команда, которая первая закончит переносить мячи. |  | **Перечень игр**   1. «Разведчики и часовые» 2. «Ловкие пираты» 3. «Утиная охота» 4. «Юла» 5. «Смени место» 6. «Рыбки» 7. «Мяч среднему» 8. «Боулинг». 9. «Передача мяча в шеренге». 10. «Меткие стрелки». 11. «Брось за флажок». 12. «Хромая курица». 13. «Прыжки кузнечиков» 14. «Кто самый быстрый?». 15. «Быстрее по местам». 16. «Паромщик» 17. «Передал - садись!» 18. «Озера, ручьи, море, дождь». 19. «Быстро за мячом». 20. «Руки вместо ног». 21. «Поросята и котята». 22. «Бешеная змейка». 23. «Постой, паровоз». 24. «Ветерок». 25. «Не промочи ноги» 26. «Так нельзя!» 27. «Веселые рыбаки» 28. «Кандалы» 29. «Перетягивание через черту» 30. «Летающие мячи» 31. «Волк и семеро козлят» 32. «Охотники и утки» 33. «Ловкий паучок» 34. **«Утиная охота»**   **Цель:** закрепление метания мяча в движущуюся цель, развитие ловкости.  **Оборудование:** мяч.  **Ход игры:** участники игры делятся на две команды, одна из которых - охотники, другая - утки. Охотники образуют большой круг, утки занимают центр этого круга. По сигналу охотники начинают выбивать уток мячом из круга. Охотник может сам метать мяч или передать мяч для броска партнеру по команде. Утки бегают внутри круга, спасаясь от мяча, уворачиваются и подпрыгивают. Подбитая утка покидает круг. Уткам разрешено ловить мяч, в этом случае одна из покинувших круг уток возвращается. Кого из выбывших уток вернуть, решает тот, кто поймал мяч.  Игра заканчивается, когда в круге не остается ни одной утки, после чего команды меняются ролями. |
| 1. **«Юла»**   **Цель:** развитие умения действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве.  **Оборудование:** нет.  **Ход игры:** участвуют две команды. В каждой игроки выстраиваются в колонну по одному. По сигналу ведущего первые игроки быстро поворачиваются вокруг своей оси. Затем к ним присоединяются по второму игроку. Теперь уже пары поворачиваются вокруг своей оси. К ним присоединяются третьи участники… И так далее.  Выигрывает та команда, которая целиком (с последним присоединившимся игроком) повернется вокруг своей оси. |  | 1. **«Смени место»**   **Цель:** развитие скоростных качеств, ловкости, внимания, умения играть в команде.  **Оборудование:** нет.  **Ход игры:** на игровой площадке проводятся две линии на расстоянии 10—25 м (в зависимости от размеров игровой площадки и возраста играющих). Все играющие делятся на две команды с равным числом участников. Каждая команда выстраивается в шеренгу у линии с двух сторон. По сигналу руководителя команды игроков стремятся поменяться местами, то есть перебежать за противоположную линию и выстроиться в шеренгу, заняв каждый свое место.  Побеждает команда, которая сумела первой разместиться за противоположной линией. |
| 1. **«Рыбки».**   **Цель:** закрепление в игровой форме ходьбы, бега, развитие ловкости и координации движений.  **Оборудование:** из картона «рыбки» (длина — 15—20 см, ширина — 5—7 см), которые окрашиваются в цвета играющих команд (например, синие, красные и зеленые рыбки). К хвостику каждой рыбки привязывается нитка длиной 50—60 см.  **Ход игры:** две или три (в зависимости от числа детей) команды с равным числом участников в каждой команде.  Дети выстраиваются на игровой площадке и делятся на команды. Каждая команда получает «рыбок» своего цвета. Каждый ребенок получает «рыбку» цвета своей команды и свободный конец нитки заправляет за свой носок так, чтобы при ходьбе или беге «рыбка» тянулась сзади на нитке, касаясь пола — «плыла». После этого команды выходят на игровое поле. По сигналу воспитатели дети начинают ходить и бегать по площадке, стараясь наступить на «рыбку» противника и в то же время не дать «поймать» свою «рыбку». Ребенок, чью рыбку «поймали» (выдернули нитку из носка), выбывает из игры, а «рыбку» забирает поймавший игрок.  Побеждает та команда, у которой осталось больше не пойманных своих рыбок, но больше «пойманных» чужих «рыбок». |  | 1. **«Мяч среднему».**   **Цель:** закрепление передачи мяча в парах, развитие ловкости.  **Оборудование:** 2-3 мяча среднего диаметра (15-20 см).  **Ход игры:** участвуют 2-3 команды, которые строятся в 2-3 круга, в центре каждого круга – водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, который ловит мяч и бросает обратно мяч водящему. Далее водящий бросает поочерёдно всем игрокам в своём кругу. Получив мяч от последнего игрока, водящий поднимает мяч вверх.  Выигрывает команда, которая закончила соревнование первой. |
