Подвижные и
малоподвижные
игры
для детей от 3-х лет

Прыгающие воробышки

Описание игры

На полу или земле чертиться круг диаметром 4м. Водящая "кошка" становится в середине круга, остальные участники игры "воробьи". Они находятся вне круга. По сигналу воспитателя "воробьи" начинают прыгать в круг и выпрыгивать из него. Пойманный находится в центре. Когда попадаются все "воробьи", выбирается новая кошка. Побеждает та кошка, которая сумеет быстрее других поймать всех "воробышков".

Правила игры

На полу или земле чертиться круг диаметром 4м. Водящая "кошка" становится в середине круга, остальные участники игры "воробьи". Они находятся вне круга. По сигналу воспитателя "воробьи" начинают прыгать в круг и выпрыгивать из него. Пойманный находится в центре. Когда попадаются все "воробьи", выбирается новая кошка. Побеждает та кошка, которая сумеет быстрее других поймать всех "воробышков".

Ква-Ква

Описание игры

Ведущему завязываются глаза повязкой, а остальные дети становятся вокруг него. Ведущий начинает кружиться и произносить речёвку:

"Вот лягушка по дорожке
Скачет, вытянула ножки,
Увидала комара,
Закричала..."

На слове "закричала", ведущий указывает пальцев впереди себя.

Тот игрок, на которого указывает ведущий (или ближе к которому) произносит: "Ква-ква-ква". Ведущий должен назвать имя этого игрока.

Если ведущий угадал, то следующим ведущим становится опознанный игрок, иначе ведущий все повторяет.

Правила игры

Ведущему завязывают глаза, а остальные дети становятся вокруг него.

Ведущий кружиться и произносит вышеуказанную речевку.

На слове "закричала", ведущий указывает пальцев впереди себя, а игрок на которого он указывает должен произнести: "ква-ква-ква".

Если ведущий правильно угадывает кто перед ним, то этот игрок становится ведущим, иначе игра начинается заново со второго пункта.

Примечания

Ведущему не разрешается прикасаться к игрокам.

Для усложнения игры, разрешается произносить "ква-ква-ква" неестественным для себя голосом.

Зеркальное отображение

Описание игры

Ведущий стает лицом к игрокам и делает разные движения. А дети должны повторять, как в зеркале, все его движения. Кто допустил ошибку, выбывает из игры. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся.

Правила игры

Ведущий стает лицом к игрокам и делает разные движения.
А дети должны повторять, как в зеркале, все его движения. Кто допустил ошибку,
выбывает из игры.
Побеждает тот, кто ни разу не ошибся.

Кошка

Описание игры

Дети должны находиться в большом, просторном месте. Лучше начинать эту игра, когда только начинает смеркаться. Участники выбирают своей среды самого ловкого и быстрого. Ему достаётся роль кошки. Кошка прячется за каким-нибудь предметом так, чтобы её не заметили товарищи. Остальные по сигналу разбегаются во все стороны и ищут кошку, которая мяукает и сразу прячется в другом месте.

Правила игры

Дети собираются на просторном месте.

Участники выбирают из своей среды одного, отличающегося ловкостью и проворством и поручают ему роль кошки.

Кошка должна хорошо спрятаться, чтобы быть не замеченной товарищами.

По сигналу остальные дети разбегаются во все стороны для разыскания кошки.

Кошка тем временем мяукает и быстро прячется в другое место, чтобы её не заметили товарищи.

Игру продолжают до тех пор, пока кошка не будет найдена, тогда по жребию вновь назначают другую кошку и игру ведут до тех пор, пока дети не устанут или не потеряют к ней интереса.

Светофор

На площадке чертятся две линии на расстоянии 5-6 м друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине, спиной к играющим.
Водящий называет какой-то цвет.
Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может "осалить" перебегающего игрока. "Осаленный" становится водящим.