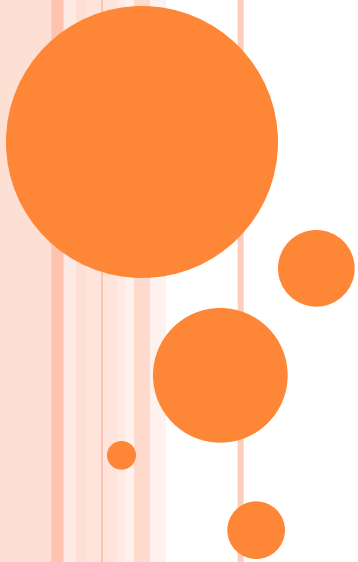


**ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПОДВИЖНЫЕ
ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ:
ТЕМА – «ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ»**



СЮЖЕТНЫЕ (ТЕМАТИЧЕСКИЕ) ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Подвижная игра - сложная эмоциональная деятельность детей, основанная на движении и наличии правил. Подвижные игры – это игры, в основе которых лежат разнообразные движения (ходьба, бег, метание, лазание, ползание, прыжки).

По содержанию различают *сюжетные* и *бессюжетные* подвижные игры. В первых сюжет может быть образный и условный. При *тематическом планировании* образовательного процесса в ДОО сюжетные образные подвижные игры играют важную роль в педагогической работе.

Задачи:

- ❖ воспитательные,
- ❖ оздоровительные,
- ❖ Образовательные

Далее приведены подвижные игры для дошкольников *по теме «Дикие животные»*.



«Бездомный заяц»

ИЗ ЧИСЛА ИГРАЮЩИХ ВЫБИРАЮТ ОХОТНИКА, ОСТАЛЬНЫЕ ЗАЙЦЫ. ОНИ НАХОДЯТСЯ В НОРКАХ (КРУЖКАХ). КОЛИЧЕСТВО НОРОК (КРУЖКОВ) НА ОДНУ МЕНЬШЕ ЧИСЛА ЗАЙЦЕВ. ОХОТНИК СТАРАЕТСЯ ПОЙМАТЬ ЗАЙЦА, ОСТАВШЕГОСЯ БЕЗ ДОМИКА. ТОТ УБЕГАЕТ. ОН МОЖЕТ СПАСТИСЬ В ЛЮБОЙ НОРКЕ — ЗАБЕЖАТЬ ИЛИ ЗАПРЫГНУТЬ В КРУЖОК К ОДНОМУ ИЗ ЗАЙЦЕВ. ТОГДА ТОТ ЗАЯЦ, К КОТОРОМУ ОН ЗАПРЫГНУЛ, ОСТАЕТСЯ БЕЗ НОРКИ И ДОЛЖЕН УБЕГАТЬ, А ЕГО ЛОВИТ ОХОТНИК. ЕСЛИ ОХОТНИК ПОЙМАЕТ (КОСНЕТСЯ) ЗАЙЦА, ТО ОНИ МЕНЯЮТСЯ РОЛЯМИ. ЕСЛИ ОХОТНИК ДОЛГО НИКОГО НЕ СМОЖЕТ ПОЙМАТЬ, НА ЕГО РОЛЬ ВЫБИРАЮТ ДРУГОГО РЕБЕНКА.





«Бездомный заяц»



«Лиса в курятнике»

КУРЯТНИК (МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ГИМНАСТИЧЕСКИЕ СКАМЕЙКИ). В КУРЯТНИКЕ НА НАСЕСТЕ СИДЯТ КУРЫ. НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ ПЛОЩАДКИ — НОРА ЛИСЫ. ВСЕ СВОБОДНОЕ МЕСТО — ДВОР.

