

# **Картотека подвижных игр для развития креативного мышления у детей дошкольного возраста**

**Подготовила:** Щепина Елена Леонидовна, инструктор по физической культуре, высшая квалификационная категория

## **«Волшебник»**

Играющие выбирают волшебника. Он встаёт в стороне и ждёт, когда участники договорятся, что будут делать. Например, собирать ягоды, купаться в реке и т.п. Договорившись дети подходят к волшебнику и говорят: «Добрый день, Волшебник!» Волшебник отвечает: «Добрый день, милые детки! Где вы были?» Дети отвечают: «В лесу» - начинают показывать движения, о которых договорились. Волшебник отгадывает действия.

## **«Что делаешь?»**

Дети выбирают «хозяйку дома» и, встав в круг, чертят вокруг себя маленькие кружочки – домики. «Хозяйка» обходит играющих и каждому поручает работу. Например, рубить дрова, косить сено, стирать бельё, печь пироги и т. п. Дети имитируют эти движения «хозяйка» становится в центр круга и говорит: «А сейчас будем все вместе забивать гвозди!» Дети выполняют задания «хозяйки». Неожиданно она показывает рукой на кого – либо из детей и спрашивает: «Что делаешь?». Ребёнок должен назвать и показать работу, которую ему поручили выполнять в начале игры. После этого «хозяйка» даёт новые задания. Игровое действие повторяется.

## **«Фигуры»**

Игроки выбирают водящего и разбегаются по залу. По сигналу останавливаются, изображая застывшие фигуры спортсмена, работающего человека, животного, птицы и др. Водящий ходит среди фигур и выбирает наиболее удачную. Отмечаются дети, принявшие самые трудные позы. Либо водящий касается рукой того игрока, который пошевелился.

## **«Упрямые обезьянки»**

Воспитатель показывает отдельные движения или жесты, а дети изображают непослушных обезьянок и выполняют движения противоположного характера. Например, воспитатель поднимает правую руку – дети левую и т.п.

## **«Тень»**

Дети стоят парами – один впереди, другой на шаг сзади. Первый ребёнок выполняет разные движения, другой копирует его.

### **«Три движения»**

Инструктор показывает три движения и просит детей запомнить их. Дети повторяют движения в той же последовательности. Затем начинается игра: инструктор показывает одно движение, а называет номер другого. Дети должны выполнить движение, которое назвал, а не показал инструктор.

### **«Выставка картин»**

Воспитатель выбирает трёх «посетителей» выставки, остальные дети – «картинки». По сигналу «Подготовить выставку!» дети начинают советоваться, какие картинки будут изображать (лыжника, конькобежца, пловца, конника, вратаря и т.п.) Картину можно изображать вдвоём или группой: елочка – под ней зайчик, сказка «Репка» и т.п. Через несколько секунд воспитатель объявляет: «Открыть выставку!» Дети принимают задуманные позы. «Посетители» осматривают «выставку», угадывают, что изображено на «картинках» и отмечают наиболее удачные. По сигналу «Выставка закрыта» дети принимают свободные позы.

### **«Ровным кругом»**

Дети образуют круг, внутри которого находится водящий. Двигаясь влево (вправо) по кругу, дети проговаривают:

Ровным кругом, друг за другом.

Эй, ребята не зевать!

Все, что (имя) нам покажет,

Будем дружно повторять!

Ведущий показывает какое – либо движение, дети должны в точности повторить его. После назначается новый водящий и игра повторяется.

### **«Воздух, вода, земля, ветер»**

Дети образуют круг с водящим в центре. Подойдя к кому – либо из детей, водящий говорит «воздух», «вода», «земля» или «ветер» и считает до пяти. За это время в зависимости от слова, которое ему задано, ребёнок должен придумать и показать птицу, рыбу, зверя или кружиться на месте (ветер). Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры.

### **«Повтори – ка»**

Один из играющих показывает движение какого – либо зверя, например, зайчика. Каждый следующий игрок, выполнив движение, показанное ранее

животного, прибавляет от себя ещё одно, новое. Побеждает тот, кто лучше запомнит движения и не повторится, добавляя новое.

### «Путаница»

Дети делятся на две группы. Одни – надевают маски (зайчик, кошка, лиса, петух и т.д.) и заранее договариваются, кого они будут изображать. Например, кошка изображает зайчика, лиса – петуха и т.д. Другие дети внимательно наблюдают и говорят, кто из детей ошибается.

