

КАРТОТЕКА
В. А. Шмoнина
**«СКАЗОЧНЫЕ
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ»**
для детей дошкольного возраста



Пачкория О.Н.

Нижевартовск , 2020 год

Актуальность

Целью статьи является актуализация знаний педагогов по использованию подвижной игры как средство реализации ФГОС ДО в образовательном процессе ДОО.

Игра это ведущий вид деятельности, естественный спутник жизни ребенка, наиболее эффективная форма его социализации. Среди множества детских игр особое место занимают подвижные игры, которые разнообразны по своему содержанию и организации. Подвижные игры в детском саду проводятся ежедневно, но их, как правило, организует воспитатель. Обычно проводятся знакомые подвижные игры

Стимулирование детей на придумывание вариантов игр используется редко, без подбора оптимальных методов и приемов.

Творческие подвижные игры – это игры созданные (придуманные) самими детьми на основе картин, знакомых литературных произведений.

Для воспитания у детей самостоятельности творчества необходимо вооружить воспитателя соответствующей методикой. Для содержательного и эффективного проведения подвижных игр с детьми необходимо проводить большую подготовительную работу. Прежде всего, при обучении детей двигательным действиям следует формировать их творческую активность. Это обеспечит самостоятельность в применении двигательных навыков в игре. Важно также расширять знания и представления детей об окружающем. Для этого детей знакомят с действиями различных персонажей, читают соответствующую литературу, рассматривают картины. Необходимо проводить беседы, уточнять их представление об игровых персонажах, учить выделять в прослушанных сказках, рассказах эпизод с движениями, вызывая эмоциональное переживание, желание отобразить этот эпизод в игре. Желательно предложить данный эпизод в разных вариантах, привлекая детей к импровизации. В поисках решения тех или иных задач в подвижных играх детям предлагается придумать свое действие, не похожее на действия других детей, новые правила, решить по-своему двигательную задачу. Постановка соответствующих задач, их решение способствует не только сознательному, творческому движению, но и развитию умственных способностей детей.

Вопросами обучения старших дошкольников творческим подвижным играм занимались В. А. Шмолкина, Э.Я. Степаненкова, С.Б. Калинковская.

С.Б. Калинковская предложила систему работы по обучению творческим подвижным играм, которую мы изучили и адаптировали к работе с дошкольниками в нашем дошкольном учреждении.

Сначала воспитатели проводят презентацию подвижных игр, представляя их героев загадками, стихами, рассказывая детям о наиболее характерных движениях в той или иной игре.

Далее детям предлагается выбрать из уже известных им игр игру по заданному взрослому виду движения.

Затем трудность задания повышается ребенку нужно назвать игру в соответствии с тем движением, которое изображено на карточке.

Данные упражнения позволяют дать детям свободу в ориентировке среди множества известных им подвижных игр с различными видами движений. Затем воспитатели знакомят детей со структурой подвижной игры, так как особую сложность для детей старшего дошкольного возраста при конструировании образа представляет определение плана изложения придуманного.

Подвижная игра «Теремок»

Оборудование: маски героев сказки.

Дети стоят в кругу – это теремок. Несколько детей одевают маски героев **сказки**: мышки, лягушки, зайца, волка, лисички и медведя.

Дети поднимают сцепленные друг с другом руки и говорят слова:

«Вот стоит теремок

Он не низок, не высок.

Как войдет в него зверек,

Так захлопнется замок».

Во время проговаривания слов дети в масках зверей вбегают в круг и выбегают из него.

На слова воспитателя «**ХЛОП**» дети опускают сцепленные руки. Кто попадется, перестаёт быть «зверьком» и встает в теремок с остальными детьми.

Игра проводится, пока не останется самый ловкий.

Подвижная игра «Волк и козлята»

Оборудование: маска волка, маски для козлят.

Выбирается волк, остальные дети - козлята. Дети - козлята прыгают по площадке, приговаривая:

«Мы веселые козлята

Озорные все ребята,

Не боимся никого

Кроме волка одного (*подходят к волку*).

