Картотека «Подвижные игры по лексическим темам»

Тема: «Осень»

Эстафета «Собери букет из листьев»

Цель: развитие физических качеств: ловкости, быстроты реакции.

Оборудование: красные и желтые листья по числу игроков в командах, макет или рисунок дерева

Ход игры: две команды становятся друг за другом в колонну. Задача участников — добежать до макета дерева, взять лист, цвет которого соответствует цвету команды, вернуться назад к линии старта и поставить лист в вазу.

Тема: «Овощи. Огород»

Русская народная игра «Капуста»

Цель: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, умение согласовывать движения со словами. Упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Описание: рисуется круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:

Я на камушке сижу,

Мелки колышки тешу.

Мелки колышки тешу,

Огород свой горожу,

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибежали

Волк и лисица, бобер и курица,

Заяц усатый, медведь косолапый.

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

Тема: «Сад. Фрукты»

Эстафета «Яблоки и груши»

Цель: развитие физических качеств: ловкости, быстроты реакции.

Оборудование: муляжи яблок и груш или разноцветные шарики, макет или рисунок дерева

Ход игры: две команды становятся друг за другом в колонну. Задача участников — добраться (впереди каждой колонны в 4 – 5 шагах поставлены гимнастические скамейки

по сигналу первые бегут к скамейкам, поползают по ним указанным способом (на животе, на коленях и ладонях). Слезают бегут до макета дерева, взять яблоко или грушу (обговорено в начале игры, вернуться назад к линии старта и положить фрукт в корзину.

Тема: «Лес. Грибы. Ягоды»

Подвижная игра «Грибы-шалуны»

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Описание: на площадке очерчивается круг- «корзина грибника». В корзине находятся дети. Выбирается грибник. Ему на голову одевается соломенная шляпа. Ведущий читает текст:

На пеньке сидит грибник,

Отдыхает, крепко спит.

Тише, тише не шумите,

Грибника не разбудите!

Дети выбегают из корзинки, прыгают, шалят на лужайке. Ведущий говорит: «Грибник проснулся!». Грибник проснулся видит, что грибы рассыпались-разбежались, начинает догонять детей- собирать грибы в корзинку. Грибы должны успеть забежать в корзинку- вовнутрь круга- до того, как до них дотронется грибник. Тот, кого грибник запятнал, становится следующим водящим- грибником.

Тема: «Одежда»

«Колпачок»

Цель: обучение детей различным танцевальным движениям.

Ход игры: в центре круга сидит водящий. Все ходят вокруг него, взявшись за руки, и поют:

Колпачок, колпачок,

Тоненькие ножки,

Красные сапожки.

Мы тебя поили,

Мы тебя кормили,

На ноги поставили…

После этих слов все бегут к центру, приподнимают вверх водящего, ставят его на ноги и опять образуют круг. Хлопая в ладоши, поют:

…Танцевать заставили.

Водящий с закрытыми глазами кружится.

Танцуй, сколько хочешь,

Выбирай, кого хочешь.

Водящий выбирает кого-нибудь, не открывая глаз, и меняется с ним.

Эстафета «Передай шляпу» Первый и второй участник команды получают по гимнастической палке. На палку первого участника одевают шляпу. По сигналу первый участник бегом бежит вокруг ориентира держа шляпу на палке, подбежав к команде одевает шляпу на палку второго участника, а свою палку передаёт третьему участнику, сам становится в конец строя.

Тема: «Обувь»

«Что у нас на ногах?».

Цель: развитие ловкости, быстроты реакции.

Ход игры: каждый из играющих выбирает какое-нибудь название (тапки, сапоги, носки, туфли т. Д.).

Водящий говорит:

- Барыня спрашивает туфли.

Играющий, загадавший слово «туфли», должен отвечать:

- Здесь.

Так называется всё, что надевают на ноги. Когда ведущий перечислит, что знает, он говорит:

- Барыня спрашивает, всё что есть.

После этих слов играющие должны поменяться местами, а кто не успевает, становится водящим. Игра начинается снова.

Тема: «Игрушки»

«Игровая»

Задачи: развивать у детей умение действовать по сигналу, самостоятельному выбору движений, упражнять в построении в круг, ходьбе со сменой направления.

