



## КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР С ЭКОЛОГИЧЕСКИМ СОДЕРЖАНИЕМ.

### «ЛИСА В КУРЯТНИКЕ»

**Задачи:** Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.

**Описание:** На одной стороне площадки отчерчивается курятник. В курятнике на насесте (на скамейках) располагаются куры, дети стоят на скамейках. На другой стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – они ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу «Лиса» куры убегают в курятник, взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не

успешную взобраться на насест. Отводит ее в свою нору. Куры спрыгивают с насеста и игра возобновляется.

**Правила:** Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса!».

**Варианты:** Увеличить число ловишек – 2 лисы. Курам взбираться на гимнастическую стенку.

### «ЗАЙЦЫ И МЕДВЕДИ»

**Цель:** развивать ловкость, умение перевоплощаться.

**Ход игры:** ребенок- «медведь» сидит на корточках и дремлет. Дети- «зайцы» прыгают вокруг и дразнят его:

Мишка бурый, мишка бурый,

Отчего такой ты хмурый?

«Медведь» встает, отвечает:

Я медком не угостился

Вот на всех и рассердился.

1,2,3,4,5 – начинаю всех гонять!

После этого «медведь» ловит «зайцев».

### «ПТИЧКИ И КОШКА»

**Задачи:** Развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

**Описание:** На земле чертится круг или кладется шнур со связанными концами. Воспитатель выбирает ловишку который становится в центре круга.

Это кошка. Остальные – птички, находятся за кругом. Кошка спит, птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички вылетают из круга. Тот, кого коснулась кошка, считается пойманным и идет на середину круга. Когда поймают 2-3 птичек – выбирается новая кошка.

**Правила:** Кошка ловит птичек только в кругу. Кошка может касаться птичек, но не хватать их. Варианты: Если кошка долго не может никого поймать, добавить еще одну кошку.

### «ЗООПАРК»

**Задачи:** развивать двигательную активность; активизация речевой деятельности; расширение словаря и понятий по теме животные.

#### **Описание:**

Дети выбирают себе роль какого – либо животного. Каждый зверь садится в свою клетку – в обруч или в круг, нарисованный на земле. Незанятые дети становятся за воспитателем, кладут руки на пояс впереди стоящего т.е. «салятся в поезд и едут» в зоопарк. Подходят к «клетке», воспитатель спрашивает: Какой зверь живет в этой клетке? Сидящие там «звери» должны показать движениями, мимикой, звуками кого они изображают, а приехавшие экскурсанты угадывают зверей. Затем экскурсанты и бывшие «звери» вместе с воспитателем, взяв друг друга за пояс и изображая поезд едут домой.

### «ПАСТУХ И КОРОВЫ»

**Задачи:** развивать ориентировку в пространстве; совершенствовать навыки ползания на четвереньках; воспитывать выдержку и дисциплинированность.

#### **Описание:**

Воспитатель – Пастух, дети – коровы. Дети на четвереньках ползут к Пастуху, который в это время произносит:

Милые коровушки.

Белые головушки!

Злой колдун здесь побывал.

И коров заколдовал.

На зеленом на лугу

Я буренкам помогу.

Будут все коровы веселы, здоровы

Дети изображают коров, мычат, приближаются к Пастуху. Он касается их рукой, расколдовывая, после чего дети пляшут.

### «ЗАЙЦЫ И ВОЛК»

**Задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.

**Описание:** 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.

**Правила:** Зайцы выбегают при словах – зайцы скачут. Возвращаться на места можно лишь после слова «Волк!». Варианты: Нельзя ловить тех зайцев, которым подала лапу зайчиха - мать. На пути поставить кубы – пенечки, зайцы оббегают их. Выбрать 2 волков. Волку перепрыгнуть через преграду – ручей.

### «ХИТРЫЙ ЛИС»

**Задачи:** формирование осторожность и осмотрительность на гимнастической стенке; упражнять в лазании по гимнастической стенке; закреплять умение согласовывать движения со словами; воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры.

**Оборудование:** гимнастическая стенка, шапочки кур и лисицы.

*Описание:*

Дети выполняют движения, проговаривая слова:

В огороде, во дворе

Курицы гуляли

Зернышки клевали.

Червячка искали.

Дети ходят, имитируя движения кур.

Вдруг откуда ни возьмись,

Появился хитрый лис.

Куры быстро на насест!

А не то всех вас он съест!

Дети бегают и забираются на гимнастическую стенку.

### **«МЫШИ В КЛАДОВОЙ»**

**Задачи:** закреплять умение действовать по сигналу; развивать двигательную активность; воспитывать организованность, внимание, умение управлять своими движениями.

#### **Описание:**

Дети – это «мышки». Воспитатель рассаживает детей на скамейке, которая стоит вдоль стенки помещения. Скамейка играет роль «норки». На противоположной стороне от детей протягивается веревка так, чтобы детки смогли под нее пролезть. Пространство за веревкой – это «кладовая» для мышек. Недалеко от мышек спит «кошка», т. е. воспитатель. Пока кошка спит, мышки выбегают из своих норок и бегут в кладовую. Там они изображают, как будто что-то грызут, к примеру, сухарик. По сигналу, кошка просыпается и начинает ловить мышек. Мышки же, испугавшись, разбегаются по своим норкам. Никого не поймав, кошка возвращается на место и опять засыпает. Мышки вновь бегут в «кладовку».

