



Картоотека

сюжетно-подвижных игр

для детей 3-4 лет

Вороны

Задачи: развивать способность к подражанию, умение ритмично двигаться.

ХОД ИГРЫ

Дети изображают ворон, они стоят "стайкой" и подражают всем движениям взрослого, который поет или говорит нараспев:

Вот под елочкой зеленой

Скачут весело вороны.

"Кар-кар-кар!"

Целый день они кричали,

Спать ребятам не давали.

"Кар-кар-кар!"

(Дети бегают по комнате, размахивают ручками, как крыльями.)

Только к ночи умолкают,

Спят вороны, отдыхают.

Тихо. "Кар-кар-кар!"

(Садятся на корточки, ручки под щечку - "засыпают")



Зайки

Задачи: обучать прыжкам на месте, создать эмоциональный настрой детей

ХОД ИГРЫ

Дети стоят кружком, один в центре. Взрослый поет, а дети двигаются в соответствии со словами песенки:

Вышли дети на лужок,

Заглянули под кусток,

Увидали зайчика,

Поманили пальчиком.

(Дети прикладывают правую ладошку к глазам, "всматриваются",

"Зайчик" сидит в центре на корточках, дети манят его пальчиком)

Зайка, зайка, поскачи,

Твои лапки хороши.

Стал наш зайнышка скакать,

Малых деток забавлять. (Хлопают в ладошки, "зайка" скачет.)

Вместе с зайчиком скорей

Мы подпрыгнем веселей!

(Все дети прыгают на своих местах, а "зайчик" - в центре круга.)

Появляется "волк" (взрослый), все дети убегают.



Пчелки

Задачи: развивать ловкость.

ХОД ИГРЫ

Дети изображают пчел, бегают по комнате, размахивая ручками-крыльями, "жужжат" Появляется взрослый - "медведь" - и говорит:

- Мишка-медведь идет,

Мед у пчел унесет.

Пчелки, домой!

"Пчелки" летят в определенный угол комнаты - "улей".

"Медведь", переваливаясь, идет туда же. "Пчелки" говорят:

- Этот улей - домик наш.

Уходи, медведь, от нас!

Ж-ж-ж-ж-ж!

"Пчелки" машут крыльями, прогоняя "медведя",

"улетают" от него, бегая по комнате.

"Медведь" ловит их.



Игра с мишкой

Задачи: развивать умение быстро бегать, ловкость.

ХОД ИГРЫ

Взрослый ходит по комнате, переваливаясь, и изображает медведя. Ребенок стоит в противоположном конце комнаты.

Взрослый говорит:

- Мишка по лесу гулял,

Нашу Машеньку искал.

Долго, долго он искал,

Сел на травку, задремал.

("Мишка" садится на стул и "засыпает".

Ребенок бегает вокруг.) Далее говорит:

- Стала Машенька плясать,

Стала ножками стучать.

Мишка, мишенька, вставай,

Нашу Машу догоняй!

("Мишка" просыпается, "рычит" и догоняет ребенка.)



Карусель

Задачи: развивать внимание, ловкость

ХОД ИГРЫ

Дети вместе с взрослым бегут по кругу, держась за руки, и говорят или поют:

- Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели,

А потом, а потом

Все бегом, бегом, бегом!

Тише, тише, не бегите,

Карусель остановите.

Раз и два, раз и два,

Вот и кончилась игра!

В соответствии со словами песенки дети бегут по кругу все быстрее и быстрее, затем все медленнее и останавливаются.



Солнечные зайчики

Задачи: развивать ловкость.

Материалы: маленькое зеркальце.

ХОД ИГРЫ

Взрослый зеркалом делает солнечных зайчиков и говорит при этом:

- Солнечные зайчики

Играют на стене,

Помани их пальчиком,

Пусть бегут к тебе!

Затем по команде: "Лови зайчика!" - ребенок бежит и пытается поймать "зайчика". Игра обычно проходит шумно и весело, ее можно повторить 2-3 раза.