Серый волк, не зевай

Нас скорее догоняй».

На последние слова «**волк**» догоняет «**козлят**». Кого поймал (осалил, тот приседает.

Игра останавливается, когда поймана большая часть ребят. Затем выбирается новый «**волк**».

Подвижная игра «Красная Шапочка»

Оборудование: красная шапочка.

Дети стоят в кругу со сцепленными руками. В центре ребенок, у которого на голове красная шапочка, слегка прикрывающая глаза. Дети идут вокруг Красной Шапочки и говорят:

«Маленькая девочка

Красненькая Шапочка

К бабушке с корзинкой шла

И ребяток здесь нашла.

Шапочку ты не снимай,

Кто позвал тебя, узнай?»

Ребенок, на которого указывает воспитатель, зовет: «**Красная Шапочка**»

Она должна угадать, кто её позвал, назвать имя. Угаданный ребенок становится Красной Шапочкой.

Подвижная игра «Бармалей»

Оборудование: маска Бармалея.

Выбирается ребенок – Бармалей, ему одевается маска героя. Он подходит к детям со словами:

«Я добрейший Бармалей

Очень я люблю детей.

Кто пойдет со мной гулять:

Бегать, прыгать и скакать?»

Дети отходят от Бармалея, приговаривая:

«Не хотим с тобой идти,

Лучше нас ты догони!»

Дети убегают от Бармалея. Пойманных детей он уводит в свой «домик». Затем игра продолжается с вновь выбранным ребенком.

Подвижная игра «Муха - Цокотуха»

Оборудование: маска мухи.

Дети стоят в кругу, взявшись за руки. В центре - ребенок в шапочке Мухи-Цокотухи. Дети идут по кругу, проговаривая слова:

«Муха, Муха - Цокотуха

Позолоченное брюхо

В гости мы к тебе идем

Кого хочешь, приведем?

Может пчелок полосатых?

Или гусениц мохнатых?

Кровопийцев - комаров?

Или толстых червяков?»

Ребенок в центре (Муха - Цокотуха) выбирает.

Если ребенок назвал пчелок, то дети летят по кругу и жужжат; если гусениц - идут мелкими шагами; если комариков - летят, произнося «з-з-з»; если червяков - идут по кругу, попеременно наклоняя и поднимая туловище.

После каждого показа ведущий выбирает ребенка, который, по его мнению, выполняет движения лучше всех и он становится ведущим.

Подвижная игра «Лиса и заяц»

Оборудование: маска лисы, маски для зайцев.

Дети в масках зайчиков стоят в кругу.

Ребенок в маске лисы ходит за кругом и говорит:

«Ох, растаял домик мой

Как же мне идти домой.

Надо к зайчику бежать

Его домик отобрать»

Подходит к домику одного из «зайчиков», стучится:

«Тук- тук- тук....

Серый заяк, выбегай

И со мною поиграй»

«Зайка» и «Лиса» бегут наперегонки за кругом: кто первый займет домик. Кто проиграл - тот становится «лисой».

Подвижная игра «Колобок»

Дети образуют круг. Считалочкой выбирают ведущего – «Колобка». «Колобок» бежит по кругу и поет:

Я Колобок, Колобок,
По коробу метений,
На яйцах испеченный –
Я от бабы и от деда убежал,
Я от зайца и от волка убежал,
От медведя и от лисы убежал!
И от тебя убегу!

При этом он дотрагивается рукой ребенка, у которого закончил произносить слова, и убегает от нее. Ребенок ловит, а «Колобок» бежит по кругу и пытается занять место ребенка.

Усложнения: обоим нужно преодолеть полосу препятствий: прыгать из круга в круг, пройти по скамье, пролезть под дугой.

Подвижная игра «Колосок»

Оборудование: колосок.