В эту подвижную игру можно играть не более 5 раз.

### **«ЖУРАВЛЬ И ЛЯГУШКИ»**

**Цель:** развивать внимание, ловкость; учить ориентироваться по сигналу.

**Ход:** на земле чертится большой прямоугольник – река. На расстоянии 50 см от нее сидят дети - «лягушки» на кочках. Позади детей в своем гнезде сидит «журавль». «Лягушки» усаживаются на кочки и начинают свой концерт:

Вот с насиженной гнилушки

В воду шлепнулись лягушки.

И, надувшись, как пузырь,

Стали квакать из воды:

«Ква, ке,ке, Ква,ке,ке.

Будет дождик на реке».

Как только лягушки произнесут последние слова, «журавль» вылетает из гнезда и ловит их. «Лягушки» прыгают в воду, где «журавлю» ловить их не разрешается. Пойманная «лягушка» остается на кочке до тех пор, пока «журавль» не улетит и не вылезут «лягушки» из воды.

### **«МЕДВЕДЬ И ДЕТИ»**

**Задачи:** закреплять умение действовать по сигналу; развивать умение сохранять неподвижность; воспитывать организованность, внимание, умение управлять своими движениями.

#### **Описание:**

Дети стоят за линией с одной стороны площадки. Среди детей выбирают медведя. Медведь сидит в своей берлоге на площадке, в стороне от детей. На слова воспитателя «Дети в лесу гуляют», дети разбегаются по площадке, бегают, прыгают. На слова воспитателя «Медведь!» дети неожиданно замирают на одном месте. Медведь подходит к тому, кто пошевелился, и забирает его. Игра повторяется уже с другим медведем.

## «ГУСИ – ЛЕБЕДИ»

**Задачи:** закреплять умение действовать по сигналу; воспитывать организованность, внимание, умение управлять своими движениями.

### **Описание:**

На одной стороне площадки определяют место для гусятника, где живут гуси, а на противоположной - поле, где они пасутся. Между полем и гусятником место для волка - волчье лежбище.

Одного ребенка выбирают волком. Волк сидит в лежбище, а гуси - в гусятнике. Воспитатель начинает игру словами: «Гуси - лебеди, на поле!». Гуси вылетают, размахивая крыльями. Через некоторое время воспитатель зовет гусей: «Гуси - гуси, гусенята!» или «Гуси - лебеди, домой, серый волк под горой!». Дети останавливаются и вместе спрашивают: «Что он там делает?», - «Гусей щиплет», - отвечает воспитатель. «Каких?», - опять спрашивают дети. «Сереньких и беленьких. Прибегайте быстрее домой!». Гуси бегут к себе в гусятник (за линию), а волк выбегает и ловит их. Пойманных гусей отводит в логово. После двух выходов гусей в поле, выбирается новый волк. Игра повторяется 3-4 раза.

## «ЧЕРЕЗ РУЧЕЕК».

**Задачи:** Развивать у детей ловкость, упражнять в прыжках на обеих ногах, в равновесии.

**Описание:** Все играющее сидят на стульях, в 6 шагах от них кладутся 2 шнура, расстояние между ними 2 метра – это ручеек. Дети должны по камушкам – дощечкам перебраться на другой берег не замочив ног. Дощечки положены с таким расчетом, чтобы дети могли прыгнуть обеими ногами с одного камушка на другой. По слову «Пошли!» 5 детей перебирается через



ручеек. Тот, кто оступился, отходит в сторону – «сушить обувь». Все дети должны перейти через ручей.

**Правила:** Проигравшим считается тот, кто вступил ногой в ручеек. Перебираться можно только по сигналу.

**Варианты:** Увеличить расстояние между шнурами, обходить предметы, перебираясь на другой берег. Прыгать на одной ноге.

### «ПЕРЕЛЕТ ПТИЦ»

**Задачи:** упражнять в беге, лазании; закреплять умение действовать по сигналу; воспитывать организованность, внимание, умение управлять своими движениями.

#### **Описание игры:**

Дети стоят врассыпную на одном конце площадки – «птицы». На другом конце гимнастическая стенка с несколькими пролетами. По сигналу «птицы улетают» птицы летят, расправив крылья. По сигналу «буря» птицы летят на вышку – скрываются от бури. По сигналу «буря прекратилась», птицы летают. Продолжительность 5-7 минут

### «КРОЛИКИ»

**Задачи:** закреплять умение действовать по сигналу; развивать умение пролезать через обруч; воспитывать организованность, внимание, умение управлять своими движениями.

#### **Описание:**

На одной стороне комнаты рисуются мелом кружки. Они будут «клетками для кроликов». Перед кружками ставятся стульчики с привязанными в вертикальном положении обручами. Вместо обручей можно просто

протянуть веревку. У противоположной стены устанавливается стул – «дом для сторожа». На стул садится воспитатель, играющий роль «сторожа». Промежуток между «клетками» и «домом сторожа» обозначается «лугом».

После всех приготовлений воспитатель делит детей на небольшие группы по 3-4 человека и рассаживает каждую группу по своим «клеткам». По команде «кролики в клетке» дети садятся на корточки. Затем «сторож» выпускает «кроликов» из клетки (дети, пролезая через обруч, выходят из очерченного круга и начинают бегать и прыгать по комнате). Дается команда « кролики домой» и дети бегут назад к своим «клеткам», опять пролезая через обручи.