Мотылек

Задачи: развивать умение красиво и плавно двигаться.

Материал: яркий сачок.

ХОД ИГРЫ

Взрослый поет, а ребенок изображает мотылька.

На зеленом на лужку

Мотыльки летают

И с цветочка на цветок

Весело порхают.

(Мальш бегает, руки в стороны -

"мотылек летает")

Тетя вышла на лужок,

У нее в руках сачок.

Берегись-ка, мотылек,

Улетай скорей, дружок!

(Взрослый держит в руках яркий сачок. После слов

"Берегись-ка, мотылек" ребенок убегает, и взрослый "ловит" его сачком.)



Сорви яблоко

Задачи: обучать прыжкам.

Материал: яблоки или шарики.

ХОД ИГРЫ

Взрослый изображает яблоню, в каждой

руке он держит по яблоку или шарик.

Руки вытянуты на уровне головы ребенка

- это "ветки", которые шевелятся от ветра.

Ребенку предлагают сорвать яблоко.

Он протягивает руки к нему, но "яблоня" сразу не поддается:

"ветки" качаются из стороны в сторону, вверх и вниз.

Ребенок подпрыгивает, стараясь схватить яблоко, и, в конце концов, это ему удается.

"Сорванные" яблоки остаются у ребенка, а взрослый берет другие яблоки и предлагает "сорвать" их.



Ниточка

Задачи: развивать умение действовать согласованно.

Материал: катушка с нитками.

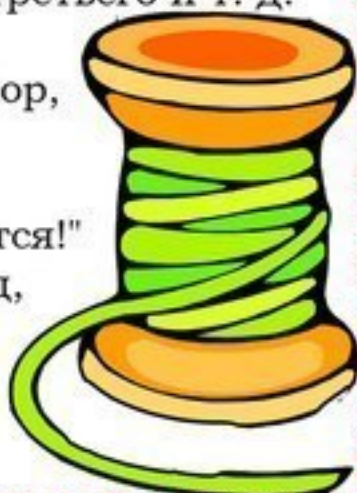
ХОД ИГРЫ

Детям показывают катушку и объясняют, как на них наматывают нитки. Малышам предлагают изобразить, как это происходит. Все берутся за руки: тот, кто стоит первым, будет исполнять роль "катушки". Он стоит в середине комнаты и крепко держит за руку второго малыша, а тот - третьего и т. д. Получилась "ниточка". Взрослый, взяв за руку последнего малыша, ведет всех по кругу до тех пор, пока вся "нитка" не намотается на "катушку". Малыши двигаются приставным шагом и приговаривают: "Ниточка, ниточка, наматывается!" Потом "ниточка" разматывается, дети идут назад, не отпуская рук, повторяя считалку:

- Ниточка, иголочка,

Ти-ти, улети.

Обратно ко мне прилети!



Бабочки

Задачи: развивать умение двигаться красиво, подражать движениям бабочек.

Материал: Картонные ободки с нарисованными бабочками, колокольчик, мелки, картинки с ласточками.

ХОД ИГРЫ

Детям показывают картинки с изображением ласточек и рассказывают, какие они красивые и быстрые. Взрослый поет армянскую народную песенку "Ласточка":

Ласточка - "Тивит, тивит" -

К нам в гости летит,

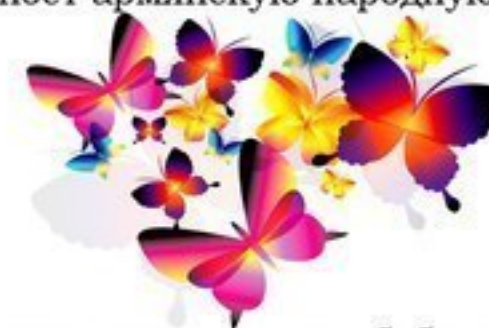
Ах, к нам летит!

А под крылышком ее

Весна сидит,

Ах, весна сидит!

