

Картотека «Музыкально-подвижные игры»

*составил: Резедент Е.В.,
учитель музыки*

ПАМЯТКА

«Организация подвижных игр»

- ❖ Педагог должен знать наизусть ход и правила игры.
- ❖ Игры должны быть доступны детям, подбираться в соответствии с программными требованиями.
- ❖ Вовлекать детей в игру следует яркими атрибутами, игрушками, зазывалками, считалками, стихами, эмоциональной музыкой и т.д.
- ❖ Обучение подвижным играм должно представлять организованную систему.
- ❖ Переходить от простых игр к сложным следует постепенно, не дожидаясь пока дети потеряют интерес к уже знакомым играм.
- ❖ Важно следить за дозировкой физической нагрузки.
- ❖ В играх следует использовать как можно больше народного фольклора, т.к. игры имеют огромное значение для развития речи ребёнка.
- ❖ Игры должны быть направлены на развитие творческих способностей детей.
- ❖ Заканчивать игру нужно своевременно, т.к. её затягивание может привести к утомлению играющих.
- ❖ Сигнал об окончании игры подаётся, когда дети получили от неё удовольствие.
- ❖ Не стоит забывать о подведении итогов игры

ИГРЫ БОЛЬШОЙ ПОДВИЖНОСТИ

Конники – спортсмены

По кругу стоят стулья или лежат обручи (на 1-3 меньше, чем играющих).

Играющие - лошадки стоят по кругу правым (левым) боком к центру. По команде «шаг коня» лошадки идут, высоко поднимая колени, доставая ими ладони рук, согнутых в локтях.

Команда «Поворот» - лошадки поворачиваются кругом, продолжая движение. Команда

«Рысью» - лошадки бегут; «Шаг коня» - снова идут. По команде « На конюшню» - все бегут, стараясь занять обозначенное место. Оставшиеся без места - проигрывают.

Мы – весёлые ребята

На одной стороне зала или площадки – дом (линия), там стоят дети. Водящий, стоит посередине лицом к играющим. Все играющие произносят хором:

*Мы – весёлые ребята,
Мы - ребята все зверята,
Любим бегать и играть
Ну, попробуй нас догнать!*

После этого дети разбегаются, а водящий пытается их поймать. Пойманные дети отходят в сторону. В конце игры подсчитывают пойманных и выбирается новый водящий.

Игра «Ленточки – хвосты» проводится по типу игры «Мы – весёлые ребята». Каждый ребёнок изображает какую – нибудь зверюшку. Педагог раздаёт всем ленточки «хвосты», которые прикрепляются сзади. Водящий должен сорвать ленточку. Те ребята, у кого сорвана ленточка, выбывают из игры.

Найди своё место

Все дети стоят в шеренге или в кругу или в колонне. По команде педагога «Разойдись!» звучит весёлая музыка, играющие передвигаются под соответствующую музыку: ходят, бегают, прыгают. Звучит команда: «Быстро по местам!», музыка прекращается. Все дети должны быстро занять свои места в шеренге, кругу или колонне. Педагог отмечает тех, кто правильно занял место в строю.

Попрыгунчики – воробышки

На полу обозначен круг. В центре круга водящий – ворона. За линией круга все играющие – воробьи. Они впрыгивают в круг, прыгают по кругу, выпрыгивают из него. Ворона старается поймать воробушка, когда тот находится в кругу. Пойманный становится водящим.

Воробышки

Дети стоят в «гнездах» - обручах. Утром все воробушки просыпаются, потягиваются, расправляют крылышки, чистят клювики, выпрыгивают из гнездышек и летят. По команде «Полетели» звучит музыка, и воробышки свободно под музыку летают по залу. Как только музыка прекращается, звучит команда «В гнезда», и дети быстро занимают свои места.

«День – ночь»

Две команды стоят в центре зала спиной друг к другу на расстоянии 1,5 – 2 м. Одна команда – день, другая – ночь. Педагог произносит «Ночь» или «День». Соответствующая команда убегает в свой дом, а другая её догоняет. Затем все встают на свои места, а педагог подсчитывает пойманных игроков. Игра повторяется, команды убегают и догоняют не по очереди, а неожиданно. Во время игры можно выполнять упражнения танцевального характера по музыку.

