

**Подвижные игры для детей
на прогулке летом**

**Составил :
инструктор по физической
культуре
Атаманова Наталья Юрьевна
2017 г.**

**Картотека подвижных
игр
для детей
младшего возраста
на прогулке летом**



ПОКАЖИ ЦВЕТОК

Цель: развивать быстроту, ловкость, внимание.

Ход игры:

Играющие делятся на две **группы** и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держа руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде выбирают ведущего, которому дают цветок. Ведущий позади своей команды незаметно вкладывает цветок в руку одному из детей. После этого игрок в центре дает команду: «*Покажи цветок!*» Дети с цветками должны выбежать и отдать свой цветок ведущему. Побеждает тот, кто быстрее отдаст цветок.

ВОРОБЫШКИ И КОТ

Цель: развивать двигательные умения, быстроту, умение слушать команду.

Ход игры:

Границы площадки очерчиваются или отмечаются флажками. На одном конце площадки размещаются на скамейках «воробышки». На другом конце место для «автомобиля» - «гараж». Воробышки вылетают из гнезда, - говорит воспитатель. Дети спрыгивают со скамеек (высота 10-15 см, начинают бегать, прыгать на двух ногах. По сигналу появляется «автомобиль» - воспитатель. Воробышки улетают в «гнезда» (при этом каждый занимает свое место – гнездо). «Автомобиль» возвращается в «Гараж». Игра продолжается.

МЕДВЕДИ И ПЧЕЛА

Цель: развивать быстроту, внимание, двигательные умения.

Ход игры:

Дети делятся на две неравные **группы**. Примерно одна треть детей – «*медведи*», остальные – «*пчелы*». В одной стороне площадки «*лес*», а в противоположной – «*луг*». «*Пчелы*» должны быть в «*лесу*». По сигналу воспитателя «*пчелы*» летят на «*луг*» и жужжат. Как только все «*пчелы*» улетят, «*медведи*» идут в «*лес*» за медом. По сигналу воспитателя «*Медведи!*» «*пчелы*» летят и жалят «*медведей*», не успевших убежать. Игра повторяется 2-3 раза.

ЕЖИК И ГРИБЫ

Цель: развивать мышцы ног, рук, спины, быстроту и ловкость движений.

Ход игры:

Из числа играющих выбирается ежик. Детям дают названия грибов. Ведущий спрашивает у ежика:

- За чем пришел?
- За грибом.
- За каким?

Еж называет гриб. Гриб выбегает, еж его ловит. Если названного ежом гриба нет, то ведущий прогоняет ежа. Игра продолжается до тех пор, пока не соберет все грибы.

СОБИРАЕМ ЯГОДЫ

Цель: развивать быстроту движений, мышцы рук, ног.

Ход игры:

Дети делятся на две команды, строятся друг за другом за линией старта. По сигналу первые игроки обеих команд бегут до линии финиша, берут карточки с ягодами и бегут назад к команде. Встают за последним игроком. Как только первые игроки пересекли линию старта на обратном пути, начинают бег вторые игроки.

КОШКА И МЫШКИ

Цель: учить детей имитировать звуки, бегать тихо, как мышки.

Ход игры:

Воспитатель объясняет, что по одну сторону шнура будет домик мышек – норка. По другую сторону от шнура (на расстоянии 2-2,5 м) на скамеечке сидит кошка. Раздает всем детям эмблемки и приглашает «*мышек*» в норку. Воспитатель медленно произносит:
На скамейке у дорожки
Улеглась и дремлет кошка.
(«*Мышки*» бегают, пищат.)
Кошка глазки открывает
И мышат всех догоняет:
Мяу! Мяу! («*Мышки*» прячутся в норку.)
Воспитатель берет игрушку – кошку и догоняет детей. Игра повторяется 2-3 раза.

ПЕРЕПРЫГНЕМ ЧЕРЕЗ РУЧЕЕК

Цель: учить детей прыжкам, развивать мышцы ног, ловкость движений.

Ход игры:

На площадке рисуется ручеек, с одного конца узкий, а дальше все шире и шире (*от 10 до 40 см*).

Группке детей предлагается перепрыгивать через ручеек вначале там, где он узкий, а затем там, где он пошире, и, наконец, где самый широкий. Воспитатель отмечает тех, кто сумел перепрыгнуть ручеек в самом широком месте.

Таким образом, ребенок постоянно и разнообразно двигается на участке. В теплое **время** года потребность в активных движениях удовлетворяется полностью.

ЦЫПЛЯТА И СОБАЧКА

Цель: упражнять детей в выполнении различных действий, в лазании и подлезании под шнур.

Ход игры

Воспитатель закрепляет протянутый шнур на высоте 60-70 см от земли. Это домик цыплят. На расстоянии 2 м от шнура домик собачки - будка.

Дети («цыплята») находятся за шнуром. Воспитатель («курочка») созывает «цыплят»: «*Ко-ко-ко! Идите зернышки поклевать!*». «Цыплята» подлезают под шнур, бегают по площадке перед собачкой, пищат.