### «Карлики и великаны»

Игроки строятся в одну шеренгу (или в круг). По команде «великаны» они встают на носки и поднимают руки вверх, по команде «карлики» приседают, кладут руки на пол. Тот, кто ошибся, делает шаг вперёд. После 6-8 команд, подводятся итоги.

Усложнение: инструктор подаёт команду «карлики», а сам поднимается на носки; по команде «великаны» - приседает. Дети должны выполнять то, что слышат, а не то, что видят.

#### **Варианты: для великанов:**

- а) на носки, руки вверх;
- б) подпрыгнуть, как можно выше;
- в) руки за голову, на пятки,

#### **для карликов:**

- а) присесть, руки на пол;
- б) сесть на пол, руки за спину;
- в) упор присев.

### «Красная шапочка»

У водящего – волка полумаска, а у бегящего – красный колпачок. Кто наденет его, тот становится Красной шапочкой. Этого игрока и должен ловить волк. Красный колпачок можно передавать другому игроку. Когда волк поймает Красную шапочку, он передаёт ей свою маску, а сам продолжает игру со всеми участниками. Колпачок одевает другой игрок.

### «У кого длинный хвост»

Дети образуют круг. Инструктор называет разных животных. Если у животного длинный хвост (лошадь, осёл, белка, тигр) дети должны поднять правую руку и помахать ею, если хвоста нет (лягушка, горилла) или он короткий (заяц, овца, медведь, свинья), остаться неподвижными. Инструктор поднимает руку во всех случаях. За ошибку начисляется штрафное очко. Побеждает тот, кто за время игры набрал меньше штрафных очков.

### «Запрещённое движение»

Перед игрой участники договариваются об одном или двух движениях, которые нельзя выполнять. Хотя инструктор может их показывать (например, руки на пояс, упор – присев и т.п.). Инструктор демонстрирует детям ряд простых общеразвивающих упражнений, дети повторяют движения. Сделавший запрещенное движение выбывает из игры.

### «Овощи и фрукты»

**Вариант 1.** Дети строятся в шеренгу по одному. Инструктор называет различные овощи и фрукты. Если назван овощ, дети должны быстро присесть, если фрукт – поднять руки вверх. Те, кто ошибся, делает шаг вперёд. Побеждает игрок, сделавший меньше ошибок.

**Вариант 2.** Дети делятся на две команды и встают в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии 2-3м. Если назван фрукт – руки поднимают игроки, стоящие от инструктора справа, если овощ – игроки слева. За каждую ошибку, допущенную игроком, команда получает штрафное очко. Побеждает команда, получившая меньше штрафных очков.

### «Опасная зона»

Перед игрой участники договариваются о положении, которое будет сигналом об «опасной зоне» (например, руки в стороны). Инструктор проводит комплекс упражнений в разомкнутом строю в колонне по четыре или по три. Каждая колонна – отдельная команда. Если при показе упражнения инструктор дал сигнал об «опасной зоне», игроки принимают положение упор – присев или другое заранее оговоренное движение. Команда, сделавшая это первой, получает одно очко. После проведения комплекса упражнений объявляют команду победительницу.

### «Кот проснулся»

С одной стороны площадки, за чертой, дом кота, с другой, за чертой, дом мышек. Все мышки образуют в середине площадки круг. Руки у мышек за спиной, ладони вместе и отведены назад, это хвостики. В центре круга кот, он спит, сидит на пятках. По команде учителя «Кот проснулся!» кот поднимается и догоняет убегающих мышек. Пойманных кот уводит в дом. При повторе игры новый кот выбирается из числа непоиманных игроков.

**Варианты:** мышки имеют право освободить своих собратьев, находящихся в доме кота, запятнав их.

### «Пчёлки»

За одной чертой размещаются все играющие. За другой, расположенной на расстоянии 15-20м, находится 3-4 игрока-пчёлки. Ребята, высоко поднимая колени, идут к пчёлкам и говорят:

- Мы к лесной лужайке вышли,

Поднимая ноги выше,

Через кустики, коллочки,

Через ветки и пенёчки,

Кто высоко так шагал –

Не споткнулся, не упал.

Останавливаются вблизи от «пчёлки»:

- Глянь, дупло высокой ёлки...

Показывают, поднимая руки вверх и вставая на носки

- Вылетают злые пчёлки!

