

Осенние подвижные игры в детском саду для детей 6-7 лет



Подвижные игры в детском саду. Подготовительная группа

Филин и птицы

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: дети выбирают себе имена тех птиц, голос которых они могут воспроизвести, например, ворон, уток, журавлей. В двух противоположных концах комнаты обозначаются места для гнезда «филина» и дома «птиц».

По считалке выбирается «филин». Он уходит в свое гнездо и сидит там.

В это время дети бегают по центру комнаты, изображая выбранных ими птиц с помощью движений и звуков.

Ведущий кричит: «Филин!» Все дети-«птицы» стараются быстрее занять место в своем доме, а «филин» пытается поймать одну или несколько «птиц» и верно определить, что это за «птица».

Особые замечания: если «филин» угадывает, пойманный становится «филином», и игра продолжается.

Белка в колесе

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости и внимания.

Ход игры: из игроков выбирается один водящий — «белка». Все остальные игроки делятся на 4—5 равных по количеству участников групп. Каждая группа становится в колонну по одному, и все колонны выстраиваются лучами, как спицы колеса. Все игроки в колоннах стоят лицом к центру. Водящий становится в стороне за «спицами».

«Белка» бежит вокруг колеса, дотрагивается до игрока, стоящего последним в какой-нибудь спице, и задерживается возле него. Этот игрок слегка ударяет впереди стоящего, тот передает удар дальше. Передний игрок, получивший легкий удар по плечу, говорит: «Хоп!» После этого он бежит, огибая слева свою спицу, выбегает за колесо, огибает его, стремясь быстрее вернуться на свое место. Вся спица бежит за ним. «Белка» тоже присоединяется к бегущим игрокам. По пути игроки могут обгонять друг друга, чтобы не стать последними. Когда все игроки из спицы возвращаются на место, последний добежавший становится «белкой». Игра продолжается.

Особые замечания: бежать игроки из спицы могут только тогда, когда первый игрок скажет: «Хоп!» Спица может бежать только сзади колеса, не перебегая через круг — колесо. Игрок, перебежавший через круг или через спицы, становится «белкой».

Гуси и волк

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: все играющие делятся на деревенских ребятишек и «гусят». Выбирается «волк».

На площадке чертят круг, в середине которого сидит «волк». Дети, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит «волк», и хороводом детей образуют свой круг «гусята».

Дети идут по кругу и спрашивают «гусят», которые тоже ходят по кругу и отвечают на вопросы:

- Гуси, гуси!
- Га-га-га!
- Вы белые гуси?
- Га-га-га!
- Где, гуси, гуляли?
- Га-га-га!
- Кого, гуси, видали?
- Га-га-га!

В этот момент «волк» выбегает и старается поймать одного из «гусят». Все «гусята» разбегаются и прячутся за детьми. Пойманного «гусенка» «волк» ведет в свое логово. «Гуси» опять встают в круг и говорят:

- Мы видели волка,
- Унес волк гусенка,
- Самого лучшего,
- Самого большого.
- Дети в хороводе говорят:
- Гуси, гуси, щиплите волка,
- Выручайте гусенка!

«Гусята» машут руками, изображая потревоженных птиц, бегают вокруг «волка» и гогочут.

Пойманный «гусенок» пытается улететь из логова, но «волк» его не пускает.

Особые замечания: игра повторяется, дети и «гуси» могут поменяться ролями, а пойманный «гусенок» становится «волком».

Дровосек в лесу

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей, ловкости.

Атрибуты: картонный топорик или обычная веревка, повязка на глаза.

Ход игры: из игроков выбирается «дровосек», остальные игроки — «сосны». «Дровосеку» завязывают глаза и дают в руки картонный топорик или веревку. В 5—6 м от «дровосека» становится игрок — «сосна». «Дровосек» крутится на месте 3 раза и спрашивает:

- Кто ты?
- Сосна.
- Я тебя буду рубить!
- А попробуй!

По этим ответам «дровосек» может сориентироваться, в какой стороне от него находится «сосна». Он делает к ней несколько шагов и «рубит» ее топориком или веревкой. Если он «срубил» «сосну», игрок выходит из игры. Если нет, то сам «дровосек» выходит из игры.

Особые замечания: если «дровосек» попал в «сосну», он, не снимая повязки, продолжает «рубить» другие «сосны». Сходить с места, садиться на корточки после последнего ответа «дровосеку» нельзя.

Заколдованная башня

Цель игры: развитие двигательных способностей, выработка умения владеть мячом и работать в команде.

Атрибуты: 7 плоских камней или других похожих предметов (например больших кубиков), резиновый мяч среднего размера.

Ход игры: в центре игровой площадки очерчивается круг диаметром 10 м, в нем складывают «заколдованную» башню из плоских камней или кубиков.

Игроки делятся на две команды. На расстоянии 5 м от башни отмечают линию, за которой собираются члены первой команды. Начинаящий игру капитан и остальные участники его команды по очереди стараются разрушить башню с помощью мяча. Вторая команда, оставив около башни «сторожа», расходится по всей игровой площадке.

Если игрокам первой команды удастся разрушить башню, «сторож» должен поймать мяч, бросить его игрокам своей команды, чтобы они, передавая мяч друг другу, запятали мячом убегающих игроков. Эти игроки должны быстро добежать до башни, сложить ее. Если им это удалось, команда выигрывает. Игру можно начинать заново.

Особые замечания: по башне из камней игроки бьют по очереди. За игроком нельзя бежать с мячом в руке, мяч постоянно должен передаваться из рук в руки.

Волк и овцы

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: все играющие — «овцы». Один игрок — «волк».

«Овцы» обращаются к «волку»: «Разрешите нам, волк, погулять в вашем лесу!» «Волк» отвечает: «Гуляйте, только траву не щиплите!»