| 1. **«Боулинг».**   **Цель:** закрепление прокатывания мяча в цель, развитие глазомера.  **Оборудование:** мячи и кегли по количеству на одну команду.  **Ход игры:** участвуют 2 команды, построение детей – в шеренгу за стартовой линией с мячом в руках. Напротив команды (4-5м от линии старта) стоят кегли. Дети по сигналу по очереди прокатывают мяч по полу, стараясь сбить кегли.  Выигрывает команда, сбившая большее количество кеглей. |  | 1. **«Передача мяча в шеренге».**   **Цель:** закрепление передачи мяча в шеренге, закрепление строевых упражнений, развитие ловкости.  **Оборудование:** 2 мяча среднего диаметра (15-20см).  **Ход игры:** участвуют две команды, построение детей – в шеренгу, первые игроки держат в руках мяч. По сигналу игроки передают мячи в шеренге. Последний игрок, получив мяч, поднимает его вверх. Все игроки поворачиваются кругом и передают мяч в обратном направлении. Первый игрок, поднимает мяч вверх, вся шеренга поворачивается кругом.  Выигрывает команда, которая первая и без ошибок выполнила передачу. |
| 1. **«Меткие стрелки».**   **Цель:** закрепление метания в горизонтальную цель.  **Оборудование:** мячи малого размера (5-10см) по количеству игроков, 2 обруча малого диаметра (50см).  **Ход игры:** участвуют две команды, построение – в колонну за стартовой линией. Игроки по очереди метают мяч в лежащий на полу обруч (расстояние 3-4м), догоняют свой мяч и становятся в конец колонны. За каждое попадание в обруч начисляются очки.  Побеждает команда, набравшее большее количества очков |  | 1. **«Брось за флажок».**   **Цель:** закрепление метания вдаль.  **Оборудование:** 2 флажка, набивные мешочки (150гр) по количеству игроков.  **Ход игры:** участвуют две команды, построение – в колонну за стартовой линией с мешочками в руках. Напротив каждой команды лежит флажок (4-5м от линии старта). По сигналу игроки поочерёдно метают мешочек вперёд, стараясь бросить его за флажок.  Выигрывает команда, у которой за флажком оказалось больше мешочков. |
| 1. **«Хромая курица».**   **Цель:** совершенствование функции динамического равновесия, воспитание чувства товарищества и взаимопомощи.  **Оборудование:** поворотные стойки.  **Ход игры:** участвуют тройки игроков, построение детей – в шеренгу на линии старта. Двое игроков в тройке берутся за руки (одна рука свободна), третий участник – «хромая курица» – кладёт им руки на плечи и закидывает одну ногу на сцепленные руки двух игроков. По сигналу игроки вместе с «хромой курицей» идут к поворотной стойке и обратно.  Выигрывает тройка, которая первая выполнила задание и сохранила равновесие. |  | 1. **«Прыжки кузнечиков».**   **Цель:** совершенствование техники прыжка в длину с места.  **Оборудование:** нет.  **Ход игры:** участвуют две команды, построение детей – в колонну на линии старта. Первые игроки выполняют прыжок в длину с места. Место приземления отмечается чертой (зачёт по пяткам игрока). От этой черты прыгает следующий участник.  Выигрывает команда, у которой последний игрок окажется дальше от линии старта. |