«Нам не страшен серый волк»

Выбирается водящий – серый волк, ему отводится место, где он прячется. По сигналу педагога все дети свободно перемещаются по залу под музыку: бегают и поют

*Нам не страшен серый волк,
Серый волк, серый волк.
Где ты бродишь, серый волк,
Глупый волк, страшный волк?*

После этих слов из укрытия выбегает волк и ловит ребят. Кого волк поймаёт, тот выбывает из игры, а волк бежит прятаться. Через некоторое время выбирают нового волка.

«Круг и кружочки»

Все участники делятся на четыре команды. Команды строятся в углах зала плотными кружочками лицом к центру круга, взяв друг друга за талию. Звучит музыка, и все строятся в общий большой круг в центре зала и, продвигаясь по кругу, выполняют танцевальные шаги, соответствующие музыкальному сопровождению. Если мелодия звучит громко или тихо, все должны разбежаться по своим местам и построиться в кружочки. Выигрывает команда, построившаяся раньше всех.

«Трансформеры»

Выбирается водящий, который по сигналу начинает догонять ребят. Тот, кого он поймаёт, выбывает из игры. Во время игры педагог может давать команды «Слияние!» - играющие должны найти себе пару, и игра продолжается. Кто не нашёл пару, выбывает из игры. По команде «Активизация!» - все бегают по одному. Команда «Трансформироваться в самолёт!» и дети бегают, руки в стороны, «Паровоз!» - имитируют ход паровоза. Педагог назначает любую трансформацию под определённую музыку. Через некоторое время водящий меняется.

«Волк во рву»

Посередине зала или площадки проводятся две параллельные линии на расст. 30 – 40 см – это ров. Во рву водящий – волк. Дети – козлята находятся на одной из сторон зала и по сигналу педагога перебегают на другую сторону, перепрыгивая через ров. Волк, находясь во рву, ловит ребят. Пойманные козлята подсчитываются. Водящий меняется.

«Пятнашки»

Играющие свободно располагаются в зале. Один из участников – водящий. Ему дают в руки платочек, который он поднимает вверх и громко говорит: «Я – пятнашка». После этого он старается догнать и коснуться рукой кого –нибудь из играющих. Тот, кому передаётся платочек, громко говорит: «Я – пятнашка!», и игра продолжается. Во время догонялок звучит соответствующая музыка.

Музыкальная импровизация.

Под танцевально – игровую музыку дети выполняют любые движения (бег, прыжки, танец). С прекращением музыки дети замирают и ждут звукового сигнала. Под бубен или хлопок все строятся в установленном месте в шеренгу. Под другой звуковой сигнал (свисток) строятся в колонну. Победителем является тот, кто хорошо слушает сигнал и быстро встаёт в определённое построение. Звучит команда «Разойдись!», и игра начинается сначала. В конце игры звучит команда «Становись!».

«Музыкальные змейки»

Все играющие делятся на три группы, построенные в колонны в определённом месте зала. Каждая колонна детей выбирает себе определённую мелодию (вальс, польку, танго и т.д.) или три детские песенки. Как только зазвучала одна из мелодий, колонна, выбравшая её, должна двигаться по залу в любом направлении за ведущим. Но если зазвучала другая мелодия, двигается следующая колонна, а первая останавливается в основной стойке или принимает упор присев. При звучании третьей мелодии действия команд происходят аналогично. Музыка может звучать в разном порядке. Но если звучит мелодия, не выбранная командами, тогда все бегут на свои места и строятся в колонны. Какая колонна построится раньше и не ошибётся, та выигрывает.

«Белые медведи» (большой подвижности)

Выбираются водящие – белые медведи, они собираются на «льдине» (большой обруч). Дети находятся на противоположном конце зала «в домике». По сигналу педагога дети выходят из «домика» и идут к «льдине» со словами:

*Где здесь белые медведи?
Их не видно на снегу.
Испугаться я могу,
В дом скорее побегу!*

После этих слов медведи выбегают и ловят ребят. Дети должны быстро добежать до домика, а те, кого поймают, сами становятся медведями.