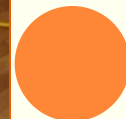
ОДИН ИЗ ИГРАЮЩИХ НАЗНАЧАЕТСЯ ЛИСОЙ, ОСТАЛЬНЫЕ — КУРЫ. ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ КУРЫ СПРЫГИВАЮТ С НАСЕСТА, БЕГАЮТ ПО ДВОРУ, ХЛОПАЮТ КРЫЛЬЯМИ, КЛЮЮТ ЗЕРНА. ПО СИГНАЛУ «ЛИСА» КУРЫ УБЕГАЮТ В КУРЯТНИК И ВЗБИРАЮТСЯ НА НАСЕСТ, А ЛИСА СТАРАЕТСЯ ПОЙМАТЬ КУРИЦУ. НЕ УСПЕВШУЮ СПАСТИСЬ ОНА УВОДИТ В СВОЮ НОРУ. ИГРА ВОЗОБНОВЛЯЕТСЯ. КОГДА ЛИСА ПОЙМАЕТ 2—3 КУР, ВЫБИРАЕТСЯ ДРУГАЯ ЛИСА.

ДРУГОЙ ВАРИАНТ: ПОСЕРЕДИНЕ ЗАЛА СТАВЯТСЯ ЧЕТЫРЕ ГИМНАСТИЧЕСКИЕ СКАМЕЙКИ В ВИДЕ КВАДРАТА РЕЙКАМИ ВВЕРХ, ЭТО - "НАСЕСТ". ВЫБИРАЮТСЯ ОДИН ВОДЯЩИЙ - "ЛИС" И ОДИН - "ОХОТНИК". ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ИГРАЮЩИЕ - "КУРЫ". В ОДНОМ УГЛУ ЗАЛА ОЧЕРЧИВАЕТСЯ "НОРА", В КОТОРОЙ ПОМЕЩАЕТСЯ "ЛИС". В ДРУГОМ УГЛУ ВСТАЁТ "ОХОТНИК". "КУРЫ" РАСПОЛАГАЮТСЯ ВОКРУГ "НАСЕСТА".

ПО СИГНАЛУ "КУРЫ" НАЧИНАЮТ ТО ВЗЛЕТАТЬ НА "НАСЕСТ", ТО СЛЕТАТЬ С НЕГО, ТО ПРОСТО ХОДИТЬ ОКОЛО "КУРЯТНИКА" (ОКОЛО СКАМЕЕК, ОБРАЗУЮЩИХ "КУРЯТНИК"). ПО ВТОРОМУ УСЛОВЛЕННОМУ СИГНАЛУ "ЛИС", ПОДОБРАВШИСЬ К "КУРЯТНИКУ", ЛОВИТ ЛЮБУЮ "КУРИЦУ", КАСАЮЩУЮСЯ ЗЕМЛИ (ПОЛА) ХОТЯ БЫ ОДНОЙ НОГОЙ. "ЛИС" БЕРЁТ ОСАЛЕННОГО ЗА РУКУ И ВЕДЁТ В СВОЮ "НОРУ". ЕСЛИ ПО ПУТИ ЕМУ ВСТРЕЧАЕТСЯ "ОХОТНИК", "ЛИС" ВЫПУСКАЕТ ПОЙМАННОГО, А САМ УБЕГАЕТ В "НОРУ". ПОЙМАННЫЙ ВОЗВРАЩАЕТСЯ В "КУРЯТНИК", ПОСЛЕ ЧЕГО ВСЕ "КУРЫ" СЛЕТАЮТ С НАСЕСТА. ЕСЛИ "ОХОТНИК" ПОЙМАЕТ "ЛИСА", ВЫБИРАЕТСЯ НОВЫЙ "ЛИС". ИГРАЮТ 4-6 РАЗ. ВЫИГРЫВАЮТ ИГРОКИ, НЕ ПОЙМАННЫЕ НИ РАЗУ.