Пчелы начинают кружиться и изображать полёт движениями кистей рук, согнутых в локтях. При этом произносят:

- Ж-ж-ж – хотим кусать!

А ребята хором отвечают:

- Быстроногих не догнать!

Нам не страшен пчёлка рой,

Убежим скорей домой!

После этого ребята убегают домой. За ними гонятся пчёлки. Каждая хочет ужалить – запятнать кого-нибудь из играющих.

### **«Что изменилось?»**

Учащиеся выбирают водящего. Играющие садятся на гимнастические скамейки или пол, водящий становится на расстоянии 5м от них спиной.

Учитель предлагает играющим принять какую-нибудь позу: например, руки за спину, стоя ноги скрестно, в приседе и т.п. Водящий старается запомнить позы сидящих. Закрыв глаза и сосчитав до 10, водящий открывает глаза и указывает на изменённых в позах. Если водящий отгадывает, игроки меняются местами.

Варианты: - из исходного положения стоя;

- разделить учащихся на 2-3 группы и выделить столько же водящих.

### **«Затейник»**

Водящий-затейник становится спиной к играющим. Дети располагаются за чертой. Играющие обсуждают, что они будут изображать, например, оркестр; распределяют между собой, кто на чём будет играть. Сговорившись, они подходят к затейнику и говорят: «Здравствуй, затейник!» он поворачивается и отвечает: «Здравствуйте, ребята! Где вы были и что вы видели?» Дети хором отвечают:

- Где мы были  
Мы не скажем!  
А что делали  
Покажем!

После этих слов изображается задуманное ими действие. Затейник должен угадать, что изображают играющие. Как только он угадал, все говорят: «Да!» - и убегают за черту. Кого затейник поймает, тот становится водящим. Бывший затейник продолжает игру со всеми участниками.

### **«За мной! – Убегай!»**

Из команд по 2-5 игроков, стоящих друг за другом, образуется круг. Водящий остаётся вне круга и бежит вокруг него. Коснувшись рукой одной из команд, он вызывает её на состязание в беге по кругу. Если водящий крикнет: «За мной!», все устремляются за ним. Если крикнет: «Убегай!», команда бежит в противоположном направлении, стараясь занять своё место. Водящий подаёт команду внезапно и старается вызвать все команды поочередно.

### **«Придумай сам»**

Игроки двух команд строятся в шеренги на противоположных сторонах зала лицом друг к другу и рассчитываются по порядку номеров. Учитель называет любой номер. Игрок должен выйти на середину и показать три разных движения. Затем вызывается игрок из другой команды, который показывает три новых движения. Если одно из упражнений до этого уже было показано, команде начисляется штрафное очко. Выигрывает команда, получившая наименьшее количество штрафных очков.

### **«Зайки»**

Игра проводится на открытом пространстве. Из всех игроков выбирается один охотник, все остальные изображают зайцев, стараясь прыгать на двух ногах. Задача охотника поймать самого не проворного зайца, осалив его рукой. Но в игре существует одно немаловажное условие, охотник не имеет права ловить зайца, если тот находится на «дереве». В контексте данной игры деревом будет являться любая щепочка или же пенек. Это условие сильно усложняет охотнику жизнь, что часто во время игры приводит его в негодование. Однако, как только удастся осалить одного из зайцев, он тут же становится охотником, принимая на себя незавидную обязанность - ловить зайцев.

### **«Растеряхи»**

Дети, принимающие участие в этой игре, становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем самым цепочку. По правую сторону цепочки назначается

вожак, который по команде начинает бег со сменой направления и вся цепочка начинает движение за ним. Однако никто кроме вожака не знает направления движения, поэтому достаточно сложно удержать равновесие и не рассоединить цепочку. Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь.

### **«Поехали-поехали»**

Рисуют круг с цифрами, на каждую становится игрок, в середину круга -- водящий. Он закрывает глаза и говорит: «Поехали-поехали», затем называет любую цифру. Стоящий на этой цифре игрок отзывается, и все разбегаются, пока водящий не скажет «стоп». Все замирают, а водящий пытается угадать, сколько шагов до каждого (четыре больших, три «куриных» и т. д.). Тот, до кого дотянулись, становится водящим. Игра повторяется.

### **«Волки во рву»**

Для этой игры потребуются «волки», не более 2-х, 3-х человек, а все остальные дети назначаются «зайцами». В центре площадки чертится коридор шириной около 1-го метра (ров). «Волки» занимают пространство внутри коридора (рва). Задача «зайцев» - перепрыгнуть ров и не быть осаленными одними из «волков». Если «зайчика» осалили и он попадает, ему следует выйти из игры. Если во время прыжка «заяц» ногой наступил на территорию рва, то он провалился и тоже выходит из игры.