Описание: дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

У дядюшки Трифона

Было семеро детей,

Семеро сыновей:

Они не пили, не ели,

Друг на друга смотрели.

Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

Правила игры: при повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

Тема: «Посуда»

Подвижная игра «Чашки, ложки, самовары»

Цель: упражнять в действии по сигналу

Инвентарь: 5—7 масок-медалей с изображением чашек, 5—7 масок-медалей с изображением ложек, 5—7 масок-медалей с изображением самоваров (диаметр медалей 8—10 см, прикрепляется медаль к одежде детей с помощью «липучки»).

Ход игры: на участке для прогулки очерчивается игровая площадка размером 5х5 или 6х6 м. Дети строятся в шеренгу вдоль одной из границ игровой площадки. Педагог делит детей на 3 группы. Одной группе детей прикрепляются на одежду маски-медали с изображением чашек, второй группе — маски-медали с изображением ложек, третьей — маски-медали с изображением самоваров. Педагог перед началом игры читает стихотворение:

Тары-бары, тары-бары!

Чашки, ложки, самовары

Друг за другом побежали,

Друг от друга не отстали!

Посмотрите вы скорее,

Кто же бегает быстрей!

Педагог говорит: «Приготовились!» — и все игроки принимают положение высокого старта. Сигналом для начала бега является название одной из групп детей, например «Чашки!» По этому сигналу бегут только те дети, у которых на одежде маски-медали с изображением чашек. Остальные играющие должны остаться на месте. Добежав до противоположной стороны площадки, группа детей должна остаться там, построиться в шеренгу, повернуться лицом к оставшимся на противоположной стороне площадки игрокам. Затем педагог произносит название другой группы детей - «Ложки!», потом третьей — «Самовары!» При повторении названий команд названные группы детей бегут в противоположном направлении. И так меняются 3—4 раза.

Тема: «Зима. Зимующие птицы»

«Сова»

Задачи: развивать у детей способность выразительно передавать игровой образ. Учить двигаться легко, свободно. Воспитывать выдержку, внимание. Проявлять творчество

Описание: один из играющих изображает «сову», остальные–мышей. Сова выкрикивает: «Утро!» Тут же мыши начинают бегать, скакать, делать различные телодвижения. Сова кричит: «День!» Мыши продолжают двигаться. Сова говорит: «Вечер!» Мыши встают в круг, ходят вокруг совы и поют:

Ах ты, Совушка - Сова,

Золотая голова.

Что ты ночью не спишь,

Всё на нас глядишь?

Сова говорит: «Ночь!» При этом слове мыши мгновенно замирают, не двигаясь. Совушка просыпается, вылетает из гнезда и того, кто пошевелится, уводит в свое гнездо.

Тема: «Зима. Зимующие птицы»

Подвижная игра «Сокол и голуби»

Цель: упражнять детей в беге с увертыванием.

Описание: на противоположных сторонах площадки линиями обозначаются домики голубей. Между домиками находится сокол (водящий). Все дети – голуби. Они стоят за линией на одной стороне площадки. Сокол кричит: «Голуби, летите!» голуби перелетают (перебегают) из одного домика в другой, стараясь не попасться соколу. Тот, до кого сокол дотронулся рукой, отходит в сторону. Когда будет поймано 3 голубя, выбирают другого сокола.

Тема: «Домашние животные зимой»

Подвижная игра «Волк во рву»

Цель: учить детей перепрыгивать, развивать ловкость.

Ход игры: поперек площадки (зала) двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нем находится водящий - волк. Остальные дети — козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле. На слова «Козы, в поле, волк во рву!» дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бегает во рву, стараясь осалить прыгающих коз. Осаленный ходит в сторону. Воспитатель говорит: «Козы, домой!» Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2—3 перебежек выбирается или назначается другой водящий.

Указания. коза считается пойманной, если волк коснулся ее в тот момент, когда она перепрыгивала ров, или если она попала в ров ногой. Для усложнения игры можно выбрать 2 волков.

Тема: «Дикие животные зимой»

«Хитрая Лиса»

Задачи: развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

Описание: играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит: «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затеем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит: «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.