| 1. **«Кто самый быстрый?».**   **Цель:** развитие быстроты, реакции на звуковой сигнал.  **Оборудование:** мяч большого диаметра.  **Ход игры:** участвуют два игрока, построение детей в шеренгу на линии старта, между ними стоит педагог с мячом в руках. Педагог даёт свисток и одновременно бросает мяч вперёд. Игроки стараются его догнать и поднять вверх.  Выигрывает тот участник, которым это задание выполнил первым. |  | 1. **«Быстрее по местам».**   **Цель:** развитие быстроты, реакции на звуковой сигнал.  **Оборудование:** набивные мешочки по количеству игроков  **Ход игры:** игроки строятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Перед каждым игроком на полу лежит мешочек. Дети разбегаются по площадке, педагог убирает один или несколько мешочков. По сигналу игроки бегут в круг и занимают место около любого мешочка. Ребёнок оставшейся без места, выбывает из игры.  Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок – победитель. |
| 1. **«Паромщик»**   **Цель:** развитие ловкости, совершенствование статического равновесия.  **Оборудование:** 2 стойки, 4 дощечки.  **Ход игры:** участвуют две команды, построение детей – в колонну парами на линии старта. Первой паре выдается по две дощечки. По сигналу воспитателя движение начинается. Один кладет дощечки, а второй наступает на них. Дойдя до стойки, они меняются, главное не упасть с дощечки. Дойдя до старта, они передают дощечки, следующей паре из своей команды.  Выигрывает команда, у которой пары первыми выполнят задание. |  | 1. **«Передал - садись!»**   **Цель:** совершенствование передачи мяча в парах, развитие ловкости.  **Оборудование:** 2 волейбольных мяча  **Ход игры:** играющие делятся на две команды и строятся за общей линией старта в колонну по одному. Впереди каждой колонны лицом к ней на расстоянии 5 - 6 м становятся капитаны. Капитаны получают по волейбольному мячу. По сигналу каждый капитан передает мяч первому игроку своей колонны. Поймав мяч, этот игрок возвращает его капитану и приседает. Капитан бросает мяч второму, затем третьему и последующим игрокам. Каждый из них, вернув мяч капитану, приседает. Получив мяч от последнего игрока своей колонны, капитан поднимает его вверх, а все игроки его команды вскакивают.  Выигрывает команда, игроки которой быстрее выполнят задание. |
| 1. **«Озера, ручьи, море, дождь».**   **Цель:** развитие умения действовать по сигналу.  **Оборудование:** нет.  **Ход игры:** дети делятся на две (три-четыре) команды. По сигналу «Озера» команды образуют круги, водят хороводы до следующего сигнала. По сигналу «Ручьи» дети в своих командах становятся друг за другом паровозиком и двигаются в разных направлениях, держась друг за друга. По сигналу «Море» дети становятся в один большой круг, водят хоровод, поднимают и опускают руки, изображая волны. По сигналу «Дождь» дети в рассыпную бегают по залу.  Выигрывает команда, которая меньше допустила ошибок. |  | 1. **«Быстро за мячом».**   **Цель:** развивать умение владеть мячом, развивать ловкость.  **Оборудование:** шнур, мячи.  **Ход игры:** игроки команд строятся в шеренгу перед натянутой сеткой (шнуром) на расстоянии 0,5 м. Бросив через нее мяч, они быстро проходят под сеткой и ловят его после отскока от земли. Затем задание выполняет вторая команда игроков.  Побеждает та команда, которая выполнила задание с меньшим количеством штрафных очков (за непойманный мяч). |
| 1. **«Руки вместо ног».**   **Цель:** развитие силы плечевого пояса,развитие ловкости.  **Оборудование:** нет.  **Ход игры:** количество участников — от пяти человек в команде. Отмечается начало и конец игровой площадки. Игроки делятся на две команды, которые выстраиваются перед линией старта в колонну. Игра начинается по сигналу  первый игрок опирается на руки, а второй берет его сзади за ноги. Так пара двигается до финиша, обратно дети бегут, взявшись за руки.  Выигрывает команда, игроки которой быстрее выполнят задание. |  | 1. **«Поросята и котята».**   **Цель:** развитие умения ориентироваться в пространстве, развитие слухового восприятия звуков.  **Оборудование:** нет.  **Ход игры:** количество игроков: от 6 человек. Все игроки делятся на две команды. Одна команда поросят, другая – котят. Затем все игроки перемешиваются и закрывают глаза. По команде ведущего: «Раз, два, три, начали», поросята начинают хрюкать, а котята мяукать.  Детям необходимо как можно быстрее найти своих товарищей (поросят или котят) и при этом не подглядывать. |