Воспитатель подходит к собачке, берет ее в руки: «*Гав! Гав!*». Цыплята убегают в разные стороны. «Курочка» зовет «цыплят» прятаться в домике (подлезать под шнур, а сама грозит собаке: «*Не пугай моих деток*».

Игра повторяется 3-4 раза.

ЗАЙКА СЕРЫЙ

Цель: учить **детей** внимательно слушать стихотворение и действовать согласно тексту.

Материал: эмблемы с изображением зайчат.

Ход игры

Воспитатель раздает детям эмблемки и объясняет, что они должны внимательно слушать и выполнять действия.

Воспитатель. Зайка серый умывается, Видно, в гости собирается.

(Дети «*умываются*».)

Вымыл носик,

Вымыл хвостик,

Вымыл ухо.

Вытер сухо! (Дети трут ладошками носы, «*хвостики*», уши.)

И поскакал:

Скок-поскок!

Скок-поскок! (*Дети скачут.*)

Воспитатель. К кому в гости скачешь, зайка? Скажи нам. (*Дети отвечают.*) Игра повторяется.

ЦЫПЛЯТА

Цель: учить выполнять имитационные движения, подражать голосовым реакциям птиц. Материал: эмблемки с изображениями цыплят и курицы.

Ход игры

Взрослый произносит текст, дети выполняют движения. Дети идут гурьбой за воспитателем.

Воспитатель. Вышла курочка гулять, Свежей травки пощипать.

А за ней цыплята - Желтые ребята.

Ко-ко-ко! Ко-ко-ко!

Не ходите далеко.

Лапками гребите,

Зернышки ищите!

Дети выполняют имитационные движения.

Воспитатель. Нашли зернышки?

Клюйте! А теперь попейте водички - клювики вверх!

Молодцы!

«Цыплята» бегают, пищат. Игра продолжается

КАРАВАЙ

Цель: учить выполнять действия, слушая слова песни и музыку.

Ход игры

Воспитатель подзывает к себе желающих поиграть, ставит **детей в кружок (произвольно)** и **спрашивает:** «*Кто хочет, чтобы про него спели песню?*».

Выходит Миша (*Маша, Таня*).

Воспитатель (*поет*). Как для Миши в день рожденья (*Дети хлопают в ладоши.*)

Испекли мы каравай - Вот такой вышины, (*Встают на цыпочки.*) Вот такой нижины, (*Присаживаются.*) Вот такой ширины, (*Показывают руками.*) Вот такой ужины. (*Дети сбегаются в круг.*) Каравай, каравай, Кого хочешь, выбирай! (*Дети хлопают в ладоши.*) (*Ребенок выбирает одного-двух ребят и пляшет с ними.*) Попляши, попляши! Наши детки хороши! (*Хлопают в ладоши.*)

По желанию **детей игра повторяется.**

СЛЫШИМ - ДЕЛАЕМ

Цель: проверить понимание смысла знакомых стихотворных текстов. **Ход игры**

Воспитатель. Ребята, я буду рассказывать стихи, а вы делаете то, что слышите. (*Дети выполняют соответствующие движения.*)

Мишка косолапый

По лесу идет.

Шишки собирает,

Песенку поет.

(Дети идут вперевалочку и **поют:** «*Ля-ля-ля!*»)

По узенькой дорожке

Шагают наши ножки

(*Дети шагают.*)

По камешкам,

По камешкам

(*Дети прыгают.*)

И в ямку - бух!

(*Дети приседают.*)

Мыли гуси лапки

В луже у канавки.

(Дети «*моют лапки*».)

Один серый,

Другой белый

Спрятались в канавке.

(*Дети приседают.*)

Полетели птички,

Птички-невелички.

Все летали,

Все летали,

Крыльями махали.

БУСИНКИ

Цель: учить медленно передвигаться, повторять движения взрослого (*не разрывая цепь*).

Ход игры

Воспитатель начинает игру. Идет и, повторяя: «*Я на ниточку нанизываю бусинку*», берет желающих **детей за руки**; остальные подходят по одному, каждый новый участник берет за руку последнего ребенка, образуя длинную цепь - «бусы».

Воспитатель (*медленно поет, мотив произвольный*).

Как мы бусинки

Лепили,

Как мы бусинки

Лепили,

Бусинки, бусинки,

Красивые бусинки. (*Ведет цепь медленно по прямой.*)

Как мы с бусами

Играли,

Как на нитку

Собирали, Бусинки, бусинки. Красивые бусинки.

(*Водит цепь плавно из стороны в сторону по всей площадке.*)

Как мы бусы Завивали, Как мы бусы Завивали, Бусинки, бусинки, Красивые бусинки.

(*Кружится, завивая цепь вокруг себя.*)

Воспитатель останавливается и говорит детям: «Играли, играли мы с бусами, а ниточка запуталась. Стали ее распутывать, ниточка и порвалась. Все бусинки раскатились, разбежались в разные стороны: «*Бах! Тара-рах!*»

Дети с радостным криком бегут по площадке. «Ой, как далеко раскатились наши