### **«Бычок пестренький»**

Играющие становятся в круг, с помощью считалки выбирают «бычка». «Бычок» встает в центр, остальные идут по кругу под песенку:  
Бычок пестренький, долгохвостенький,  
Рожки востренькие, мы тебя поили,  
Мы тебя кормили, на лужок водили.  
Ты нас не бодай, с нами поиграй, скорей догоняй!  
«Бычок» им отвечает: «Му-у-у! Догоню!» - и бежит за детьми, пытаясь поймать кого-нибудь. Когда «бычок» осалит игрока, тот должен остановиться. «Бычком» станет тот, кого поймают последним.

### **«Никанориха»**

По считалочке выбирают «козлика» и «Никанориху». Дети стоят парами, взявшись за руки. «Козлик» быстро идет между ними, а «Никанориха» - за ним, помахая прутиком. Дети поют:  
Никанориха гусей пасла  
Да пустила в огород козла,  
Никанориха ругается,  
А козел-то улыбается.

После припева все разбегаются, а Никанориха стоит, ругает «козлика». После того как музыка кончается, дети снова встают парами, а тому, кто останется без пары, говорят: «Раз -- два -- три -- козлик ты!» Оставшийся ребенок становится «козликом», игра продолжается.

### **«Тише едешь-дальше будешь»**

Играющие становятся на одну черту, а водящий шагов на 10 впереди. Он поворачивается ко всем спиной и говорит: «Тише едешь-дальше будешь», после чего разворачивается лицом. Остальные в это время должны незаметно сделать один шаг вперед. Тот, движение которого водящий заметил, возвращается на один шаг обратно. Так играют, пока кто-нибудь не окажется на одной черте вместе с водящим. Игра повторяется.

### **«Краски»**

По жребью или по считалке выбирают «монаха» и продавца красок. Остальные играющие становятся «красками»: синей, зеленой и т. д. «Краски» сидят или стоят вдоль линии вместе с «продавцом». Метрах в 15-30 отмечают параллельную линию. Приходит «монах» и произносит следующие слова:

Я Монах в синих штанах,

В зеленой шляпе,

Приехал на хромой собаке.

Продавец красок: За чем?

Монах: За краской!

Продавец красок: За какой?

Монах: За зеленой (синей и т. д.)

Если названной краски нет среди играющих, приходится перебирать другие цвета краски. Если имеющуюся «краску» называют, она бежит, а «монах» старается догнать и осалить ее до того, как она достигнет линии. Не осалит -- она свободна, возвращается к остальным «краскам» и выбирает себе новый цвет, а «монах» опять идет к «продавцу». Но если «монах» догонит «краску», она становится «монахом», а «монах» - краской.

### **«Грибник»**

Перед началом игры выбирают «грибника». Остальные дети – «грибы» встают в рассыпную на одной стороне зала и по сигналу взрослого начинают ходьбу на месте, произнося хором текст («грибник» в это время расхаживает на другой стороне площадки):

Шел грибник лесной тропинкой

За грибами, за малинкой,

Шел и песню напевал:

«Тара-тара-тара-там».



А сорока-белобока  
На сосне сидит высоко,  
Громко на весь трещит  
И грибочкам говорит:  
«Чтобы не попасть в корзинку,  
Прячьтесь в мох и под травинку»  
С окончанием слов дети-«грибы» разбегаются. «Грибник» старается «сорвать гриб» - коснуться ребенка рукой. Чтобы этого не произошло, при его приближении «грибок» приседает – прячется. Ребенок, которого запятнали, выбывает из игры.

### **«Колобок»**

Перед началом игры выбирают «лису». Остальные дети – «колобки», в руках каждого по мячу. По сигналу взрослого они начинают отбивать мяч в движении или на месте по произнесению слов:  
Я веселый колобок, колобок,  
У меня румяный бок, вкусный бок.  
Я от дедушки ушел, да ушел!  
Я от бабушки ушел, да ушел!  
Никого я не боюсь, не боюсь,  
По дорожке покачусь, покачусь.  
С окончанием слов дети толчком обеих рук прокатывают мячи к противоположной стороне зала, бегут за ними и кладут мячи в корзину. Ребята произносят: «Ой, беда, беда, беда, может съест меня лиса. После этого начинается бег с ловлей и увертыванием: «лиса» ловит «колобков». Пойманный «колобок» выбывает из игры.