| 1. **«Бешеная змейка».**   **Цель**: развитие ловкости, умения действовать в команде.  **Оборудование:** нет.  **Ход игры:** чем больше народу играет в эту игру, тем интереснее. Все игроки выстраиваются в колонну по одному и держат друг друга за талию. Водящий – это первый игрок колонны. Его задача - осалить последнего игрока.  Итак, первый игрок бежит за «хвостом» и все участники за ним. Получается, чем быстрее «голова» бежит, тем быстрее удаляется от нее «хвост». Нужно найти удобный момент, когда хвост находится на более близком расстоянии и осалить его.  Осаленный игрок становится перед ведущим, и теперь он ловит хвост колонны.  Выигрывает игрок, который быстрее словил «хвост». |  | 1. **«Постой, паровоз».**   **Цель:** развитие способности действовать по сигналу.  **Оборудование:** нет.  **Ход игры:** игроки делятся на две команды и становятся в колонну перед линией старта, берясь руками за плечи впереди стоящего. Ведущий стоит спиной к игрокам и периодически произносит «Поехали» или «Стоп». Когда звучит слово «Поехали», паровозик из игроков начинает двигаться к ведущему, когда звучит «Стоп» — останавливается.  Побеждает та команда, которая быстрее доберется до ведущего и коснется его рукой. |
| «Ветерок». **Цель:** развитие дыхательной мускулатуры.  **Оборудование:** 2 воздушных шарика. Ход игры: игроков делят на две команды. Построение в колонну на линии старта. Перед каждой командой кладут надутый воздушный шарик. Задача игроков — не касаясь шарика руками, переместить его до финишной линии. Разрешается только дуть на шарик или, махая руками, помогать ему передвигаться.Побеждает та команда, чей ветерок окажется сильнее, то есть та, которая быстрее заставит свой шарик добраться до финиша. |  | 1. **«Не промочи ноги».**   **Цель:** развитие умения действовать по сигналу, закрепление прыжков на двух ногах с продвижением вперёд-назад.  **Оборудование:** нет.  **Ход игры:** участники выстраиваются в две шеренги (напротив друг друга). Когда звучит слово, обозначающее сушу («суша», «земля», «материк», «остров» и т.д.), - все делают прыжок вперед.  Когда звучит слово, обозначающее воду («вода», «море», «река» …), - прыжок назад, чтобы не замочить ноги.  Ведущий должен строго следить после каждого произнесенного слова, кто «оступился и промочил ноги», шутками и заботливыми комментариями провожая игроков на исходную линию.  Побеждает команда, у которой число игроков, дошедших первыми до финиша - будет больше, чем у соперников. |
| 1. **«Так нельзя!»**   **Цель:** развитие ловкости.  **Оборудование:** 2 воздушных шарика, ворота 2 шт.  **Ход игры:** участвуют 2 команды. Каждой выдается шарик, и обозначаются дугой ворота, загнать туда свой шарик каждый участник команды может каким угодно способом: дуть, толкать головой, локтями, но только без помощи ступней и ладоней.  Соперники должны следить за участниками и, в случае нарушения, громко кричать: «Так нельзя!» и нарушитель начинает сначала. Если «гол» получился, участник быстро берет в руки шарик и бежит к своей команде. За дело берется следующий игрок.  Побеждает команда, которая первой закончит задание. |  | 1. **«Веселые рыбаки».**   **Цель:** развитие ловкости.  **Оборудование:** разноцветные рыбки, веера.  **Ход игры:** на площадке нарисован большой круг «бассейн». Вдоль краев этого бассейна раскладываются в большом количестве вырезанные из тонкой бумаги разноцветные рыбки. Каждый игрок команды (пять – шесть человек) с помощью веера «запускает», а по сути, загоняет, одну рыбку внутрь нарисованного круга. На всю эстафету одна - две минуты.  Побеждает та команда, которая сумеет за отведенное время «запустить» большее количество рыбок. |