Правила: лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет: «Я здесь!». Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису. Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

Варианты: выбираются 2 лисы.

Тема: «Новый год»

Русская народная игра «Мороз красный нос»

Цель: развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

Описание: на противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос.

Он говорит:

Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего. Правила игры: Бежать можно только после слова «мороз». «Замороженным» игрокам не сходить с места.

Тема: «Мебель»

«Мышки в доме»

Цель: продолжать формировать умение согласовывать свои действия с действиями

Партнёров.

Ход игры: играющие делятся педагогом на две равные по количеству детей группы. Первая группа детей, взявшись за руки, образует круг. Это — «мышеловка». Вторая группа детей — «мышки» — располагается врассыпную с внешней стороны круга. Дети, изображающие мышеловку, поднимают сцепленные друг с другом руки вверх, образуя воротики, и вместе с педагогом произносят следующие слова:

Поселились в доме мышки,

Все погрызли, шалунишки.

Мышки, мебель не грызите,

Вы из дома уходите!

Уходите поскорей,

Не пугайте вы детей.

Мышеловки мы поставим,

Быстро вас сейчас поймаем!

Пока дети первой группы проговаривают текст, «мышки» быстро вбегают в круг и выбегают из него, пробегая под воротиками. После слов «Быстро вас сейчас поймаем» «мышеловка» закрывается — дети присаживаются на корточки, опускают сцепленные руки вниз. «Мышки», оставшиеся внутри круга, считаются пойманными. Педагог и дети подсчитывают количество пойманных «мышек». Затем группы детей меняются ролями. Игра повторяется.

Тема: «Транспорт»

Эстафета «Машина»

Цель: развитие быстроты, ловкости.

Инвентарь и оборудование: мячи.

Подготовка: перед командами, стоящими в колоннах чертится стартовая линия. В 10 шагах от нее ставится предмет (мяч, и т. д.).

Описание игры: по сигналу первые номера команд обегают препятствие. Когда они возвращаются к стартовой линии, к ним (обхватив за пояс) присоединяются вторые номера и т. д. Присоединяются все игроки команды по очереди.

Правила игры: игра заканчивается, когда вся команда, изображавшая специальные машины закончит перебежку и займет исходное положение.

Тема: «Профессии на транспорте»

Подвижная игра «Растяпа»

Цель: развитие физических качеств: ловкости, быстроты реакции;

Инвентарь: «цветная» вода в пластиковой бутылке. На игровой площадке в любом порядке «цветной» водой обозначаются кружки. Расстояние между кружками 2—3 м, диаметр — 50—70 см. По считалке выбирается водящий — «растяпа». Он встает в сторонке от кружков. Играющие встают в кружки. Педагог читает текст стихотворения, одновременно с этим водящий ходит вокруг кружков:

У растяпы есть машина.

Много ест она бензина.

Ездит он на ней всегда

— И в жару, и в холода.

Но растяпа очень часто

От машины ключ теряет.

Ходит он туда-сюда,

Где искать ключи — не знает.

Раз, два, три, четыре, пять,

Иди, растяпа, ключ искать!

По окончании текста водящий- «растяпа» подходит к одному из играющих и спрашивает: «Где ключи?» Игрок, которого спросил водящий, отвечает: «Иди к Марине (Ване, Саше, Кристине и др., поищи!» Во время этого диалога водящего и одного из игроков другие играющие стараются поменяться местами. Во время перебежки водящий должен быстро занять один из свободных кружков. Если водящий не успел занять свободный кружок, он подходит к следующему игроку и вновь говорит: «Где ключи?» В этом случае игра продолжается. Если же «растяпа» успел занять свободный кружок, то следующим водящим становится игрок, оставшийся без места (не успевший занять какой-либо из кружков).

Тема: «Профессии. Швея»

«Иголка и нитка».

Цель: развитие физических качеств: ловкости, быстроты реакции;

Ход игры: один из играющих – «иголка». За ним цепочкой, взявшись за руки, выстраиваются не более пяти игроков, они изображают «нитку». Все остальные участники игры встают парами друг за другом, берутся за руки и поднимают их вверх, образуя ворота. Все поют:

Бежит свинка, золотая спинка,

Носик стальной, хвостик льняной.