«Овцы» гуляют по лесу, резвятся, но потом, проголодавшись, начинают щипать траву и петь:

Щиплем, щиплем травку, зеленую муравку,
Бабушке на рукавички, дедушке на кафтанчик.
Серому волку не дадим шерсти!

Разозленный «волк» бежит по поляне и ловит «овец». Первый пойманный становится «волком». Игра продолжается.

Особые замечания: гуляя по лесу, «овцам» надо резвиться на всей игровой площадке.

По дорожке на одной ножке

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей, ловкости.

Атрибуты: палки длиной 1 м по числу игроков, 2 камня среднего размера.

Ход игры: все игроки — «зайцы» — кладут на землю свои палки параллельно друг другу на расстоянии 0,5 м друг от друга так, чтобы образовалась дорожка-лесенка на земле. В начале и в конце этой дорожки кладут по одному камню.

Игроки по очереди проходят дорожку таким образом: прыгая на одной ноге, обходят 3 раза все палки, потом скачут между ними, ставя ногу носком вперед; пройдя все палки, они возвращаются тем же порядком, только ставят ногу между палками параллельно им; затем они, наступая ногой на каждую палку вдоль нее, кроме своей, должны дойти до конца и возвратиться обратно, наступая ногой поперек палок.

Игрокам разрешается отдыхать, поставив поднятую до этого ногу на один из камней. Игрок, проделавший все без ошибок, считается королем «зайцев».

Особые замечания: если игрок допустил ошибку, он начинает всю игру заново.

Дети и волк

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: красная шапочка.

Ход игры: все играющие — дети, а один — «волк». Волчье логово и дом детей очерчиваются линиями.

«Волк» прячется в одном из углов площадки, в своем логове. Остальные игроки ходят по другой стороне площадки. Когда «волк» спрячется, дети идут в лес, а навстречу им — Красная Шапочка. Она спрашивает:

- Вы, друзья, куда спешите?
- В лес дремучий мы идем.
- Что вы делать там хотите?
- Там малины наберем.
- Вам зачем малина, дети?

- Мы варенье будем есть!
- Если волк в лесу вас встретит?
- Волк не сможет всех нас съесть!

Дети подходят близко к месту, где спрятался «волк», и говорят:
Все ягоды соберу, варенье наварю,
Здесь малины много, всю и не собрать,
А волков коварных даже не видать!

После этих слов «волк» пытается догнать убегающих детей. Тот, кого он поймал, уходит вместе с ним в его логово.

Особые замечания: «волк» должен начинать ловить детей только после слов «не видать!». Ловить игроков можно только до черты дома.

Орешки для белочки

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей, ловкости.

Атрибуты: 10 кеглей, стул.

Ход игры: на игровой площадке на одной линии рисуют 3 круга на расстоянии 3 м один от другого. В другом конце площадки ставят стул — дерево. В первый круг ставят 10 кеглей — орешки для белочки. Расстояние от дерева до среднего круга 25 м. В одной стороне игровой площадки рисуют квадраты — плен для штрафников.

Один игрок-«белка» встает в средний (второй) круг, а другой игрок-«белка» — в первый. По сигналу ведущего игрок, стоящий в первом круге, бегом переносит кегли, стоящие там, в третий круг. Игрок из среднего круга бежит в это время к дереву, огибает его и возвращается обратно.

Если игрок успел перенести все кегли-орешки в третий круг раньше, чем второй игрок пробежал свою дистанцию, он считается победителем. Проигравшие игроки встают в квадрат для штрафников. Затем играют другие пары.

Особые замечания: при переноске кеглей можно брать только по 2 предмета за один раз и обязательно вставать в круги двумя ногами.

Хитрый волк и пастух

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: большинство игроков — «овцы». Один игрок — «пастух», а другой — «хитрый волк». Он сидит в кустах на краю площадки.

«Овцы» пасутся по лугу, держась вместе, а «пастух» ходит вокруг них и поет:

Я пасу своих овечек по лугам,
Злому волку я овечек не отдам.

В это время подходит хитрый «волк» и говорит:

- Пастушок, пастушок, тебе мама купила красивые башмаки. Сбегай, посмотри!
- А ты, волк, попасешь моих овечек?
- Попасу, беги быстрее!

«Пастушок» убегает, «волк» хватается несколько «овечек», беря детей-игроков за руки, и уводит их в свое логово в кустах. «Пастушок», вернувшись, видит, что нескольких «овечек» не хватало. Он грустно ходит вокруг оставшихся и напевает свою песню.

«Волк» приходит снова и говорит:

— Пастушок, пастушок, ты, наверное, проголодался? А мама твоя напекла вкусных пирожков. Беги скорее поешь!

- Не обманываешь ли ты, хитрый волк?
- Нет, правда, я сам видел и даже угощался пирожками.
- Ну, попаси тогда моих овец.

«Пастушок» убегает, а «волк» хватается всех оставшихся «овец» и прячет в кустах. «Пастушок» возвращается, видит, что «овечек» нет, и идет искать. Увидев сидящего «волка», спрашивает:

- Волк, волк, ты моих овечек пас — куда они делись?
- Да я на минутку отвернулся, они все разбежались.

«Овцы», услышав голос «пастуха», начинают топтать ногами. «Пастух» спрашивает:

— Кто это стучит?

— Медведь в лесу.

Тогда «овцы» начинают блеять: «Бе-бе». «Пастух» кричит: «Это же мои овцы!»

Он прогоняет «волка», а «овцы» опять разбегаются по лугу и щиплют травку. Игра может продолжаться, когда игроки поменяются местами.

Особые замечания: «волк» должен брать «овечек» за руки и убегать вместе с ними.