

# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

## *Игры для детей младших групп*

### **Бегите ко мне**

Дети сидят на стульях, поставленных у одной из стен комнаты или по стороне площадки. Воспитатель отходит к противоположной стене комнаты или в дальний угол площадки и говорит: «Бегите ко мне», дети бегут к нему. Воспитатель приветливо их встречает, широко раскрыв руки. Когда все дети соберутся возле воспитателя, он предлагает им погулять. Дети с воспитателем ходят по комнате, свободно размещаясь где кто хочет. «Бегите домой», - говорит воспитатель. Дети бегут к стульям и садятся на них.

Игра повторяется 4-5 раз. Первое время ее следует проводить с небольшой группой детей, постепенно число играющих будет увеличиваться (возвращаясь «домой», дети могут садиться на любой стул).

### **Поезд**

Воспитатель предлагает поиграть в поезд: «Я буду паровоз, а вы – вагончики». Дети встают в колонну друг за другом, держась за одежду впереди стоящего. «Поехали», - говорит воспитатель, и все начинают двигаться, приговаривая: «Чу-чу». Воспитатель ведет поезд в одном направлении, затем в другом, потом замедляет ход, наконец, останавливается и говорит: «Остановка». Через некоторое время снова раздается гудок, и поезд опять отправляется в путь.

#### ***Вариант 1***

Дети строятся в колонну по одной стороне площадки или вдоль стены комнаты. Первый стоящий в колонне – паровоз, остальные – вагоны.

Воспитатель дает гудок, и дети начинают двигаться вперед (без сцепления); вначале медленно, затем быстрее и, наконец, переходят на бег (при медленном движении дети могут произносить звук «чу-чу-чу»). «Поезд подъезжает к станции», - говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются. Воспитатель вновь дает гудок, и движение поезда возобновляется.

Воспитатель регулирует темп и продолжительность движения детей. Первое время он сам ведет колонну детей, а затем ставит впереди более активного ребенка.

#### ***Вариант 2***

Когда дети хорошо освоят игру, то есть движение друг за другом, можно ввести усложнение – после остановки поезда дети идут гулять: собирают грибы, ягоды, цветы, шишки, Услышав гудок, дети бегут в условленное место (к стене) и строятся в колонну.

Вначале можно разрешить детям строиться в любом порядке, а к концу года следует приучать запоминать свое место в колонне – находить свой вагон.

Во второй половине года рекомендуется использовать в игре пособия, например, когда поезд пойдет по мосту (по гимнастической скамейке или по доскам, положенным на ступеньки, или между двумя рейками, начерченными линиями, проложенными шнурами и т.д.).

## **Найди свой цвет**

Дети получают флажки трех-четырех цветов: одни – зеленые, другие – синие (красные), третьи – желтые – и группируются по 4-6 человек в разных углах комнаты (площадки). В каждом углу воспитатель ставит на подставке цветной флажок (зеленый, синий, желтый).

По сигналу воспитателя: «Идите гулять» - дети расходятся по площадке (комнате) группками или в одиночку. По новому сигналу: «Найди свой цвет» - дети бегут к флажку соответствующего цвета.

### ***Вариант***

Когда дети хорошо усвоят игру, воспитатель предлагает им во время «прогулки» остановиться и закрыть глаза. В это время педагог переставляет флажки. По слову «домой» дети открывают глаза, находят флажок и бегут к нему. Воспитатель отмечает, какая группа собралась быстрее других.

## **Трамвай**

Дети стоят вдоль стены комнаты или стороны площадки в колонне парами, держа друг друга за руку. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны (один ребенок держится правой рукой, другой – левой). Воспитатель находится в одном из углов комнаты и держит в руке три цветных флажка – желтый, красный и зеленый. Воспитатель поднимает флажок зеленого цвета, и дети бегут – трамвай двигается. Добежав до воспитателя, дети смотрят, не сменился ли цвет флажка: если поднят зеленый флажок, движение трамвая продолжается; если появился желтый или красный флажок, дети останавливаются и ждут, когда появится зеленый цвет.