Сквозь холст проходит, конец себе находит,

А где пробегает, узор оставляет!

Во время исполнения игрового припева «иголка» устремляется в ворота, быстро обегает пары, меняет направление – снуёт туда и обратно. Кто из детей не поспевает и сбивается с шага, того заменяет игрок, стоящий в паре, а неудачник встаёт на его место. Заканчивая игру, двое игроков, идущих вслед за «иголкой», поднимают руки, и она (не отнимая своей руки) проходит под ним, образуя «узел».

Тема: «Профессии на стройке»

«Строители» Цель: продолжать учить детей действовать командой.

Ход игры: Дети строятся в 2-3 колонны. Возле каждой команды лежит строительный материал. По сигналу первые игроки берут «строительный блок» (деревянный брусок или мягкие модули, добегаю до обруча и кладут брусок в него. Следующий игрок кладет брусок поверх первого и т. д.

Тема: «Наша армия»

«Полоса препятствий»

Цель: развитие ловкости и быстроты, умения двигаться разными способами по ограниченной извилистой дорожке, сохраняя равновесие и скорость движения, формирование навыков игры в команде, обогащение двигательного опыта.

Ход игры: Для игры на асфальте выполняется следующая разметка (также можно разметку выполнить на утрамбованном снегу «цветной» водой):

Две линии, расстояние между которыми 15 см.

Дорожка «змейка».

Поперечные полоски, расстояние между которыми 50 см.

Дорожка «зигзаг».

(Длина всех дорожек — 4,5 м.)

Дети друг за другом, поточным способом выполняют следующие задания:

По 1-й дорожке: идут, сохраняя равновесие, руки в стороны.

По 2-й дорожке: бегут, повторяя изгибы «змейки».

По 3-й дорожке: выполняют прыжки на двух ногах, наступая на каждую полоску, руки на поясе.

По 4-й дорожке: идут по «зигзагу», высоко поднимая колени, руки к плечам.

Тема: «Весна»

Задачи: развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей ходьбе, построению в круг.

Описание: выбирается Весна. Двое детей зелеными ветками или гирляндой образуют ворота.

Все дети говорят:

Идет матушка-весна,

Отворяйте ворота.

Первый март пришел,

Всех детей провел;

А за ним и апрель

Отворил окно и дверь;

А уж как пришел май -

Сколько хочешь гуляй!

Весна ведет за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг.

Правила: Не размыкать цепочку.

Тема: «Аквариумные и пресноводные рыбы»

«Караси и щука»

Цель: учить детей ходить и бегать врассыпную, по сигналу прятаться за камешки, приседая на корточки. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

Ход игры: один ребёнок выбирается щукой, остальные делятся на две группы. Одна из них образует круг – это камешки, другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга. По сигналу воспитателя – щука – она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат занять место за кем-нибудь из играющих и присесть за камешки. Пойманные караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой щукой.

Варианты: караси плавают не только в кругу, но и между камней, щука находится в стороне. Можно выбрать две щуки.

Тема: «Весенние сельскохозяйственные работы»

Игровое упражнение «Огородники»

Цель: упражнять в беге с предметами, четко выполняя правила игры.

Инвентарь: 10—15 колец от кольцеброса (или кружков из картона диаметр 10—12 см, 2—3 ведерка (высота 12—15 см, 10—15 пластмассовых или деревянных кубиков (ребро кубика 3—4 см, 2—3 маленьких лейки.

Ход игры: Педагог делит группу детей на 2—3 подгруппы по 7 человек. Подгруппы играющих строятся в колонны по одному за линией старта, обозначенной на земле чертой длиной 4—5 м, расстояние между колоннами — 1,5—2 м. У первых пяти игроков каждой из команд находится в руках по кольцу от кольцеброса или картонному кружку. У игроков, стоящих в колоннах шестыми, в руках по ведерку, в которых находятся по 5 кубиков; у последних в колоннах игроков — по лейке. На расстоянии 5—6 м от линии старта проводится еще одна черта — линия финиша.

