**СТАРШИЙ ВОЗРАСТ (5-6 лет)**

**МАРТ, АПРЕЛЬ, МАЙ**

**Подвижные игры:**

**«Мышеловка»**

***Цель:*** развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражняться в беге и приседании, построении в круг и ходьбе по кругу. Способствовать развитию речи.

***Ход игры:*** играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг — мышеловку. Остальные изображают мышей и находятся вне круга. Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая:

«Ах, как мыши надоели,

Развелось их просто страсть.

Все погрызли, все поели,

Всюду лезут — вот напасть.

Берегитесь же, плутовки,

Доберемся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

Переловим всех за раз»

По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя: «Хлоп!» — дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают - мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из круга, читаются пойманными. Они тоже становятся в круг (и размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей будет поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется. В конце игры воспитатель отмечает наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке.

**«Сделай фигуру»**

***Цель:*** учить детей бегать врассыпную по залу, участку. Приучать менять движение по сигналу, развивать равновесие, умение сохранять неподвижную прозу.

***Ход игры:*** по сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу (площадке). На следующий сигнал (удар в бубен) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Воспитатель отмечает тех, чьи фигуры ему понравились (оказались наиболее удачными). Игра повторяется 2—3 раза (можно назначить, выбрать водящего, который будет определять, чья фигура лучше).

**«Мы, веселые ребята»**

***Цель:*** упражнять в беге в различных направлениях, закрепить умение двигаться быстро, не наталкиваясь друг на друга, развивать ловкость.

***Ход игры:*** дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне площадки также проводится вторая черта. В центре площадки находится ловишка. Играющие хором произносят:

«Мы, веселые ребята,

Любим бегать и скакать,

Ну, попробуй нас догнать.

Раз, два, три — лови!»

После слова «лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка их ловит. Тот, кого ловишка успеет осалить, прежде чем тот пересечет черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку. После двух перебежек выбирается второй ловишка. Игра повторяется 3—4 раза.

**«Удочка»**

***Цель:*** совершенствовать координационные способности, укреплять мышцы ног.

***Ход игры:*** играющие стоят по кругу, в центре — воспитатель. Он держит в руках веревку, на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает веревку с мешочком по кругу над самой землей (полом), а дети подпрыгивают на двух ногах вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног. Описав мешочком два-три круга, воспитатель делает паузу, во время которой подсчитывается количество задевших за мешочек и даются необходимые указания по выполнению прыжков.

**«Школа мяча»**

***Цель:*** упражнять в умении бросать и ловить мяч из разных положений, двумя руками, правой и левой рукой. Развивать ловкость, внимание.

***Ход игры:*** для игры дается небольшой мяч. Играют дети по одному, по двое и небольшими группками в порядке очередности.  
Дети выполняют следующие движения с мячом:   
1. Бросать мяч вверх и ловить его двумя руками.  
2. Бросать мяч о стену и ловить его двумя руками.  
3. Бросать мяч о землю и ловит его то правой, то левой рукой.  
4. Бросить мяч о стену, дать ему упасть на землю и отскочить, после чего ловить его двумя руками. Повторить упражнение и ловить мяч вначале правой, потом левой рукой.  
5. Ударять мяч о землю, отбивать его несколько раз(5) и ловить сначала правой, потом левой рукой.

**«Ловишки»**

***Цель:*** учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро. Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.

***Ход игры:*** дети находятся на одной стороне зала за условной чертой. Им дают задание: добежать до следующей условной черты (на другую сторону зала) так, чтобы водящий, который находится в центре зала, не успел кого-либо осалить. После слов педагога: «Раз, два, три – беги!» – дети перебегают на другую сторону. Тот, до кого дотронулся ловишка, считается пойманным и отходит в сторону. После двух перебежек подсчитываются пойманные и выбирается другой водящий.

**«Не оставайся на полу»**

***Цель:*** развивать умение действовать по словесному сигналу, быстро ориентироваться в обстановке.

***Ход игры:*** выбирается водящий – ловишка, который бегает вместе с детьми по всему залу (площадке). Как только воспитатель произнесет: «Лови!» – все убегают от ловишки и стараются забраться на какое-либо возвышение (скамейку, куб, пенек и т. д.). Ловишка старается осалить убегающих до того, как они успеют встать на возвышение. Дети, до которых ловишка дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры подсчитывается количество пойманных игроков и выбирают другого водящего. Игра возобновляется.