Если желающих играть много, можно сделать остановку, на которой сидят дети и ждут прибытия трамвая. Подъезжая к остановке, он замедляет ход и останавливается, одни пассажиры выходят из трамвая, другие входят. Воспитатель поднимает зеленый флажок: «Поехали».

Если детям более знаком автобус или троллейбус, можно трамвай заменить другим видом транспорта.

## **Воробушки и автомобиль**

Границы площадки очерчиваются или отмечаются флажками. На одном конце площадки размещаются на стульях или скамейках воробушки. На другом конце обозначается место для автомобиля (гараж).

«Воробушки вылетают из гнезда», - говорит воспитатель, и дети отпрыгивают со скамеек (высота их 10-15 см), начинают бегать в разных направлениях, подняв руки в стороны, прыгают на двух ногах.

Раздается гудок, и появляется автомобиль (назначенный ребенок). Воробушки пугаются и улетают в гнезда (при этом каждый занимает свое место – гнездо). Автомобиль возвращается в гараж. Игра повторяется с другим автомобилем.

Детям, изображающим автомобиль, можно дать руль. Воспитатель следит, чтобы дети не убежали за границы площадки.

В игру можно ввести «клевание зернышек». Воспитатель говорит: «Птички захотели есть и стали клевать зерна». При этих словах дети присаживаются на корточки и стучат пальцами о пол или о землю.

## ***Игры для детей средней группы*** **Цветные автомобили**

Дети размещаются вдоль стены комнаты или по краю площадки. Они – автомобили. Каждому из играющих дается флажок какого-либо цвета (по желанию) или цветной круг, кольцо. Воспитатель стоит лицом к играющим в центре комнаты (площадки). Он держит в руке три цветных флажка.

Воспитатель поднимает флажок какого-либо цвета. Все дети, имеющие флажок этого цвета, бегут по площадке (в любом направлении), на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и направляются каждый в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка вместе, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей.

Если дети не видят, что флажок опущен, воспитатель дополняет зрительный сигнал словесным: «Автомобили (называет цвет) остановились».

Воспитатель может заменить цветной сигнал словесным (например: «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращаются домой»).

## **Лошадки**

Дети становятся парами: один – лошадка, другой – возчик. Для игры даются вожжи или дети держатся за пояс.

Поехали, поехали	По пареньку,
С орехами, с орехами	По сладеньку,
К дедке по репку,	По горбатеньку.

С окончанием текста дети продолжают бежать в том же ритме под приговаривание воспитателя «гоп, гоп...» или прищелкивают языком до тех пор, пока воспитатель не скажет: «Тпру...». При повторении игры дети меняются ролями. После того как все освоятся с игрой, воспитатель предлагает во время бега поднимать колени.

Начинать игру следует с одной парой, постепенно увеличивая число участников до 3-4 пар.

## *Игры для детей старших групп*

### **Горелки**

Играющие становятся парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. Один из играющих – ловящий становится на эту линию. Все стоящие в колонне говорят:

Гори, гори ясно,	Птички летят,
Чтобы не погасло.	Колокольчики звенят!
Глянь на небо -	Раз, два, три – беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один справа, другой слева), стремясь встретиться, и берутся за руки. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют соединить руки. Если ловящему это удастся сделать, то он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловящим. Если же ловящему не удастся никого поймать, он остается в той же роли.

Игра заканчивается, когда все играющие пробегут по одному разу. Игру можно повторить 2-3 раза.

Число участвующих не должно превышать 15-17 человек, иначе детям долго придется стоять без движения.

## **Стоп**

На расстоянии 10-16 шагов от границы площадки проводится линия (исходная), на которой близко друг от друга стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается кружком (диаметром 2-3 шага) место водящего. Повернувшись спиной к играющим, водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» При этих словах все

играющие подвигаются по направлению к водящему. Как только водящий произнес слова «стоп!», все останавливаются, водящий быстро оглядывается. Того, кто не успел вовремя остановиться после слова «стоп!» и сделал добавочное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем он снова поворачивается спиной к играющим и говорит: «Быстро шагай...» и т.д. Все продолжают движение с того места, где застал сигнал «стоп!» Те, которые возвратились на исходную линию, начинают движение оттуда.

Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не подойдет близко к водящему и не встанет в кружок раньше, чем водящий скажет «стоп!» Тот, кому удалось это сделать, становится водящим.

Игра возобновляется с новым водящим.

## Теремок

**Ц е л ь и г р ы:**

1. Учить детей различать дорожные знаки для водителей (велосипедистов) и пешеходов.
2. Закрепить знания детей о предупреждающих знаках: «железнодорожный переезд», «Дети», «опасный поворот»; запрещающих знаках: «Въезд запрещен (велосипедисту, водителю)», «Движение на велосипедах запрещено», «Проход закрыт»; предписывающих знаках: «Обязательное направление движения», «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Велосипедная дорожка»; информационно-указательных знаках: «Место стоянки», «Пешеходный переход»; знаков сервиса: «Пункт первой медицинской помощи», «Телефон», «Пункт питания», «Автозаправочная станция», «Техническое обслуживание автомобилей».
3. Воспитывать внимание, навыки осознанного использования знания правил дорожного движения в повседневной жизни.

**М а т е р и а л:** картонные круги с изображениями дорожных знаков; бумажный конверт с вырезанным в нем окошком; палочка.

**Х о д и г р ы:**

Воспитатель вставляет в круг, на котором нарисовано несколько знаков, и закрепляет его с помощью палочки. Затем он передвигает круг так, чтобы в окошке появлялись разные знаки. Дети называют каждый знак и объясняют его назначение.

## Угадай, какой знак

**Ц е л ь и г р ы:**

1. Учить детей различать дорожные знаки.
2. Закреплять знания детей о правилах дорожного движения.
3. Воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

**М а т е р и а л:** кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, информационно-указательными и знаками сервиса.

**Х о д и г р ы:**

*Первый вариант*

Ведущий приглашает детей по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к тем детям, у которых уже есть знаки этой группы.

*Второй вариант*

Ведущий называет знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он означает.

*Третий вариант*

Играющим раздают кубики. Дети внимательно изучают их. Далее каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а все остальные отгадывают знак по описанию.

**П р и м е ч а н и е.** Кубики можно рекомендовать для индивидуальной работы с детьми в детском саду и в семье.

## Улица города

**Ц е л ь и г р ы:**

Уточнить и закрепить знания детей о правилах поведения на улице, о правилах дорожного движения, о различных видах транспортных средств.

**М а т е р и а л:** макет улицы, деревья, автомобили, куклы-пешеходы, светофор, дорожные знаки.

**Х о д и г р ы:**

Воспитатель рассматривает с детьми макет улицы, задает ряд вопросов. Свои ответы дети сопровождают показом на макете.

Вопросы к детям:

- Какие дома на нашей улице?
- Какое движение на нашей улице – одностороннее или двустороннее?
- Где должны ходить пешеходы? Где должны ездить автомашины?
- Что такое перекресток? Где и как нужно переходить улицу?
- Как обозначается пешеходный переход?
- Как регулируется движение на улице?
- Какие сигналы светофора вы знаете?
- Какие дорожные знаки есть на нашей улице? Для чего они предназначены?
- Для чего нужен пассажирский транспорт? Где его ожидают люди?
- Как надо вести себя в автобусе?
- Можно ли играть на улице?

Далее воспитатель предлагает детям «проехать» по улице, соблюдая правила дорожного движения. Затем кто-то из детей выполняет роль пешехода. Выигрывает тот, кто хорошо (без ошибок) справится с ролью водителя или пешехода.

## Виды перекрестков

**Цель игры:**

1. Познакомить детей с видами перекрестков.
2. Учить правилам перехода улицы.
3. Развивать внимание и наблюдательность.

**Материал:** бумажные карточки большого и маленького размера с изображением уличных перекрестков.

**Ход игры:**

По приглашению воспитателя дети берут по одной большой карточке с изображением уличных перекрестков. Воспитатель показывает маленькую карточку со схемой перекрестка. Ребенок, у которого находится аналогичная большая карточка, должен поднять ее и показать всем играющим. «Нарушитель» (тот, кто допустил ошибку) подвергается «штрафу»: он должен объяснить, в чем заключается его ошибка.