Считалочкой выбирают «петушка». Он держит колосок. Остальные дети – «мышата». «Мышата» спят, а «петушок» говорит:

Эй, ленивые мышата!
Хватит уже отдыхать.
Только и знаете, что играть,
Вы работать начинайте
Колосочек отыщите.
Кто найдет-обмолотите
И пирожков напеките!

Сам «петушок» в это время прячет колосок. После последних слов «мышата» просыпаются, идут искать колосок. Кто первый его найдет, тот и становится «петушком».

Подвижная игра «Бычок - смоляной бочок»

Оборудование: 2-3 веревки, обручи по числу «зверей».

Среди детей выбирают 2-3 «соломенных бычка». Остальные дети – «звери», которые живут в лесу в своих «домиках» (обручах). По сигналу «соломенные бычки» бегут к зверям и касаются их рукой. После касания звери зацепляются за «хвост» бычка (держатся за веревку) и бегут за ним в его домик. Побеждает тот, кто поймает больше всего «лесных жителей».

Подвижная игра «Заяц – хвоста»

Считалочкой выбирают «зайца». Дети образуют круг. «Заяц» становится посреди круга и произносит:

Я - Заяц-попрыгун!

У меня не усы – а усища,

Не зубы, а зубища,

Не лапы, а лапища.

Я никого не боюсь!

А дети говорят:

Слушай, Заяц, не хвались,

Ты беги, беги, беги!

«Заяц» убегает, а дети догоняют его. Кто первым поймает «зайца», тот становится ведущим. Игра повторяется снова.

Усложнение: дети передвигаются на одной ноге.

Подвижная игра «Котигорошко»

Оборудование: гимнастические палки.

Дети делятся на две команды: «Змея» и «Котигорошко». Выходят двое детей –

по одному с каждой команды. Дети садятся друг напротив друга, опираясь ступнями ног о ступни соперника, держась за одну палку перед собой.

По сигналу они пытаются поднять соперника на ноги. Кому это удастся – тот победитель.

После этого выходит новая пара.

Подвижная игра «Коза-Дереза»

Дети образуют круг, чертят вокруг себя «избушки». Одного ребенка выбирают «Козой – Дерезой». Она подходит к любой «избушки», прыгает туда и говорит:

Я – Коза –Дереза,

Черные глаза, кривая нога, острые рога!

Топну-топну ногами,

Заколю тебя рогами.

Ножками затопчу,

Хвостиком замету,

Беги из хаты!

Дети отвечают: «Ты, Коза, не дразни, а попробуй обгони!»

После этих слов оба на одной ноге стараются как можно быстрее попрыгать вокруг «хатки». Один скачет – справа, второй – слева. Кто вернется первым, тот и остается там за хозяина, а кто опоздает, тот становится «Козой – Дерезой».

Подвижная игра «Цветик-семицветик»

Оборудование: цветики-семицветики по количеству команд.

Играющие делятся на команды, чтобы в командах было по 7 человек. Каждая команда образует свой круг вокруг сердцевинки цветка, который лежит на полу. Сердцевинки расположены в разных местах зала. У каждого играющего в руках лепесток цветка. Пока звучит музыка, дети со своими лепестками бегут в рассыпную. С окончанием музыки нужно выложить цветок.

Подвижная игра «Гуси-лебеди»

Оборудование: маска волка, маски гусей.

Участники **игры** выбирают волка и хозяина, все остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой — волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей:

«Гуси-лебеди, домой!»

Гуси отвечают: *«Старый волк под горой!»*

— *«Что он там делает?»*

— *«Сереньких, беленьких рябчиков щиплет».*

— *«Ну, бегите же домой!»*

Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из **игры**. Игра кончается, когда все гуси пойманы.

Правила.

1. Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов: *«Ну, бегите же домой!»*

2. Гуси, выходя в поле, должны разойтись по всей площадке.

Эстафета «Конек-горбунок»

Оборудование: мяч или воздушный шар на каждую команду, различные препятствия (*кубики, палки и т. д.*).