«Лиса в курятнике»



«Хитрая лиса»

ИГРАЮЩИЕ СТОЯТ ПО КРУГУ. ВОСПИТАТЕЛЬ ПРЕДЛАГАЕТ ДЕТЯМ ЗАКРЫТЬ ГЛАЗА, ОБХОДИТ КРУГ ЗА ИХ СПИНАМИ И ДОТРАГИВАЕТСЯ ДО ОДНОГО РЕБЕНКА – ОН СТАНОВИТСЯ ЛИСОЙ. ИГРАЮЩИЕ ОТКРЫВАЮТ ГЛАЗА И ВНИМАТЕЛЬНО СМОТРЯТ ДРУГ НА ДРУГА, УГАДЫВАЯ, КТО ЖЕ ИЗ НИХ ХИТРАЯ ЛИСА, НЕ ВЫДАСТ ЛИ ОНА СЕБЯ ЧЕМ-НИБУДЬ. ДЕТИ СПРАШИВАЮТ ХОРОМ СНАЧАЛА ТИХО, ПОТОМ ГРОМЧЕ: «ХИТРАЯ ЛИСА, ГДЕ ТЫ? » ПОСЛЕ ТРЕХКРАТНОГО ПРОИЗНЕСЕНИЯ ЭТИХ СЛОВ ХИТРАЯ ЛИСА ПРЫГАЕТ В ЦЕНТР КРУГА И ПРОИЗНОСИТ: «Я ЗДЕСЬ! » ВСЕ РАЗБЕГАЮТСЯ, А ЛИСА ИХ ЛОВИТ. КОГДА ЛИСА ПОЙМАЕТ 2-3 ДЕТЕЙ, ВОСПИТАТЕЛЬ ГОВОРИТ: «В КРУГ!». ВСЕ ИГРАЮЩИЕ ВСТАЮТ В КРУГ, И ИГРА ВОЗОБНОВЛЯЕТСЯ.





«Хитрая лиса»



«Охотник и зайцы»

ИЗ ЧИСЛА ИГРАЮЩИХ ВЫБИРАЕТСЯ ОХОТНИК, ОСТАЛЬНЫЕ ДЕТИ – ЗАЙЦЫ. НА ОДНОЙ СТОРОНЕ ЗАЛА (ПЛОЩАДКИ) ОТВОДИТСЯ МЕСТО ДЛЯ ОХОТНИКА, НА ДРУГОЙ – ДОМ ЗАЙЦЕВ. ОХОТНИК ХОДИТ ПО ЗАЛУ, ДЕЛАЯ ВИД, ЧТО ИЩЕТ СЛЕДЫ ЗАЙЦЕВ, А ЗАТЕМ ВОЗВРАЩАЕТСЯ К СЕБЕ В ДОМ. ЗАЙЦЫ ВЫПРЫГИВАЮТ ИЗ-ЗА КУСТОВ И ПРЫГАЮТ (НА ДВУХ НОГАХ, НА ПРАВОЙ ИЛИ ЛЕВОЙ - КТО КАК ХОЧЕТ) В РАЗНЫХ НАПРАВЛЕНИЯХ. ПО СИГНАЛУ: «ОХОТНИК!» - ЗАЙЦЫ УБЕГАЮТ В ДОМ, А ОХОТНИК БРОСАЕТ В НИХ МЯЧИ (В РУКАХ У НЕГО 2-3 МЯЧА). ЗАЙЦЫ, В КОТОРЫХ ОН ПОПАЛ, СЧИТАЮТСЯ ПОДСТРЕЛЕННЫМИ, И ОН ЗАБИРАЕТ ИХ В СВОЙ ДОМ. ПОСЛЕ КАЖДОЙ ОХОТЫ НА ЗАЙЦЕВ ОХОТНИК МЕНЯЕТСЯ, НО ВЫБИРАЕТСЯ НЕ ИЗ ЧИСЛА ПОЙМАННЫХ. ВО ИЗБЕЖАНИЕ ТРАВМ В ДАННОЙ ИГРЕ ЛУЧШЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ МЯГКИЕ МЯЧИ. МОЖНО ВЫБРАТЬ ДВУХ ОХОТНИКОВ.