«К своим флажкам»

Все играющие стоят в кругах по несколько человек. В центре каждого круга – водящий, который в поднятой руке держит флажок определённого цвета. Под музыку все играющие (кроме водящих) выполняют танцевальные движения. С окончанием музыки дети разбегаются в разные стороны, встают спиной к центру и закрывают глаза. В это время водящие меняются местами. По команде педагога «Все к своим флажкам!» играющие открывают глаза, бегут к своему флажку и образуют круг. Победительницей считается та команда, которая раньше всех нашла «свой» флажок, построила круг и правильно исполнила под музыку движения. Водящие с флажками меняются.

«Птица без гнезда»

Играющие располагаются по кругу парами в затылок друг другу (лицом к центру). Игроки внутреннего круга – гнёзда – ставят руки на пояс, а игроки наружного круга – птицы – кладут руки на плечи впереди стоящим. В центре – водящий – птица без гнезда. С началом музыки все птицы по одному бегут за водящим, имитируя руками взмахи крыльев. Водящий движется в любом направлении. С прекращением музыки все останавливаются. По команде водящего «Птицы в гнёзда» птицы бегут к гнёздам (вместе с водящим) и занимают любое из них. Игрок, оставшийся без гнезда, становится водящим. Играющие меняются ролями, игра начинается сначала.

«Два Мороза»

На противоположных концах зала или площадки на расстоянии 10 – 20 м линией отмечают дом. Выбираются два водящих – Морозы, остальные играющие – ребята – располагаются в одну шеренгу за линией дома, посередине площадки – два Мороза. Морозы обращаются к ребятам со словами:

*Мы два брата молодые,
Два Мороза удалые
Первый: Я – Мороз – красный нос
Второй: Я – Мороз – синий нос.
Вместе: Кто из вас решится
В путь дороженьку пуститься?
Дети отвечают: Не боимся мы угроз,
И не страшен нам Мороз!*

После этих слов ребята бегут из дома на противоположную сторону. Морозы ловят и замораживают перебегающих. Пойманные останавливаются и стоят неподвижно на том месте, где их заморозил Мороз. Игра повторяется. Во второй раз Морозы говорят только последнюю фразу: «Кто из вас решится в путь дороженьку пуститься?» После двух перебежек выбирают новых Морозов из непойманных ребят, а пойманные подсчитываются и отпускаются. Игра начинается сначала.

ИГРЫ СРЕДНЕЙ ПОДВИЖНОСТИ

«День – ночь»

*День весёлый наступает, /дети бегают, прыгают под музыку
Ёжик бегают, играет.
Ночь тихонько подошла, /дети выполняют группировку в приседе и не шевелятся.
Наступила тишина. Музыка останавливается. Водящий ловит тех, кто не спит и
Ёжики пошли все спать, не шевелится.
Враг не сможет их поймать.*

Космонавты

В разных концах зала лежат обручи (4-5 шт.). Это посадочные места ракет, готовых отправиться в полёт. Перед началом игры педагог предупреждает, что в одной ракете может поместиться два космонавта. Все мест в ракетах не хватит. Дети берутся за руки, идут по кругу (под музыку) и хором произносят:

*Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам,
На какую захотим – на такую полетим!
Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!*

С последним словом все разбегаются и стараются быстрее занять места на ракете (вбежать в обруч). Опоздавших собирают в центре круга. Игра повторяется.

Музыкальные стулья

Все играющие сидят на стульях по кругу спиной к центру. У водящего стула нет. За каждым участником закрепляется по две мелодии (детские песенки). Водящий идёт по кругу. Если звучит первая мелодия, за ним идут те ребята, чья это музыка. Затем музыка меняется, встают другие и двигаются за водящим, а первые садятся на стулья и т.д. Но если звучит **марш**, все быстро должны встать со своих стульев и пойти за водящим по кругу. Затем музыка прекращается, и дети бегут занимать стулья. Оставшийся без места становится водящим.

Автомобили

Все играющие стоят в шахматном порядке. По команде «Сели в машину» дети выполняют полуприсев и берутся руками «за руль». По команде «Завели моторы» дети издаю звуки, имитирующие звук мотора. По команде «Поехали» дети свободно передвигаются бегом, шагом по залу (под музыку) с разной скоростью. По команде «Машины в гаражи» дети должны быстро занять свои места. Кто во время игры сталкивается – «попадает в аварию», тот выбывает – «отправляется в мастерскую на ремонт», а те ребята, которые не успевают поставить «машины в гаражи», тоже выбывают из игры.