| 1. **«Кандалы»**   **Цель:** развитие умения вести диалог, развитие силы.  **Оборудование:** нет.  **Ход игры:** играющие делятся на две команды. Игроки команд выстраиваются в две линии напротив друг друга на расстоянии и крепко держатся за руки. Игру начинает одна из команд, обращаясь к другой.  1-я команда - 2-ой:  «Кандалы?»  2-я команда:  «Скованы! Разбейте нас!»  1-я команда:  «Вам кого?»  2-я команда:  «Иру» (Олю, Сашу и т. п. - любого игрока 1-ой команды, которого 2-я команда хотела бы видеть в своих рядах). Названный игрок делает шаг вперёд из своей команды и бежит к противоположной команде, стараясь прорваться сквозь цепь её игроков. Если ему удалось с разбега разбить кандалы - т. е. команда противника разорвала цепь, разжав руки, - он возвращается в свою команду и уводит с собой одного из игроков, разжавших руки. Если разорвать цепь не удалось, игрок остается во 2-й команде. Затем диалог начинает 2-я команда, а 1-я называет любого игрока 2-й, который будет разбивать цепь.  Игра продолжается до тех пор, пока в одной из команд останется один игрок. |  | 1. **«Перетягивание через черту»**   **Цель:** развитие умения реагировать на сигнал, развитие силы рук и плечевого пояса.  **Оборудование:** нет.  **Ход игры:** играющие разбиваются на две команды и встают в шеренги друг против друга. Между командами проводят черту. Расстояние от каждой команды до черты должно быть чуть меньше вытянутой руки. Желательно подобрать игроков в команды так, чтобы друг против друга оказались примерно равные по силе игроки. По сигналу игроки приближаются к линии, берутся за руки (одну или две - по договоренности). По следующему сигналу каждый старается перетянуть противника через черту на свою территорию.  Побеждает команда, перетянувшая к себе большее количество человек. |
| 1. **«Летающие мячи»**   **Цель:** закрепление умения бросать мяч через сетку.  **Оборудование:** мячи по количеству участников, сетка (верёвка).  **Ход игры:** участвуют две команды. Находятся на противоположных сторонах площадки между ними натянута сетка (верёвка). По сигналу дети начинают перебрасывать мячи на сторону другой команды. Даётся время две – три минуты.  Выигрывает команда, на площадке у которой будет меньше мячей. |  | 1. **«Волк и семеро козлят»**   **Цель:** совершенствование бега с ловлей и увёртыванием.  **Оборудование:** нет.  **Ход игры:** площадка делится на две половины.Это домики козлят (в каждой команде – дом, 7 участников – «козлята» и 1 – «волк»). По сигналу оба «волка» входят в «дом» к противоположной команде и начинают ловить «козлят», им в свою очередь нельзя покидать свой «дом», т.е. пределы своей площадки. Тот, кого поймали (дотронулись рукой), уходит с площадки.  Выигрывает та команда, чей «волк» быстрее поймает всех «козлят». |
| 1. **«Охотники и утки»**   **Цель:** закрепление метания мяча в цель.  **Оборудование:** мяч.  **Ход игры:** участвуют две команды, одно – охотники, другая – утки. По краям площадки две параллельные линии. Команда охотников делится пополам и занимает место напротив друг друга за линиями. В середине площадки становятся утки. Мяч у охотников. По сигналу охотники начинают «стрелять» выбивать уток, бросая в них мяч, а утки перебегают от одной линии до другой, стараясь увернуться от мяча. Тот, в кого попадёт мяч выходит из игры.  Игра продолжается до последней утки, а затем команды меняются ролями и местами. |  | 1. **«Ловкий паучок»**   **Цель:** развитие ловкости, развитие динамического равновесия.  **Оборудование:** гимнастические стенки, верёвки (шнуры) по количеству участников.  **Ход игры:** участвует от двух до четырёх игроков. К гимнастической стенке привязываются шнуры (по числу стенок или играющих) длиной 3-4 метра. Играющие отступают от гимнастической стенки на длину шнура и свободный конец прикрепляют к своему поясу (завязывают). По сигналу начинают закручивать шнуры вокруг себя, чтобы первым приблизится к гимнастической лестнице и залезть на первую рейку.  Выигрывает участник, который первым встал на рейку гимнастической лестницы. |