Взрослый рассказывает, что весной начинают летать и яркие бабочки, надевает на головы детей ободки с бабочкой, а на асфальте мелом рисует цветы. Потом звонит в колокольчик, и по этому сигналу "бабочки" начинают "летать", резвиться. После следующего сигнала колокольчика "бабочки" садятся на нарисованные цветки (приседают на корточки).



Кошкин дом

Задачи: развивать чувство ритма, умение разыгрывать простой знакомый сюжет.

Материал: Домик кошки (сделан из кубиков или стульев), ведро, лейка, фонарик, лопатка, кусок красной материи ("огонь"), колокольчик.

ХОД ИГРЫ

Ребенок идет по кругу, хлопает в ладоши, чтобы лучше воспринять ритм и согласовать с ним ходьбу. Взрослый поет песенку:

- Тили-бом! Тили-бом!

Загорелся кошкин дом!

Бежит курочка с ведром,

А лошадка с помелом,

А собачка с фонарем,

Серый заюшка с листом.

Взрослый громко звонит в колокольчик, дети бегут туда, где лежат ведро, лейка и т.д., берут игрушки и "гасят пожар" (огонь изображается с помощью красной материи, брошенной на кошкин домик).

Вместе с взрослым они произносят: - Раз! Раз! Раз! Раз!

И огонь погас!



Пес Барбос

Задачи: развивать внимание, ловкость, быстроту.

Материал: игрушечная собачка.

ХОД ИГРЫ

Взрослый сидит на стуле, в руках у него игрушечная собачка, которая "спит".

Взрослый говорит:

- Вот сидит наш пес Барбос,

В лапы спрятал черный нос.

(Ребенок встает с места и подходит к собачке.)

Ну, Барбос, скорей вставай!

И Наташу догоняй!

Взрослый с собачкой бежит за ребенком и говорит: "Гав-гав!"

Пойманный ребенок садится на место, и игра начинается снова.



Игра с собачкой

Задачи: способствовать формированию чуткого отношения к животным, расширять словарный запас ребенка.

Материал: игрушечная собачка, мисочка.

ХОД ИГРЫ

Взрослый держит в руках игрушечную собачку и говорит:

- Гав-гав!

- Кто там?

Это песик в гости к нам.

Я собачку ставлю на пол.

Дай, собачка, Пете лапу!

Затем идет с собачкой к кому-нибудь из детей и отдает ее. Ребенок держит собачку за лапу,

а взрослый просит покормить ее. Собачке приносят мисочку с воображаемой едой. Собачка "ест суп"

и "лает": "Гав-гав!" Взрослый говорит ребенку:

"Это собачка говорит тебе "спасибо!"



Мишка-медведь

Задачи: учить ритмично хлопать и двигаться.

ХОД ИГРЫ

Дети сидят кружком, один из них в центре круга. Взрослый говорит:

- Выходи-ка, Мишенька, попляши, попляши.

Лапой, лапой, Мишенька, помаши, помаши.

А мы вокруг Мишеньки хороводом пойдём,
Песенку веселую запоем, запоем!

Будем, будем в ладошки ударять, ударять!

Будет, будет Мишенька нам плясать,
нам плясать!

"Мишка" в центре круга пляшет,
дети хлопают в ладошки.



Кот и мышь

Задачи: Развивать внимание, ловкость, быстроту.

ХОД ИГРЫ

Взрослый изображает кота, ребенок - мышку. Ребенок сидит "в норке" (за стульчиком), "кот" ходит по комнате, говоря при этом:

- Котик по двору идет,

Ищет мышек Васька-кот,

Ищет мышек кот.

Тихо мышка сидит,

На кота она глядит,

На кота глядит.