Каждому участнику эстафеты предстоит изобразить Конька-Горбунка из **сказки П. П. Ершова**. Для этого вам потребуется лишь волейбольный мяч или воздушный шарик. Участник сгибается в поясе, берет мяч и кладет его себе на спину. Чтобы мяч не упал во время движения, его необходимо придерживать руками, оставаясь при этом в полусогнутом положении. Но это не все.

Как известно, Конек-Горбунок мог прыгать так высоко, что преодолевал любые препятствия. В этой эстафете *«конькам-горбункам»* также придется во время скачки преодолевать препятствия, все это быстро и не теряя при этом *«горб»* — мяч за спиной. Победят те *«коньки-горбуны»*, которые окажутся более ловкими и стремительными.

Ядро барона Мюнхгаузена

Оборудование: воздушные шары по количеству команд.

Помните, барон Мюнхгаузен передвигался однажды, оседлав пушечное ядро.

Предложите ребятам освоить этот необычный вид *«транспорта»*.

Ядром у вас будет обычный воздушный шарик, на котором сбоку написано: «Ядро». Участники должны оседлать ядро, зажав его между коленками и придерживая руками. По сигналу в таком положении они проделывают путь до поворотного флажка и обратно. Затем ядро передается следующему игроку и так далее, пока не выяснится, какая команда быстрее освоила *«полеты на ядре»*. Не забывайте, что при неосторожном обращении ядра имеют свойство взрываться. Предупредите об этом ребят.

Если шарик-ядро лопнет, команда выбывает из **игры** и оплакивает погибшего *«ядролетателя»*.

Эстафета «Кот в сапогах»

Оборудование: сапоги очень большого размера, по 3 кегли для каждой команды.

Сапоги устанавливаются на линии старта. Первый участник по сигналу должен быстро надеть их и быстро пробежать до финиша. Как вы помните, Кот в сапогах обладал хорошими манерами. Поэтому, чтобы усложнить эстафету, вы можете поставить на пути следования три кегли. Пробегая мимо них, каждый участник должен задержаться и совершить поклон, красивый и оригинальный.

И так вся команда. Команда-победительница может выразить свою радость громким и мелодичным мяуканьем.

Эстафета «Незнайка на воздушном шаре»

Оборудование: 2 ведра, 2 воздушных шара, 2 обруча, игрушки по количеству участников.

Корзина - обыкновенное ведро. В него положили балласт: мячи, кубики, машинки, куклы и т. д. Количество предметов равно количеству участников команды. Первый участник берет в руку воздушный шарик, в другую - ведро. Старт. С ведром и шариком игрок бежит к линии финиша, где лежит обруч. Добежав, игрок выкладывает в обруч один предмет из ведра, то есть облегчает корзину. Вернувшись к команде, он отдает ведро и шарик следующему участнику. Тот проделывает то же самое. Последний участник должен снова собрать в ведро кубики при этом громко считает предметы и называет сколько всего и вернуть их команде.

Эстафета «Молодильные яблочки»

Оборудование: тарелочки с яблоками (*мяч*) по количеству команд.

У первых игроков команды в руках тарелочки с яблоками. По сигналу, держа блюдце с яблоком двумя руками, не прижимая к себе, пробежать до стойки. Оббежать ее и бегом вернуться обратно. Передать блюдце следующему участнику и т. д. Побеждает команда первая закончившая эстафету.

Эстафета «Передай короб»

Оборудование: рюкзаки, обручи на стойках, бревна.

У первых игроков команды на спине короб (*рюкзак*). По сигналу пробежать до вертикально стоящего обруча, пролезть в него, перепрыгнуть через лежащее бревно, оббежать поворотную стойку. Обрато вернуться также. Передать короб следующему игроку. Побеждает команда первая закончившая эстафету и допустившая меньшее количество ошибок.

Эстафета «Волшебный клубок»

Оборудование: гимнастические палки и мячи по числу команд, елочки.