**«Кот и мыши»**

***Цель*:** развивать ловкость, быстроту реакции, находчивость. Упражнять в беге.

***Ход игры:*** на одной стороне зала на стулья кладут рейки или ставят стойки с натянутым на высоте 50 см от уровня пола шнуром – это дом мышей. На некотором расстоянии от дома мышей на стуле располагается кот (ребенок в шапочке кота). Воспитатель говорит:

Кот мышей сторожит,

Притворился, будто спит.

Дети проползают под рейками (или шнурами), встают и бегают врассыпную. Воспитатель приговаривает:

Тише, мыши, не шумите

И кота не разбудите.

Дети - «мыши» легко, стараясь не шуметь, бегают по всему залу. Через 20–25 секунд воспитатель восклицает: «Кот проснулся!» Водящий - «кот», кричит: «Мяу!», и бежит за «мышами», а те прячутся в «норки» (подлезают под рейки, а вбегают в норки через незагороженную часть). Игра повторяется несколько раз. На роль кота выбирается другой ребенок.

**«Пожарные на учении»**

***Цель:*** закреплять умение детей влезать на гимнастическую стенку; развивать ловкость, быстроту; совершенствовать умение действовать по сигналу***.***

***Ход игры:***дети строятся в четыре колонны лицом к гимнастической стенке – это пожарные. На каждом пролете гимнастической стенки на одинаковой высоте (на рейке) подвешивают колокольчики. По сигналу воспитателя: «Марш!» – дети, стоящие первыми в колоннах, бегут к гимнастической стенке, взбираются по ней, звонят в колокольчик, спускаются вниз и возвращаются в конец своей колонны. Воспитатель отмечает ребенка, который быстрее всех выполнил задание. Потом снова подается сигнал и бежит следующая группа детей и т. д. При лазанье важно показать, как выполняется хват за рейку – все пальцы хватом сверху, большой палец снизу; обращается внимание и на то, чтобы дети не пропускали реек (наступая на каждую), а с последней сходили, не спрыгивая. При проведении данной игры страховка обязательна.

**«Хитрая лиса»**

***Цель:*** упражнять детей в беге. Развивать внимательность, выносливость, умение соблюдать правила игры.

***Ход игры:*** играющие стоят в кругу на расстоянии одного шага друг от друга. В стороне, вне круга, обозначается дом лисы. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а педагог обходит их с внешней стороны круга и дотрагивается до одного из играющих, который и становится водящим – хитрой лисой. Затем дети открывают глаза, хором 3 раза (с небольшим интервалом) спрашивают (сначала тихо, а потом громче): «Хитрая лиса, где ты?» После третьего вопроса хитрая лиса быстро выбегает на середину круга, поднимает вверх руку и говорит: «Я здесь!» Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит (дотрагивается рукой). После того как лиса поймает 2–3 ребят и отведет их в свой дом, воспитатель произносит: «В круг!» Игра возобновляется. Если лиса долго не может никого поймать, то выбирают другого водящего.

**«Медведи и пчелы»**

***Цель:*** закрепить навыки лазанья, умение быстро действовать по сигналу. Развивать ловкость.

***Ход игры:*** на одной стороне зала находится улей, а на противоположной стороне луг. В стороне располагается берлога медведей. По условному сигналу воспитателя пчелы вылетают из улья (слезают с возвышений (это может быть гимнастическая скамейка, стенка и т. д.), летят на луг за медом и жужжат. Пчелы улетают, а медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на возвышение) лакомятся медом. Как только воспитатель подает сигнал: «Медведи!», пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Ужаленные медведи пропускают одну игру. Игра возобновляется, и после ее повторения дети меняются ролями. Перед игрой воспитатель напоминает детям, что с возвышений нужно сойти, не спрыгивая, залезать на гимнастическую стенку следует не выше 4—5-й рейки. Педагог осуществляет страховку, оказывает необходимую помощь.

**«Совушка или день - ночь»**

***Цель:*** упражнять в беге, воспитывать выдержку, соблюдать правила игры, быть внимательным.

***Ход игры:*** на одной стороне зала обозначается гнездо совушки. В гнезде помещается водящий – совушка. Остальные дети изображают птиц, бабочек, жуков – разлетаются по всему залу. Через некоторое время воспитатель произносит: «Ночь!» – и все играющие останавливаются на месте в тех позах, в которых застала ночь. Совушка вылетает из своего гнезда, машет крыльями и смотрит, кто шевелится. Того, кто пошевелился, сова уводит в свое гнездо. Воспитатель произносит: «День!» – и бабочки, жуки, птицы оживают и опять начинают летать, кружиться. После двух вылетов совы на охоту подсчитывается количество пойманных и выбирается новый водящий.