(Е. Тихеева)

Взрослый садится на стул и закрывает глаза -

"спит". Ребенок-"мышка" подходит на близкое

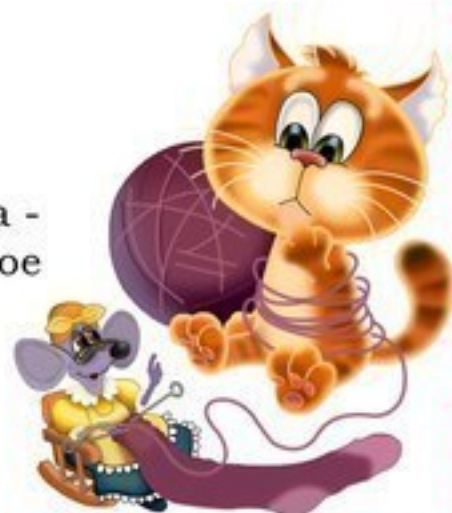
расстояние, видит, что "кот спит", бегают и

играет вокруг "кота". "Кот" потягивается,

открывает глаза, "мяукает" и бросается

ловить "мышку". Ребенок-"мышка" убегает

в "норку".



Кто поймает?

Задачи: развивать ловкость.

Материал: К палке-удочке привязан шнурок, на конце которого рыбка.

ХОД ИГРЫ

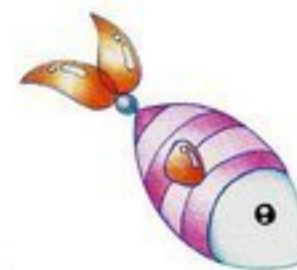
Взрослый водит удочкой над головой ребенка, то, приближая рыбку, то удаляя. Ребенок должен поймать рыбку. Когда ему это удается, ребенок танцует, а взрослый поет:

- Саша наш - молодец!

Саша наш - удалец!

Саша рыбку поймал,

А потом поплясал!



Прячем мишку

Задачи: развивать внимание, вызвать положительные эмоции.

ХОД ИГРЫ

Взрослый прячет знакомую ребенку большую игрушку (например, медведя) так, чтобы она немного была видна.

Говоря: "Где мишка? Ищи мишку!", взрослый ищет его вместе с ребенком.

Когда ребенок найдет игрушку, взрослый прячет ее так, чтобы найти было сложнее. После игры с мишкой прячется сам взрослый, крича "Ку-ку".

Когда ребенок найдет его, он перебегает и прячется в другое место.

В конце игры взрослый предлагает спрятаться ребенку.



Наседка и цыплята

Задачи: развивать внимание ловкость, быстроту.

Материал: Веревка или скамейка.

ХОД ИГРЫ

Дети сидят или стоят. На одной стороне площадки веревкой отгорожен "курятник", где помещаются "цыплята" (дети) с "наседкой". Сбоку в стороне находится "большая птица" (один из малышей). "Наседка" покидает "курятник", подлезает под веревку и отправляется на поиски корма. Она зовет "цыплят": "Ко-ко-ко", "цыплята" на ее зов подлезают под веревку и вместе с ней гуляют на площадке ("клюют зернышки": наклоняются, приседают и т. д.). При словах взрослого: "Летит большая птица!", "цыплята" убегают домой. Из игры выбывают "цыплята", пойманные "большой птицей".



Ау, ау!

Задачи:

- развивать внимание, умение ориентироваться в пространстве;
- различать левую и правую стороны.

ХОД ИГРЫ

Ребенок прячется в комнате и время от времени говорит: "Ау, ау!", а другой ребенок ищет его. Взрослый читает стихи:

Я скажу тебе "Ау!",
Угадай, где я стою?
Ты найди меня, найди,
Здесь я; где-то на пути?
Где я, где - реши скорей:
Иль левее, иль правей!
Повнимательнее будь,
Все облазить не забудь!



Птичка

Задачи: развивать внимание, умение быстро бегать.

ХОД ИГРЫ

Дети сидят на стульчиках или на коврик, один ребенок изображает птичку, он сидит на корточках впереди всех.

Взрослый поет:

- Села птичка на окошко.
Посиди у нас немножко,
Посиди, не улетай.
Улетела - ай!

После слов "Улетела - ай!" ребенок-"птичка" улетает, т. е. убегает, махая руками, как крыльями, и прячется. Взрослый предлагает детям найти "птичку". Все бегут, находят "птичку" и приводят к взрослому, после чего игра повторяется.