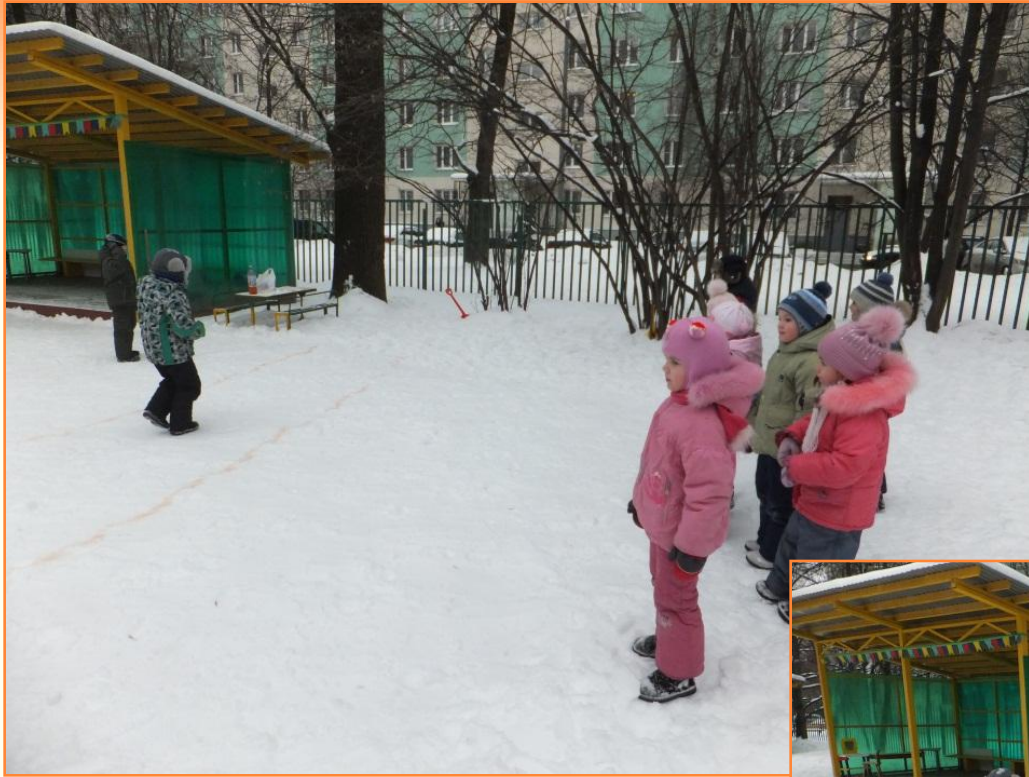
«Охотник и зайцы»



«Волк во рву»

ПО СЕРЕДИНЕ ПЛОЩАДКИ ПРОВОДЯТСЯ ДВЕ ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ НА РАССТОЯНИИ 100СМ ОДНА ОТ ДРУГОЙ – ЭТО РОВ, В НЕМ НАХОДИТСЯ ВОЛК. У ОДНОЙ ИЗ СТОРОН ПЛОЩАДКИ «ДОМ КОЗ», ГДЕ РАЗМЕЩАЮТСЯ КОЗЫ. ПО СИГНАЛУ «КОЗЫ, НА ЛУГ!» ОНИ ПЕРЕПРЫГИВАЮТ ЧЕРЕЗ РОВ, А ВОЛК ИХ ЛОВИТ. ПОЙМАННЫЕ ОТХОДЯТ В КОНЕЦ РВА. ТЕ, КОГО НЕ ПОЙМАЛ ВОЛК, ГУЛЯЮТ НА ЛУГУ, НА СИГНАЛ: «КОЗЫ, ДОМОЙ!» ОНИ ПЕРЕПРЫГИВАЮТ ЧЕРЕЗ РОВ ОБРАТНО. ПОСЛЕ 2-3 ПРОБЕЖЕК ВСЕ ПОЙМАННЫЕ КОЗЫ ВОЗВРАЩАЮТСЯ ДОМОЙ. МОЖНО ВЫБРАТЬ ДВУХ ВОЛКОВ.





«Волк во рву» (упрощенный вариант)



ДРУГИЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ПО ТЕМЕ «ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ»

«У медведя во бору»

«Медведь и пчелы»

«Гуси-лебеди»

«Волк и овцы»

«Белка и орешки»

«Белые медведи»

«Волк на охоте»

«Спящая лиса»

Подготовила: Митина О.В.

ГБОУ детский сад комбинированного вида № 372

