

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 504**

**Картотека подвижных игр
младшая группа**

Автор:
Надцонова О.Е., воспитатель

г. Екатеринбург_2024г

1.	<p>«Самый быстрый» Каждый чертит себе кружок (зелеными, желтыми, красными мелками) и встает в него. Ведущий стоит в середине площадки. По его команде: «Раз, два, три – беги!» дети разбегаются. Ведущий произносит «Раз, два, три – в светофор беги!», и сам старается занять какой-либо кружок. Не успевший занять кружок становится ведущим.</p>
2.	<p>«Бегущий светофор» Дети следуют за ведущим. Время от времени ведущий поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднят зеленый флажок, дети продолжают двигаться за ведущим, если желтый – прыгают на месте, если красный – все должны «замереть на месте» и не двигаться 15 – 20 с. Кто ошибся выходит из игры. Побеждает самый внимательный.</p>
3.	<p>«Умелый пешеход» Вариант 1. на расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся по 5 м шнура. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке. Вариант 2. Из двух шнуров делаются два круга – внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 м. нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.</p>
4.	<p>«Мяч в корзину» В 2-3 шагах от игроков ставят три корзинки: красного, желтого, зеленого цветов. По сигналу ведущего нужно красный мяч бросить в красную корзину, желтый – в желтую, зеленый – в зеленую. Ведущий может несколько раз подряд называть один и тот же цвет или после красного назвать зеленый и т.д.</p>
5.	<p>«К своим знакам» Играющие делятся на группы по 5–7 человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга входит водящий со знаком, объясняя его значение. Далее звучит музыка, дети расходятся по площадке, танцуют. Водящие в это время меняются местами и знаками. По сигналу играющие должны быстро найти свой знак и встать в круг. Водящие держат знак над головой.</p>
6.	<p>«Где мы были, мы не скажем, на чём ехали, покажем» Каждая команда решает, какое транспортное средство будет изображать (троллейбус, карету, теплоход, паровоз, вертолёт). Представление транспортного средства должно проходить без комментария. Команда соперника отгадывает задуманное. Задание можно усложнить, предложив команде конкретный вид транспорта.</p>
7.	<p>«Грузовики» Для проведения игры потребуются рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки. Первые участники команд держат в руках руль, на головы им помещается мешочек с песком – груз. После старта участники оббегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.</p>
8.	<p>Игра «Автобусы» «Автобусы» - это команды детей «водитель» и «пассажиры». В 6—7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки быстрым шагом (бежать запрещается) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счету игроки, и вместе они снова проделывают тот же путь и т. д. Играющие держат друг друга за локти. Когда автобус (передний игрок - «водитель») возвратится на место с полным составом пассажиров, он</p>

	должен подать сигнал свистком. Выигрывает команда, первой прибывшая на конечную остановку.
9.	<p><i>Игра «Заяц»</i> Едет заяц на трамвае, Едет заяц, рассуждает: «Если я купил билет, кто я: заяц или нет?» (А. Шибает)</p> <p>«Кондуктор» трамвая продает билеты пассажирам, которые усаживаются на стулья - сидячие места в трамвае. Но стульев, на один меньше, чем пассажиров. Как только все билеты проданы, и кто-то остается без билета, кондуктор догоняет этого «зайца», а безбилетник убегает.</p>
10.	<p><i>«Найди пару»</i> Играющим раздаются полоски бумаги с изображениями дорожных знаков. Не разговаривая, каждый должен найти себе пару, то есть партнера с такой же картинкой. Пары становятся в круг. Усложнения: каждая пара рассказывает, что обозначает их дорожных знак.</p>