У первых игроков команды в руках гимнастическая палка и мячик (*клубок*). По сигналу игроки опускают мячик на пол и подталкивая палкой ведут клубок вокруг елочек. Обрато возвращаются бегом, передавая палку следующему игроку. Побеждает команда первая закончившая эстафету и допустившая меньшее количество ошибок.

Эстафета «Ловись золотая рыбка»

Оборудование: детские удочки и рыбки на магните, обручи, ведерки.

У первых игроков команды в руках детские удочки. По сигналу игроки бегут с удочкой до обруча, в котором лежат рыбки. Подцепляют рыбку с помощью магнита и возвращаются к командам. Опускают рыбку в ведро и передают удочку следующим игрокам. Побеждает команда первая закончившая эстафету.

Эстафета «Катится, катится колобок»

Оборудование: мячи – прыгуны, елочки.

У первых игроков команды в руках большие мячи - прыгуны. По сигналу игроки прокатывают мячи между елочками туда и обратно, передавая мяч следующим игрокам. Игра продолжается пока все игроки не выполнят задание. Если елочка упала необходимо остановиться, поднять елку и только после этого продолжить выполнять задание. Побеждает команда первая закончившая эстафету.

Эстафета «Баба яга»

Оборудование: 2 ведра, элементы игры "Танграм"

В качестве ступы - ведро. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку. В таком положении нужно пройти до обруча взять геометрическую фигуру вернуться к команде и передать "ступу" следующему участнику, а геометрическую фигуру положить в обруч. По окончании **игры** команда должна выложить фигуру по образцу.

Эстафета «Доктор Айболит»

Оборудование: кегли на 2 меньше, чем участников; 2 ведра.

Градусники заменяют кегли, их складывают в корзину. Количество кеглей на 2 меньше, чем участников. По сигналу первый "Айболит" берет корзину и бежит до отметки и возвращается (*путь в Африку*). Вернувшись, достает кегли по одной и по очереди ставит их всем участникам (*как градусники*) под мышку, кроме последнего. Ему "Айболит" отдает корзину, а сам выбывает из **игры**. Новый "Айболит" быстро собирает кегли и вновь проделывает то, что и первый игрок. Кегли (*градусники*) не надо ронять.

Эстафета заканчивается, когда останется один "Айболит", вернувшийся из "Африки", и ни одного больного. Последний участник должен назвать всех игроков своей команды.

Эстафета «Теремок»

Оборудование: карточки с цифрами, нагрудный значок героя сказки "Теремок", 2 больших обруча.

Участвуют 6 человек - по числу персонажей. А роль Теремка выполнит обруч. Ребенок берет **карточку с цифрой**, затем выбирает нагрудный значок героя и строится в звенья.

Эстафету начинает "мышка", по сигналу она двигается к финишу, где лежит обруч - теремок. Добежав, продевает обруч через себя, кладет его на место и бежит за следующим участником - "лягушкой". Теперь они бегут к теремку вдвоем, взявшись за руки, и вдвоем пролезают сквозь обруч. Затем то же с Зайкой, Лисичкой и волком. Важно: рук не разрывать! Когда их окажется 6 (это Медведь, пятеро надевают обруч и удерживают его на уровне пояса. "Медведь" берет обруч рукой и тянет вместе с участниками к старту.

Игра – соревнование «Репка»

Оборудование: канат.

Воспитатель объединяет детей в две команды. Дети берут в руки канат. По сигналу воспитателя начинают тянуть его в разные стороны. Кто вытянет «*репку*», тот и победитель.

Игру можно проводить с постепенным дополнением игроков.

Можно играть до последнего победителя (команду, которая выиграла, объединяют в две команды, продолжают состязание, пока не победит один игрок).

Эстафета «Чудо - сапоги»

Оборудование: мешок, сшитый в форме сапога. Игроки делятся на команды. У первых игроков команды мешок. По сигналу воспитателя игроки начинают прыгать в мешке до поворотной стойки и обратно, передавая мешок следующим игрокам. Побеждает команда первая справившаяся с заданием.