ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Для среднего возраста

1. ИГРА «ЧЕЙ СВЕТ БЫСТРЕЕ ЗАГОРИТСЯ» (для детей от 4 лет)

Цель игры: Закрепление знаний о работе светофора. Развитие внимания и быстроты реакции.
Оборудование:
Правила: Дети делятся на три команды. Каждой команде дается название одного из цветов светофора и выбирается ведущий, которому вручается соответствующий цветовой кружок.
Ход игры:
Команда образует круг вокруг ведущего. Начинает звучать медленная музыка. Дети идут под музыку по кругу, сцепив руки. При смене характера музыки (звучит быстрая, подвижная музыка) дети разбегаются по залу. В тот момент, когда музыка заканчивается, игроки в кратчайшее время должны снова построить круг вокруг своего ведущего. Выигрывает та команда, которая построилась раньше.

2. ИГРА «ЗАЙЦЫ И ВОЛК» (для детей от 4 лет)

Цель игры: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.
Оборудование: Маски с изображением животных, шишки, камушки.
Правила: Зайцы выбегают при словах – зайцы скачут. Возвращаться на места можно лишь после слова «Волк!».
Ход игры: Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камушками, из которых выкладывают кружочки или квадраты. Вначале игры зайцы стоят на своих местах. Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге. Воспитатель говорит: «Зайки скачут, скок – скок – скок, на зеленый на лужок. Травку щиплют, слушают, не идет ли волк». Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке. Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Зайцы убегают каждый на свое место, где волк их уже не может настигнуть. Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг. После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирается другой волк.

3. ИГРА «КРОЛИКИ» (для детей от 4 лет)

Цель игры: Развивать у детей умение двигаться в коллективе, находить свое место на площадке. Упражнять в подлезании, в беге, в прыжках на 2 ногах.
Оборудование: Мел, стул, маски с изображением животных.
Правила: Кролики не выбегают, пока сторож не откроет клеток. Кролики возвращаются после сигнала воспитателя «Скорей в клетки!»
Ход игры: На одной стороне площадки отчерчиваются круги – клетки кроликов. Перед ними ставятся стульчики, к ним вертикально привязываются обручи или

протягивается шнур. На противоположной стороне ставится стул – дом сторожа. Между домом и клетками кроликов – луг. Воспитатель делит детей на маленькие группы по 3-4 человека. Каждая группа становится в очерченный круг. «Кролики сидят в клетках!» - говорит воспитатель. Дети присаживаются на корточки – это кролики в клетках. Воспитатель поочередно подходит к клеткам и выпускает кроликов на травку. Кролики пролезают в обруч и начинают бегать и прыгать. Воспитатель говорит «Бегите в клетки!». Кролики бегут домой и возвращаются в свою клетку, пролезая снова в обруч. Затем сторож снова их выпускает.

4.ИГРА «САМОЛЕТЫ» (для детей от 4 лет)

Цель игры: Развивать у детей ориентировку в пространстве, закрепить навык построения в колонну. Упражнять в беге.
Оборудование: Флажки.
Правила: Играющие должны вылетать после сигнала воспитателя «Летите!». По сигналу воспитателя «На посадку!» - играющие должны возвратиться в свои колонны, на те места, где выложен их знак (поставлен флажок)
Ход игры: Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают летчиков на самолетах. Они готовятся к полету. По сигналу воспитателя «К полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками – заводят мотор. «Летите!» - говорит воспитатель. Дети поднимают руки в стороны и летят врассыпную, в разных направлениях. По сигналу воспитателя «На посадку!» - самолеты находят свои места и приземляются, строятся в колонны и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

5. ИГРА «ГДЕ ПОЗВОНИЛИ» (для детей от 4 лет)

Цель игры: Развивать у детей слух, внимание и выдержку.
Оборудование: Колокольчик.
Правила: Водящий открывает глаза только после слова воспитателя «Пора!»
Описание: Дети сидят по кругу или вдоль стены. Один из играющих по назначению воспитателя становится в центре круга или перед сидящими. По сигналу воспитателя он закрывает глаза. Воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить. Ребенок, находящийся в центре круга, должен не открывая глаз, указать рукой направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, воспитатель говорит «Пора!», играющий открывает глаза. А тот, кто позвонил – поднимает и показывает звонок. Если водящий ошибся, он снова закрывает глаза и отгадывает еще раз. Затем воспитатель назначает другого водящего.

Для старшего возраста

1.ЭСТАФЕТА «ВНИМАТЕЛЬНЫЙ ПЕШЕХОД»
(для детей от 5 лет)

Цель игры: Закрепление знаний о дорожных знаках. Развитие движений.