ВАРИАНТ ИГРЫ: Перемещаться свободно по залу можно по знакам светофора. Дети, выполняя бег по залу, смотрят на педагога, у которого в руках карточки: красная – *Вот зажёгся красный свет, стой, дороги дальше нет* (дети стоят на месте); жёлтая – *Ты на жёлтый не ходи. Стой на месте раз, два, три* (дети маршируют на месте); зелёная – *Свет зелёный впереди, путь свободный – выходи!* (дети передвигаются по залу в любом направлении).

Водяной Начертить круг (или положить круговую верёвку) – это озеро. Играющие бегают вокруг озера. Водящий бегает в кругу и ловит играющих, которые близко подходят к берегу. При этом водящему нельзя выходить за линию круга. Пойманные становятся в круг и помогают водящему ловить игроков.

Нитка – иголка

Играющие строятся в шеренгу, берутся за руки и поворачиваются в колонну. Водящий встаёт впереди: он – «иголка», дети – «нитка». Куда «иголка» идёт – туда и «нитка» тянется. Водящий ведёт детей по залу, обходя предметы, проползая под дугами, «змейкой» и т.п. водящего можно менять. Игра выполняется под музыку и без неё.

Совушка

Выбирается водящий – совушка. Её гнездо находится в стороне. По сигналу педагога: «День наступает – всё оживает» - дети ходят, бегают, прыгают (подражают животным, насекомым). По сигналу: «Ночь наступает – всё замирает» играющие замирают. Совушка выходит охотиться и шевельнувшихся уводит в своё гнездо. Игра проводится под музыку: «день...» - музыка звучит громко, «ночь...» - музыка звучит тихо.

Поезд Все играющие стоят в обручах. Один ребёнок изображает паровоз: он выезжает из депо (руки согнуты, пальцы крепко сжаты в кулачки). Выполняется drobный, топающий шаг по кругу под текст:

*Чух-чух-чух
Пыхчу, ворчу,
Стоять на месте не хочу,
Колёсами стучу, верчу,
Садись скорее, прокачу!*

Все, к кому приближается водящий, должны следовать за поездом, изображая вагончики, и выполнять те же движения, что и водящий. Когда поезд составлен, звучит музыка, поезд набирает ход. Как только музыка прекращается, все играющие занимают обручи. Тот, кому обруча не хватило, становится водящим.

Усни – трава

*Дальний лес стоит стеной,
А в лесу, в глуши лесной,
На суку сидит сова,
Там растёт усни – трава.
Говорят, что та сова
Знает сонные слова.
Как шепнёт свои слова,
Сразу никнет голова.* (И. Токмакова)

В зале расставлены стулья по количеству детей. Отдельно на стуле сидит сова. Под стулом лежит «пучок травы» - зелёные ленточки. Педагог негромко произносит стихотворение, затем встаёт сова и, взяв ленточки, встряхивает ими и поёт колыбельную песню. Играющие садятся на стулья и засыпают, а сова ходит между играющими. Как только она дотронется до какого – либо ребёнка, сидящий просыпается и идёт за совой. Так постепенно образуется цепочка, которая движется между стульями, пока все играющие не встанут в неё. Но если сова хлопает в ладоши (два раза), все дети быстро должны занять стулья. Сова тоже садиться на свободный стул. Оставшийся без места становится совой.

«Погода»

Дети строятся в две шеренги на противоположных концах зала. По команде «Ветер» - дети помахивают кистями рук, «Сильный ветер» - машут руками, «Дождь» - хлопают в ладоши, «Сильный дождь» - топают ногами, «Буря» - перебегают на другую сторону площадки.

«Боевая тревога»

Построение в шеренгу по сигналу «Боевая тревога!» (музыка или другой звуковой сигнал). Педагог проверяет построение. В строю нельзя разговаривать, шевелиться, размахивать руками, выходить из строя и т.д. По команде «Разойдись!» все разбегаются по залу. Игра повторяется, определяются лучшие.

«Дети и медведь»

Звучит весёлая музыка, все дети свободно двигаются по залу. Как только музыка прекращается, дети замирают. Из берлоги выходит на охоту медведь – водящий. Всех, кто шевелится, медведь забирает с собой. Звучит музыка – медведь уходит, а дети прыгают, бегают под музыку. Через некоторое время водящий меняется.