## ПОСТАВЬ ДОРОЖНЫЙ ЗНАК

**Цель игры:**

1. Учить детей различать следующие дорожные знаки: «Железнодорожный переезд», «Дети», «Пешеходный переход», «Дикие животные» (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Проход закрыт», «Движение на велосипедах запрещено» (запрещающие); «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Пешеходная дорожка (предписывающие); «Место стоянки», «Пешеходный переход», «Пункт медицинской помощи», «Телефон», «Пункт питания», «Автозаправочная станция», «Пункт технического обслуживания автомобилей» (информационно-указательные); «Пункт первой медицинской помощи», «Автозаправочная станция», «Телефон», «Пункт питания», «Место отдыха», «Пост ГИБДД» (знаки сервиса).

2. Воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

**Материал:** дорожные знаки, игровое поле с изображением дорог, пешеходных переходов, железнодорожного переезда, административных и жилых домов, автостоянки, перекрестки.

**Ход игры**

Детям предлагается:

1. Рассмотреть игровое поле и то, что на нем изображено.
2. Расставить нужные дорожные знаки. Например, у школы - знак «Дети», у кафе - «Пункт питания», на перекрестке - «Пешеходный переход».

Выигрывает тот, кто за определенное время успеет расставить все знаки правильно и быстро.

## **ЛОВКИЙ ПЕШЕХОД**

Пешеходы по очереди переходят перекресток. Перейти - значит на ходу бросить мяч в зеленый глазок светофора. Попал в красный - не пересек улицу - выбываешь из игры. Попал в желтый - получаешь право бросить мяч еще раз.

Для игры нужно: светофор, мячик, в пяти шагах от светофора - линия броска.

## **УГАДАЙКА**

Играющие встают в ряд. Перед каждым несколько табличек с дорожными знаками (перевернутых рисунками вниз). Такой же комплект знаков находится у ведущего. Он открывает любой знак из своего набора. Выигрывает тот, кто быстрее отыщет знак, а потом правильно назовет его значение.

То, что дети знают даже,  
Подтвердим для ясности:  
Светофор стоит на страже  
Нашей безопасности.

## **КРАСНЫЙ, ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНый**

Играют 2-3 команды по 5 человек. Встают в ряд на линии старта. Перед стартом на определенном расстоянии - флажки. В руках у стоящих впереди по воздушному шарик - красный, желтый, зеленый. Начали! Ребята, подбивая шарик рукой, обходят свой флажок, возвращаются до линии старта, передавая шарик следующему. Игра продолжается до тех пор, пока все команды не вернутся на старт. За лопнувший шарик команда получает штрафное очко (а ей выдается шарик другого цвета).

## **К СВОИМ ФЛАЖКАМ**

Играющие делятся на три группы. Каждая группа образует свой круг, в центре которого находится игрок с цветным (красным, желтым, зеленым) флажком. По первому сигналу руководителя (хлопок в ладоши) все, кроме игроков с флажками, разбегаются по площадке. По второму сигналу дети останавливаются, приседают и закрывают глаза, а игроки с флажками переходят на другие места. По команде ведущего: «К своим флажкам!» дети открывают глаза и бегут к флажкам своего цвета, стараясь первыми встать в круг. Выигрывают те, кто первыми встали в ровный круг, взявшись за руки.

## **БЕГУЩИЙ СВЕТОФОР**



Дети следуют за ведущим. Время от времени ведущий поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднят зеленый флажок, дети продолжают двигаться за ведущим, если желтый - прыгают на месте, если красный - все должны «замереть на месте» и не двигаться 15-20 с. Кто ошибся - выходит из игры. Побеждает самый внимательный.

### **УМЕЛЫЙ ПЕШЕХОД**

Вариант 1. На расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся по 5 м шнура. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке.

Вариант 2. Из двух шнуров делают два круга - внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 м. Нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.

### **МЯЧ В КОРЗИНУ**

В 2-3 шагах от игроков ставят 3 корзинки: красного, желтого, зеленого цветов. По сигналу ведущего нужно красный мяч бросить в красную корзину, желтый - в желтую, зеленый - в зеленую. Ведущий может несколько раз подряд называть один и тот же цвет или после красного назвать зеленый и т.д.