После слов педагога:

Нам весной работы много -

Надо взрослым помогать.

Отправляемся в дорогу,

Огород идем копать!

Огород пора копать

И картошку там сажать!

А потом, а потом

В руки леечки возьмем.

Грядки будем поливать,

Урожая будем ждать!

Раз, два, три — беги!

Дети, стоящие в колоннах первыми, бегут ко второй черте и кладут кольцо (или кружок из картона) на землю, быстро возвращаются в конец своей колонны. Вторые, третьи, четвертые, пятые игроки повторяют действия первого игрока и кладут на землю кольца (или кружки) рядом с предыдущими вдоль линии финиша — как бы делают лунки для посадки картофеля. Затем шестые игроки с ведерками, в которых лежат кубики — «картофель», по 5 кубиков в каждом из ведерок, бегут к «лункам» и раскладывают по

одной «картофелине» в каждую из «лунок». Стоящие седьмыми подбегают к «лункам» с лейками и производят имитационные движения, как бы поливая каждую посадку

Тема: «Космос»

Игра-эстафета «Разноцветные планеты»

Цель: упражнять в действиях с мячом.

Инвентарь: 2—3 резиновых или пластиковых мяча яркой расцветки (диаметр мяча 18—20 см).

Ход игры: дети делятся на 2—3 команды. Команды играющих становятся в колонны по одному на игровой площадке. Расстояние между колоннами 2—2,5 м. В руках игроков, стоящих в колоннах первыми, находятся мячи. Игроки в колоннах встают на расстояние вытянутых вперед рук друг от друга, ноги на ширине плеч. После слов педагога:

Разноцветные мячи

В звездном небе не ищи.

Мы вам скажем по секрету:

В небе не мячи — планеты.

Мы играем, мы играем,

Мячи в планеты превращаем:

Мяч — Юпитер,

Мяч — Луна.

Начинается игра!

Играющие каждой из колонн выполняют поочередно подряд три задания:

Игроки передают друг другу мяч двумя руками с поворотом туловища вправо (или влево). Последний игрок, получив мяч, перебегает вперед, становится впереди колонны;

Игроки передают мяч друг другу между ногами. Последний игрок, получив мяч, прокатывает его по земле обратно, первому игроку;

Играющие передают мяч друг другу двумя руками сверху назад над головами. Последний игрок, получив мяч, поднимает его над головой, что означает окончание выполнения задания. Победителем становится команда, быстрее выполнившая все три задания.

Тема: «Насекомые и пауки»

«Паучок»

Задачи: закрепить умение ходить по кругу спокойным шагом. Подводить к умению выразительно передавать игровой образ. Воспитывать выдержку.

Описание: выбирают водящего, который садится на корточки в центре круга. Остальные играющие ходят вокруг него по кругу, взявшись за руки, и поют:

Паучок, паучок,

Тоненькие ножки,

Красные сапожки,

Мы тебя поили,

Мы тебя кормили,

На ноги поставили,

Танцевать заставили.

Все бегут к центру, приподнимают водящего, ставят его на ноги и снова образуют круг. Хлопая в ладоши, поют:

Танцуй, танцуй,

Сколько хочешь,

Выбирай, кого захочешь!

Водящий кружится с закрытыми глазами.

Водящий выбирает кого-нибудь, не открывая глаз, и меняется с ним местами.

Тема: «Время года. Лето»

«Лягушки на болоте»

Задачи: развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в прыжках на двух ногах.

Описание: с двух сторон очерчивают берега, в середине - болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

Вот с намокнувшей гнилушки

В воду прыгают лягушки.

Стали квакать из воды:

Ква-ке-ке, ква-ке-ке

Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется

Тема: «Время года. Лето»

Тема: «Полевые цветы»

«Вьюны»

Цель: учить действовать командой.

Ход игры: в командах по 6—7 человек. Каждая команда выстраивается в колонну по одному. По сигналу стоящий первым быстро поворачивается кругом, после чего второй берет его за пояс, и они вращаются вдвоем, затем втроем и т. д. Игра заканчивается, как только последний участник одной из команд присоединится к своей колонне, и все ребята повернутся вокруг оси.