### **«Мартышки»**

На противоположных сторонах зала отмечают две линии. За одной из них лежат разные предметы либо муляжи фруктов – это «фруктовый сад». «Сад» охраняет «сторож» - выбранный перед игрой ребенок. Остальные дети – «мартышки», у них за пояс закреплены веревочки или ленточки («хвостики»). Они встают в круг на другой стороне зала, берутся за руки и по команде взрослого в указанном направлении начинают выполнять подскоки с ноги на ногу, весело произнося:  
В далекой жаркой Африке живут стада мартышек.  
Огромное количество веселых шалунишек.  
Набеги совершают на местные сады.  
Когда они появятся – уж точно жди беды.  
С окончанием слов дети разъединяют руки бегут к «фруктам», стараясь перенести их за черту на противоположной стороне зала. Сначала «сторож» передвигается вдоль своей линии, не давая «мартышкам» сорвать фрукт.

Если он увидел, что некоторым ребятам удалось взять предмет, он пускается вдогонку и старается выдернуть ленточку. Если ему удалось это сделать до пересечения «мартышкой» линии, то она считается пойманной и выбывает из игры. Если «мартышке» удалось пересечь линию, то она оставляет там предмет и бежит обратно за следующим.

### **«На лошадке Зорьке»**

Дети встают по двое друг за другом и размещаются по периметру зала. В каждой паре стоящий впереди – «лошадка Зорька», , стоящий сзади в шаге от него – «наездник». «Наездник» кладет ладони на плечи впереди стоящему. По сигналу взрослого дети начинают ходьбу: «лошадки» идут с высоким подниманием бедра, а «наездники» - обычным шагом и при этом произносятся слова:

На лошадке Зорьке еду,

Еду, еду не спеша.

Утомилась моя Зорька –

Едет тихо, чуть дыша.

Я лошадку распрягу –

Пусть попьет водички.

Сам я тоже отдохну, погляжу на птичку.

«Наездники» опускают руки и садятся на пол - приседают, а «лошадки» расходятся в разные стороны подальше от своего «наездника». По сигналу взрослого «Побежали!» «лошадки» начинают бегать в медленном темпе врассыпную. Взрослый произносит: «Зорька хочет убежать, надо нам ее догнать». После этих слов сидящие дети быстро встают и начинают догонять своих «лошадок».

### **«Сороконожки»**

Все играющие делятся на две равные по количеству участников подгруппы, в каждой из которых выбирают ведущего – «голову сороконожки». Остальные дети – «ножки сороконожки». Ведущие запоминают ребят своей подгруппы, затем встают в середине зала лицом друг к другу, берутся за руки. Остальные ребята располагаются за ними в колонны, кладут ладони на плечи впереди стоящего. По сигналу взрослого все дети начинают ходьбу приставным шагом вправо (влево) и произносят:

Как - то две сороконожки разыгрались на дорожке.

В «карусельку» играют, всеми ножками шагают.

А потом так закружились – друг от друга отцепились.

После слова «отцепились» ходьба прекращается, ведущие остаются на месте, держась за руки, а остальные дети разбегаются. Затем ведущие произносят: «Свои ножки лови, на другие не смотри». После этого начинается бег с ловлей и увертыванием: каждый ведущий пытается вернуть в свою колонну

убежавшие «ножки». Пойманный ребенок отходит в указанное заранее место для своей подгруппы. Выигрывает ведущий, который быстрее своего товарища поймал свои «ножки» и построил ребят в колонну.

### «Цапля»

Перед началом игры выбирают ребенка, который будет исполнять роль цапли. Остальные дети – «лягушки». Они встают в рассыпную по залу. По сигналу взрослого ребенок – «цапля» начинает выполнять ходьбу с высоким подниманием бедра вдоль одной из сторон зала, произнося слова:

Птица с длинными ногами, цапля с тонкими ногами

По болоту шагает и лягушек считает:

«Один, два, три, четыре, пять... надоело их считать.

Дальше – шесть, дальше – семь.

Лучше их поймаю, съем!»

Ребята в это время выполняют любые прыжки на месте или с продвижением.

С окончанием слов начинается бег с ловлей и увертыванием. Ребенок, которого запятнали, выбывает из игры.