Собираем ягоды

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

Воспитатель объясняет, что по одну сторону шнура будет домик мышек – норка. По другую сторону от шнура (на расстоянии 2-2,5м) 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

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.

Тишина

Дети идут в обход площадки в колонне по одному

«Тишина у пруда.
Не колышется вода,
Не шумят камыши,
Засыпайте, малыши».

На последние слова останавливаются, приседают, наклоняют голову и закрывают глаза (10 с), не шевелятся и соблюдают тишину. Нарушивший это требование становится в конец колонны.

У медведя во бору

Играющие располагаются на одной стороне площадки, на другой стороне — медведь (воспитатель). Когда игра усвоена, роль медведя исполняет ребенок. Дети идут к нему и говорят:

«У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
Медведь рычит,
Он на нас сердит».

После этого медведь бежит за играющими, а те убегают от него в дом.

Кто соберет больше шишек (предметов)

На площадке раскладывают шишки, камешки. Дети ходят, стараясь не задевать предметы. На сигнал «бери» стараются быстро поднять шишки. Отмечается тот, кто собрал больше.

Правила: собирать после сигнала; нельзя отбирать предмет у товарища.

Подвижная игра- естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Филиал № 7 ГКУЗ СО «Специализированный дом ребенка»

Подвижные игры на воздухе летом.

Разработала: Банникова Н.В.
воспитатель

2021г.

Покажи цветок

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.

Цветы

Каждый играющий выбирает себе название какого-нибудь цветка. Одно и то же название не может быть у нескольких детей. По жребию выбранный цветок, например, «Роза», начинает игру: вызывает какой-нибудь цветок, например мак. «Мак» бежит, а «Роза» его догоняет. Когда ему грозит опасность быть пойманным, он произносит название какого-нибудь другого цветка, убегает следующий цветок. Пойманный меняет свое название и снова включается в игру. Нельзя повторно придумывать одно и то же название цветка.

Воробышки и кот

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.

Гуси-лебеди

Выбирается волк и хозяин, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять. Гуси уходят от дома подальше. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

-Гуси-гуси!
-Га-га-га.
-Есть хотите?
-Да-да-да.
-Гуси-лебеди! Домой!
-Серый волк под горой!
-Что он там делает?
-Рябчиков щиплет.
-Ну бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Бабочки и цветочки

Среди детей выбираются «бабочка» и водящий. Остальные становятся в круг – они «цветы». По сигналу «бабочка» улетает от водящего, который ее ловит, и прячется то у одного цветка, то у другого. «Цветочек» должен успеть обхватить «бабочку» руками – «лепестками», пока ее не коснулся водящий. Если водящий поймал «бабочку», то становится «бабочкой», а «бабочка» - водящим. При следующих повторах игры водящий и «бабочка» выбираются жребием.

Медведи и пчела

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.

Ёжик и грибы

Из числа играющих выбирается ёжик. Детям дают названия грибов. Ведущий спрашивает у ёжика:

-За чем пришел?
-За грибком.
-За каким?

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

Ягода

Взявшись за руки, дети образуют круг. Водящий встает в центр круга и говорит:

Ягода, червивая ягода,
Ветер дует, она падает.

Пока водящий произносит эти слова, игроки бегут по кругу. С окончанием фразы все должны быстро присесть на корточки. Тот, кто не сумеет это выполнить, то есть сделает хотя бы один шаг или упадет, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в кругу не останется трое игроков. Они объявляются победителями. Бегущим по кругу игрокам не разрешается разъединять руки. Из двух игроков, нарушивших правило, выходит из игры один – тот, у кого окажется свободной правая рука.