Оборудование: изображение пешеходной дорожки, гимнастическая скамейка, дуги для подлезания, конусы для разметки игрового поля со знаками дорожного движения; «Пешеходный переход», «Наземный переход», «Подземный переход», «Движение пешеходов запрещено».

Знаки и спортивный инвентарь расставлены в следующем порядке:

1. «Пешеходный переход» - пешеходная дорожка;
2. «Наземный переход» - гимнастическая скамейка;
3. «Подземный переход» - дуги для подлезания;
4. Знак «Движение пешеходов запрещено»

По сигналу дети из соревнующихся команд начинают состязание: первый двигается по пешеходной дорожке семенящим шагом, второй бежит по гимнастической скамейке, третий подлезает под дуги и, подбежав до знака «Движение пешеходов запрещено», возвращается обратно к линии старта, без выполнения упражнений.

2. ИГРА «ЗАКОЛДОВАННЫЕ ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ»
(для детей от 5 лет)

Цель игры: закрепление знаний о дорожных знаках, умение угадать дорожный знак по отдельному элементу изображения. Развитие внимания, наблюдательности, сообразительности, памяти.

Оборудование: готовятся карточки с изображением любых знаков, в соответствии с методическими требованиями и в зависимости от возраста и знаний детей. Карточки имеют двухстороннее изображение: с одной стороны знак полностью совпадает с оригиналом, а с другой стороны изображен только фрагмент от настоящего знака дорожного движения. Карточки можно подвесить или поставить на подставку, чтобы ими удобно было пользоваться.

Описание хода игры:

1. Ведущий говорит детям, что перед ними «Заколдованные» знаки. Расколдовать их можно только в том случае, если правильно удастся по отдельным элементам их угадать и правильно назвать.
2. Дети могут угадать знаки по собственному выбору, по показу ведущего, по порядку. За правильный ответ ребенок получает фишку, если соревнуются команды, то фишку или очко за правильный ответ получает команда. Если члены команды затрудняются с ответом, право отвечать передается другой команде.
3. При правильном ответе знак оказывается «расколдованным», и ребенок получает право перевернуть его на другую сторону, где он изображен полностью.

3. АВТОРСКАЯ ИГРА «ЛОВКИЙ ПЕШЕХОД»
(для детей от 5 лет)

Цель игры: Закрепление знаний о работе светофора. Развитие глазомера и умения попадать в цель.
Оборудование: мячи, плоскостной макет светофора.
Описание игры: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.

4. ИГРА «КРАСНЫЙ, ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНЫЙ»
(авторская игра для детей от 5 лет)

Цель игры: Закрепление знаний о работе светофора. Развитие координации движений, быстроты выполнения движений.
Описание игры: То, что дети знают даже,
Подтвердим для ясности:
Светофор стоит на страже
Нашей безопасности.

Играют 2-3 команды по 5 человек. Встают в ряд на лини старта. Перед стартом на определенном расстоянии – флажки. В руках у стоящих впереди по воздушному шарику – 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.

5. ИГРА «КЕГЕЛЬБАН»
(для детей от 5 лет)

Цель игры: закрепление знаний о сигналах светофора. Развитие меткости и глазомера.
Оборудование: кегли: красного, желтого и зеленого цвета, мячи: красного, желтого и зеленого цвета.
Ход игры: Для игры необходимо выставить три кегли – красного, желтого и зеленого цветов.
Дети по очереди накатом выбрасывают шары или мячи соответствующих цветов, и стараются сбить кегли. За попадание зеленым шаром в зеленую кеглю участник получает 3 балла, за остальные попадания по одному баллу.

Для подготовительной к школе группе.

1. ИГРА «ОТ ЗНАКА К ЗНАКУ»
(для детей от 6 лет)

Цель игры: Закрепление знаний о дорожных знаках. Развитие глазомера и умение соотнести расстояние до объекта на глаз.
Оборудование: 8 зноков.
Ход игры: На площадке на различном расстоянии друг от друга расставляют 8 дорожных знаков различных групп. Первый участник занимает место на старте. Ведущий предлагает игроку «проложить маршрут» по дорожным знакам. Перед тем как начать движение, игрок должен сообщить ведущему, сколько шагов он намерен сделать, чтобы оказаться рядом со знаком. Если он выполняет это задание, тогда он должен назвать правильно знак и какому группе знаков он относится. Затем – игрок снова объявляет, сколько шагов ему предстоит сделать до следующего выбранного знака. И так далее. Передвигаться можно в любом направлении.
Играющий выбывает из соревнования, если: он не правильно определил шаги до знака или неправильно назвал знак. Можно проводить командную игру или индивидуальные соревнования.

