

**Картотека
летних подвижных игр на улице
Младшая группа**



Игра «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 прыгивают 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.

Игра «Бабочка и цветочки»

Цель: развивать быстроту, ловкость, двигательные умения, внимание, аккуратность.

Ход игры: 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.

Игра «Ягоды»

Цель: развивать мышцы рук, ног, спины с помощью упражнений.

Ход игры: 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 – то, у кого окажется свободной правая рука.

Игра «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.

Игра «Цветные автомобили»

Цель игры: учить различать основные цвета, действовать по сигналу, упражнять в легком беге с поворотами вправо-влево, развивать умения ориентироваться в пространстве.

Материалы: флажки и рули основных цветов.

Ход игры: дети (они "автомобили") встают вдоль площадки в линию, в руках у них цветные рули.

Взрослый стоит посередине площадки с флажками, он поднимает вверх флажок определенного цвета. Те дети, у кого руль соответствующего цвета, начинают бегать по площадке, стараясь не сделать "аварию" - не столкнуться с другими участниками развлечения. Когда взрослый руку опускает, "автомобили" возвращаются на исходную.

Игра «Курочка и цыплята»

Цель игры: развитие умений быстро бегать, пролазить под веревкой, действовать по сигналу.

Материалы: веревка, две стойки (можно использовать деревья, если игру проводят на улице), маски цыплят для деток и курочки для взрослого.

Ход игры: между стойками натягивают веревку. С одной стороны веревки - дом, там находятся цыплята с курочкой. Наседка выходит за противоположную сторону веревки, "ищет зернышки". Далее зовет цыплят: "Ко-ко-ко". Услышав этот сигнал, цыплята быстро пробегают под веревкой, бегают в рассыпную, имитируют движения. По команде "Домой" курочки возвращаются на противоположную сторону, пролезая под веревкой.

Игра «Ручеек»

Цель игры: развитие умений прыгать, держать равновесие, ходить по узкой дорожке.

Материалы: чертится "ручеек" шириной до 2-х метров, посередине него рисуются круги "камешки" на расстоянии до 30 см друг от друга.

Ход игры: дети строятся на берегу ручейка - у черты. По сигналу начинают движение друг за другом, прыгают по камешкам через ручеек. Кто из участников оступился, тот и "намочил ножки". Он возвращается на исходную и пытается перейти через ручеек еще раз. .

Игра «Пчёлы»

Цель: развивать быстроту, ловкость, внимание, память.

Ход игры: Выбирается ребенок – «цветок». Дети делятся на две группы: «Сторожа» и «Пчелы». «Сторожа», взявшись за руки, ходят вокруг «Цветка» и говорят:

Пчелки яровые,
Крылья золотые,
Что вы сидите,
В поле не летите?

Аль вас дождичком сечет,
Аль вас солнышком печет?

Летите за горы высокие,
За леса зеленые-
На кругленький лужок,
На лазоревый цветок.

«Пчелы» стараются забежать в круг, а «сторожа», то поднимая, то опуская руки, мешают им. Как только одной из «пчел» удастся проникнуть в круг и коснуться «цветка», «сторожа», не сумевшие уберечь «Цветок», разбегаются. «Пчелы» бегут за ними, стараясь «ужалить» - коснуться рукой.

Игра «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.

Игра «Цветы»

Цель: развивать быстроту, ловкость, внимание.

Ход игры: 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.

Игра «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.

Игра «Ёжик 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 грибочком.

-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.

Игра «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, 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.

Игра «Солнышко и дождик»

Цель игры: развитие умения бегать по площадке, не наталкиваясь на других участников игры, начинать движение по сигналу.

Материалы: расставленные по большому кругу стульчики или разложенные обручи.

Ход игры: Дети находятся в "домиках" (стульчики, обручи). По сигналу "Солнышко, пора гулять!" дети бегают по площадке. Когда звучит команда "Дождик, пора домой", малыши бегут в свои домики.