«Дирижёр – оркестр»

По кругу выкладываются обручи на один меньше, чем играющих. Все играющие – солдатики – стоят на своём посту в обручах. Дирижёр стоит в центре круга. В руках у него какой – либо музыкальный инструмент. Под музыку марша все солдатики идут в обход по кругу в ритме музыки строевым шагом. Вдруг дирижёр начинает играть на музыкальном инструменте в такт музыки. Солдатики идут к обручам, останавливаются и маршируют на месте. Дирижёр тоже занимает обруч. Кто остаётся без поста, становится дирижёром.

ИГРЫ МАЛОЙ ПОДВИЖНОСТИ

«Гулливер и лилипуты» (малой подвижности)

На внимание: все дети стоят в шеренге. Педагог произносит слова «Гулливер» или «Человек – гора», все дети встают на носки и поднимают руки вверх. Если звучат слова «Лилипуты» или «Человечки», все принимают упор присев. Те дети, которые неправильно выполняют задание, делают шаг вперёд и продолжают игру. Побеждают те, кто не сделал ни одной ошибки.

«Группа, смирно!» (малой подвижности)

Играющие стоят в одной шеренге. Педагог стоит лицом к играющим, подаёт команды. Команду нужно выполнять только в том случае, если педагог начал её со слова «группа». Тот, кто ошибся, делает шаг вперёд, но продолжает играть. В конце игры отмечают дети, не совершившие ошибки.

«Волшебный весёлый бубен» (малой подвижности)

Дети сидят по кругу. Педагог ударяет в звонкий бубен и передаёт его по кругу. Дети передают бубен друг другу со словами: *Ты катись весёлый бубен,*

Быстро – быстро по рукам.

У кого весёлый бубен,

Тот сейчас станцует нам.

У кого бубен задержался, тот выходит в круг и танцует.

«Капканы»

Выбираются два водящих, которые стоят лицом друг к другу, держась за руки – это капкан. Все играющие с началом музыки бегут по кругу, пробегая под капканом. Как только музыка прекратится, капкан закрывается. Те, кто попался в него, образуют следующий капкан. Игра продолжается до тех пор, пока не останется 2-3 победителя.

Найди предмет (малой подвижности)

Построение в круг. У кого – то из детей спрятан предмет. Водящий под музыку обходит детей и ищет предмет. По мере приближения к предмету музыка звучит громче, и наоборот. Выигрывает ребёнок, который лучше ориентируется в динамике звука «громко – тихо» и быстрее найдёт предмет.

Отгадай, чей голосок (малой подвижности)

Играющие образуют круг. В центре круга – водящий с закрытыми глазами. Дети, держась за руки, идут по кругу вправо (влево) и произносят: *Вот построили мы круг,*

Повернёмся разом вдруг (повернуться)

А как скажем «Скок-скок-скок»,

Отгадай, чей голосок?

Слова «скок-скок-скок» говорит один ребёнок по указанию педагога. Когда сказаны все слова, водящий открывает глаза и старается отгадать, кто сказал эти слова. Если отгадает, то тот, кто говорил, становится водящим.

«Горелки» (малой подвижности)

Участники стоят в колонну по двое, взявшись за руки. Впереди от первой пары (спиной) стоит водящий. Все нараспев говорят хором: *Гори, гори ясно,*

Чтобы не погасло.

Глянь на небо:

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Водящий смотрит вверх, а в это время последняя пара бежит вперёд (один справа от строя, другой – слева) и пробегают мимо водящего. Водящий бежит за любым из них, пытаясь догнать прежде, чем пара возьмётся за руки. Кого водящий поймает, с тем и становится в пару впереди колонны, а игрок, который остался один, становится водящим.

Использованная литература:

1. «Физкультурный калейдоскоп для дошкольников»/Голицина Н.С., Бухарова Е.Е. – М.: Издательство «Скрипторий 2003», 2006.
2. «Русские народные подвижные игры»/Литвинова М.Ф. – М.: «Просвещение», 1986.
3. «Са-фи-дансе». Танцевально-игровая гимнастика для детей/Фирилева Ж.Е., Сайкина Е.Г. - СПб.: «Детство – пресс», 2000.