2. ИГРА «НАЙДИ ТАКОЙ ЖЕ ДОРОЖНЫЙ ЗНАК»
(для детей от 6 лет)

Цель игры: закрепление знаний о дорожных знаках. Умение находить такой же знак среди многих и правильно его называть.
Количество играющих: трое и более детей, возможен вариант командного соревнования
Оборудование: каждый знак в двух экземплярах, количество знаков будет зависеть от возраста детей и их знаний по правилам дорожного движения. Размеры знаков произвольные, но модели должны точно передавать форму, цвет и изображение образца.
Описание и правила игры:

1 этап: на полу раскладываются дорожные знаки изображением вверх. Дети стоят в стороне, лучше их построить в шеренгу.

2 этап: каждому ребенку выдается дубликат одного из знаков, что лежат на полу. Обязательно обговаривается условие, что никто из детей на свои знаки не смотрит до сигнала ведущего.

3 этап: по сигналу ведущего необходимо посмотреть на свой дорожный знак и быстро найти ему пару среди всех знаков, находящихся на полу. Нашедший нужную модель тут же поднимает оба знака над головой.

4 этап: нужно не только быстрее всех найти нужный знак, но и правильно назвать его. Если состязаются команды, то побеждает та, члены которой быстрее

всех нашли все парные модели, построились в шеренгу и правильно назвали доставшиеся им знаки дорожного движения.

3. ИГРА «ВОЛК ВО РВУ» (для детей 6 лет)

Цель игры: учить детей перепрыгивать ров, шириной – 70-100см, с разбега, стараясь, чтобы не осалил волк. Развивать ловкость, быстроту движений.
Оборудование: Мел, маски с изображением животных.
Правила: Играющие играют только по сигналу воспитателя – «козы на луг» и «козы домой»
Ход игры: на середине площадки проводится две линии на расстоянии 70-100см одна от другой, это ров. У одной из сторон площадки дом коз. Все играющие козы один волк. Козы располагаются в доме волк во рву. По сигналу воспитателя – «козы на луг», козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая ров, волк не трогает коз, по сигналу – «козы домрой», перебегают в дом, перепрыгивая через ров. Волк не выходя из рва ловит коз касаясь их рукой. Пойманные игроки отходят в конец рва. После 2-3 перебежек волк назначается другой.

4. ИГРА «ГОРЕЛКИ» (для детей от 6 лет)

Цель игры: учить детей бегать в парах на скорость, начинать бег только после окончания слов. Развивать у
детей быстроту движений, ловкость.

Правила: Вовремя произнесения слов «Ловишка» не оглядывается, ловить можно до того, как играющие возьмутся за руки.

<u>Описание игры</u>: дети становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. По считалке выбирается «Ловишка». Он становится на линию спиной к остальным детям. Все стоящие парами говорят:

«Гори, гори ясно,
чтобы не погасло.
Глянь на небо – птички летят,
Колокольчики звенят.
Раз, два, три – беги!»

С окончанием слов дети стоящие в последней паре бегут вдоль колонны (один – справа, другой - слева, стремясь схватиться за руки. Ловишка старается поймать одного из пары и соединить с ним руки.
Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если Ловишка не поймал, он остаётся в той же роли.

5. ИГРА «ВЕСЁЛЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ» (для детей от 6 лет)

Цель игры: учить детей выполнять задание точно, качественно. Развивать у детей координацию движений, ловкость, быстроту, умение передавать эстафету.
Оборудование: Обручи, флажки.
Правила: Выполнять движения только по сигналу воспитателя.
Ход игры: играющие становятся в 3 - 4 колонны у общей черты на расстоянии

2 - 3 шагов одна от другой. В каждой колонне одинаковое число играющих. Перед каждой колонной прочерчена «дорожка» из двух параллельных линий длиной 3 м. (расстояние между линиями 20 - 25 см.). Далее через «дорожки» проведены две перпендикулярные линии на расстоянии 70 - 80 см. («канавки»), и затем на небольшом расстоянии от них лежат обручи. По сигналу взрослого первые дети бегут по дорожкам, перепрыгивают «канавки», подбегают к обручам, берут их, надевают на себя и опускают на землю. После этого они быстро возвращаются в конец своей колонны. Прибежавшему первым дают флажок или другой значок. Колонна, у которой больше флажков, считается победившей.