**«Карусель»**

***Цель:*** развивать у детей ритмичность движений и умение согласовывать их со словами. Упражнять в беге, ходьбе по кругу и построении в круг.

***Ход игры:*** дети образуют круг, держась за шнур правой рукой, идут по кругу сначала медленно, потом быстрее и переходят на бег. Движения выполняются в соответствии с текстом, произносимым вслух:

Еле, еле, еле, еле

Закружились карусели,

А потом кру-гом, кру-гом,

Все бегом, бегом, бегом.

После того как дети пробегут 2–3 круга, воспитатель останавливает их и подает сигнал к изменению направления движения. Играющие поворачиваются кругом и, перехватив шнур другой рукой, продолжают ходьбу и бег. Затем педагог вместе с детьми произносит:

Тише, тише, не спешите! Карусель остановите! Раз-два, раз-два. Вот и кончилась игра!

Движение «карусели» постепенно замедляется. На словах «Вот и кончилась игра!» дети останавливаются, кладут шнур на землю (пол) и расходятся по площадке. Игру можно повторить.

**«Кто быстрее до флажка» (эстафеты)**

***Цель:*** упражнять детей в прыжках вперед на двух ногах.

***Ход игры:*** играющие распределяются на две команды и строятся в две колонны, на расстоянии одного шага друг от друга. По сигналу воспитателя первые в колоннах игроки начинают прыжки на двух ногах через шнур вправо и влево, и так до конца дистанции, затем обегают флажок и быстро возвращаются в конец своей колонны. Каждый следующий игрок начинает прыжки после того, как предыдущий обогнет флажок (дистанция 3 м).

**«Караси и щука»**

***Цель:*** упражнять детей в беге. Закрепить умение быстро менять направление движения, действовать по сигналу.

***Ход игры:*** один ребенок выбирается щукой, остальные играющие распределяются на две группы. Одна группа образует круг – это камешки, другая группа – караси, которые попадают внутрь круга. Щука находится за пределами круга. По сигналу воспитателя: «Щука!» – она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат поскорее занять место за кем-то из играющих и присесть, спрятаться за камешки. Пойманные щукой караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с новой щукой. По окончании игры воспитатель отмечает самых ловких водящих.

**«Пятнашки»**

***Цель:*** упражнять в беге врассыпную, развивать быстроту реакции, умение действовать согласно правилам.

***Ход игры:*** выбирается водящий, который получает цветную повязку, и встает в центр площадки. После сигнала: «Лови!» – все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-либо из играющих и коснуться рукой. Если ему это удается, ребенок, которого он коснулся, отходит в сторону. Через некоторое время воспитатель подает команду: «Стой!», и игра останавливается, подсчитывают количество пойманных водящим. Игра повторяется с новым водящим.

**«Ловишки» (игровое упражнение)**

***Цель*:** упражнять детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро. Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.

***Ход игры:*** дети строятся в две шеренги на расстоянии 1 метра одна от другой и заранее определяют себе пару. По сигналу воспитателя ребята первой шеренги перебегают на другую сторону площадки (дистанция 10 м), а дети второй шеренги догоняют каждый свою пару. При повторении игрового задания дети меняются местами.

**«Пастух и стадо»**

***Цель:*** упражнять детей ползать на четвереньках, прогибая спину. Действовать по сигналу. Развивать внимание.

***Ход игры:*** дети изображают стадо - коров, телят. Выбирают пастуха. Ему вручают пастушью шапку, хлыст и рожок. Стадо собирается на скотном дворе. Пастух стоит в отдалении. Воспитатель говорит:

«Ранним - рано поутру,

пастушок Ту-ру-ру-ру-у!

а коровки в лад ему

затянули: Му-Му-Му-Му!»

на слова «Ту-ру-ру-ру-у», пастушок играет в рожок, после слов «Му-му-му», коровки мычат. Затем дети становятся на четвереньки и стадо идёт на зов пастуха. Он гонит их в поле – на другую сторону площадки. Там стадо пасётся некоторое время, затем пастух гонит их обратно в хлев. Выбирают нового пастуха, игра повторяется.