

## Подвижные игры для детей 4-6 лет.

### 1. «Охота на зайцев»

Инвентарь: не требуется.

**Цель игры** : воспитывать быстроту и ловкость.

На противоположных сторонах площадки проводятся 2 черты, за чертой – 2 «леса», между ними – «охотничья поляна». Игроки – «зайчата» находятся в одном лесу, а водящий – «охотничий пес» на поляне. По сигналу зайчата перебегают через поляну из одного леса в другой, а пес старается их догнать и запятнать. Пойманные игроки не выбывают из **игры**.

Псу нельзя выбегать за границы охотничьей поляны.

### 2. «Поймай комара»

Инвентарь: гимнастическая палка или прут.

**Цель игры** : совершенствовать скоростно-силовые способности.

Игроки – «лягушки» строятся в круг, в центре круга педагог, который держит в руках гимнастическую палку или прут с привязанным к нему «комаром» из бумаги. Педагог вращает комара выше голов **детей**, а дети подпрыгивают, стараясь коснуться его двумя руками. Отмечаются самые ловкие игроки.

! Лягушки подпрыгивают только тогда, когда комар пролетает над головой; отталкиваться следует двумя ногами.

### 3. «Горячее место»

Инвентарь: по 2-3 ленты на ребенка.

**Цель игры** : воспитывать быстроту и ловкость.

На одной стороне площадки – игровое поле с игроками, на противоположной стороне параллельными линиями обозначено «горячее место», в центре площадки находится водящий. По сигналу игрокам нужно перебежать с игрового поля в горячее место, взять одну ленту и вернуться обратно. Водящий старается запятнать бегущих **детей**. Пойманные игроки временно выбывают из **игры**. По сигналу игра останавливается, у оставшихся игроков считают ленты. Отмечаются дети, у которых оказалось больше лент.

Перебегать с игрового поля в горячее место только по команде; водящему нельзя пересекать границы игрового поля и горячего места; игрокам брать сразу несколько лент.

### 4. «Ловишка с мячом»

Инвентарь: мяч среднего диаметра.

**Цель игры** : воспитывать быстроту и ловкость.

Игроки строятся в круг, водящий – «ловишка» находится в центре круга с мячом в руках. Ловишка выполняет бросок мяча, стоящему напротив игроку, называя его по имени. Игрок ловит мяч и перебрасывает его ловишке. После 3-4 передач ловишка подбрасывает мяч вверх, дети разбегаются по площадке, а водящий догоняет и пятнает игроков, бросая в них мяч. Игроки, которых запятнали, временно выбывают из **игры**. По сигналу игра останавливается, подсчитываются запятнанные игроки, выбирается новый ведущий.

Пятнать игроков аккуратно – бросать мяч в спину или в ноги.

#### 5. «Совушка»

Инвентарь: не требуется.

Цель игры : формировать творческое воображение.

Игроки (*жучки, паучки, пчелки, мышки, бабочки*) находятся на площадке, водящий – «*совушка*» сидит в гнезде. Со словами «*День наступает – все оживает!*» игроки передвигаются по площадке, выполняя имитационные действия. Со словами «*Ночь наступает – все замирает!*» дети останавливаются и замирают в **неподвижной позе**. Совушка выходит на охоту и забирает с собой тех игроков, которые пошевелились.

Совушке нельзя долго наблюдать за одним и тем же игроком.

#### 6. «Линеечка»

Инвентарь: не требуется.

Цель игры : воспитывать самоорганизацию.

Игроки строятся в 2-3 шеренги по периметру площадки. По команде расходятся или разбегаются в разных направлениях, а по звуковому сигналу выполняют построение в шеренгу на своем месте. Отмечается команда, которая быстрее и ровнее построилась.

Строиться только в своей команде, очередность в шеренге значения не имеет.

#### 7. «Рыбаки и рыбки»

Инвентарь: не требуется.

Цель игры : формировать согласованность двигательных действий.

Игроки – «*рыбки*» находятся на площадке. Пара игроков – водящие, образуют «*сеть*» (*берутся за руки – одна рука свободна*). По сигналу рыбки бегают по площадке, а рыбаки догоняют рыбок и соединяют вокруг них руки. Рыбка, которая попала в сеть, присоединяется к рыбакам. Игра продолжается до тех пор, пока сеть не разорвется или пока не будут пойманы все игроки.

Нельзя тянуть сеть в разные стороны.

#### 8. «Мы – веселые ребята»

Инвентарь: не требуется.

Цель игры : воспитывать быстроту и ловкость.

Игроки находятся на одной стороне площадки, водящий стоит в центре площадки лицом к игрокам. Дети хором говорят:

Мы – веселые ребята,

Любим бегать и скакать,

Ну, попробуй нас догнать.

Раз, два, три – беги!

С последними словами игроки перебегают на противоположную сторону площадки, а водящий старается их запятнать.

После двух перебежек выбирается новый водящий.

#### 10. «Выше ноги от земли»

Инвентарь: 1 флажок.

**Цель игры** : воспитывать быстроту и ловкость.

Игроки бегают по площадке в разных направлениях. Педагог дает в руки одному из **детей** флажок – это водящий. Водящий поднимает флажок вверх и бежит вместе со всеми. По команде «*Лови!*» дети убегают и «*прячутся*» на любой возвышении (*гимнастической стенке, скамейке, турнике*). Игроков, не успевших «*спрятаться*», водящий пятнает флажком.

Игроки, которых запятнали, остаются в игре. Отмечаются водящие, которые запятнали большее количество игроков.

#### 10. «Хитрая лиса»

Инвентарь: не требуется.

**Цель игры** : воспитывать быстроту и ловкость.

Игроки строятся в круг в центре площадки. По команде дети закрывают глаза, а педагог выбирает водящего – «*хитрую лису*», касаясь плеча одного из игроков. Хитрая лиса молчит и ничем себя не выдает. Дети открывают глаза и хором три раза спрашивают: «Хитрая лиса, где ты?». Хитрая лиса прыгает в центре круга и говорит: «*Я тут!*». Дети разбегаются, а хитрая лиса старается их догнать и запятнать. Игра повторяется 3-4 раза. В конце каждой **игры** подсчитывают пойманных игроков и выбирают нового водящего.

**!Пойманные игроки временно выбывают из игры.**