**Картотека «Сказочные подвижные игры»**

**Подвижная игра «Теремок»**

Оборудование: маски героев сказки.

Дети стоят в кругу – это теремок. Несколько детей одевают маски героев сказки: мышки, лягушки, зайца, волка, лисички и медведя.

Дети поднимают сцепленные друг с другом руки и говорят слова:

«Вот стоит теремок

Он не низок, не высок.

Как войдет в него зверек,

Так захлопнется замок».

Во время проговаривания слов дети в масках зверей вбегают в круг и выбегают из него.

На слова воспитателя *«ХЛОП»* дети опускают сцепленные руки. Кто попадется, перестаёт быть *«зверьком»* и встает в теремок с остальными детьми.

Игра проводится, пока не останется самый ловкий.

**Подвижная игра «Гуси-лебеди»**

Оборудование: маска волка, маски гусей.

Участники игры выбирают волка и хозяина, все остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой — волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей:

*«Гуси-лебеди, домой!»*

Гуси отвечают: *«Старый волк под горой!»*

- «Что он там делает?»

- «Сереньких, беленьких рябчиков щиплет».

- «Ну, бегите же домой!»

Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы.

Правила.

1. Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

2. Гуси, выходя в поле, должны разойтись по всей площадке.

**Подвижная игра «Колосок»**

Оборудование: колосок.

Считалочкой выбирают «петушка». Он держит колосок. Остальные дети – «мышата». «Мышата» «спят», а «петушок» говорит:

Эй, ленивые мышата!

Хватит уже отдыхать.

Только и знаете, что играть,

Вы работать начинайте

Колосочек отыщите.

Кто найдет - обмолотите

И пирожков напеките!

Сам «петушок» в это время прячет колосок. После последних слов «мышата» просыпаются, идут искать колосок. Кто первый его найдет, тот и становится «петушком».

**Подвижная игра «Бычок - смоляной бочок»**

Оборудование: 2-3 веревки, обручи по числу «зверей».

Среди детей выбирают 2-3 «соломенных бычка». Остальные дети – «звери», которые живут в лесу в своих «домиках» (обручах). По сигналу «соломенные бычки» бегут к зверям и касаются их рукой. После касания звери зацепляются за «хвост» бычка (держатся за веревку*)* и бегут за ним в его домик. Побеждает тот, кто поймает больше всего «лесных жителей».

**Подвижная игра «Муха - Цокотуха»**

Оборудование: маска мухи.

Дети стоят в кругу, взявшись за руки. В центре - ребенок в шапочке Мухи- Цокотухи. Дети идут по кругу, проговаривая слова:

«Муха, Муха - Цокотуха

Позолоченное брюхо

В гости мы к тебе идем

Кого хочешь, приведем?

Может пчелок полосатых?

Или гусениц мохнатых?

Кровопийцев - комаров?

Или толстых червяков?»

Ребенок в центре *(Муха - Цокотуха)* выбирает.

Если ребенок назвал пчелок, то дети летят по кругу и жужжат; если гусениц - идут мелкими шагами; если комариков - летят, произнося *«з-з-з»*; если червяков - идут по кругу, попеременно наклоняя и поднимая туловище.

После каждого показа ведущий выбирает ребенка, который, по его мнению, выполняет движения лучше всех и он становится ведущим.

**Подвижная игра «Лиса и заяц»**

Оборудование: маска лисы, маски для зайцев.

Дети в масках зайчиков стоят в кругу.

Ребенок в маске лисы ходит за кругом и говорит:

«Ох, растаял домик мой

Как же мне идти домой.

Надо к зайчику бежать

Его домик отобрать»

Подходит к домику одного из *«зайчиков»*,стучится:

«Тук- тук- тук….

Серый зайка, выбегай. И со мною поиграй»

«Зайка» и «Лиса*»* бегут наперегонки за кругом: кто первый займет домик.

Кто проиграл - тот становится *«лисой»*.

**Подвижная игра «Красная Шапочка»**

Оборудование: красная шапочка.

Дети стоят в кругу со сцепленными руками. В центре ребенок, у которого на голове красная шапочка, слегка прикрывающая глаза.Дети идут вокруг Красной Шапочки и говорят:

«Маленькая девочка

Красненькая Шапочка

К бабушке с корзинкой шла

И ребяток здесь нашла.

Шапочку ты не снимай,

Кто позвал тебя, узнай?»

Ребенок, на которого указывает воспитатель, зовет: *«Красная Шапочка»*

Она должна угадать, кто её позвал, назвать имя. Угаданный ребенок становится Красной Шапочкой.

**Подвижная игра «Бармалей»**

Оборудование: маска Бармалея.

Выбирается ребенок – Бармалей, ему одевается маска героя.

Он подходит к детям со словами:

«Я добрейший Бармалей - Очень я люблю детей.

Кто пойдет со мной гулять:

Бегать, прыгать и скакать?»

Дети отходят от Бармалея, приговаривая:

«Не хотим с тобой идти,

Лучше нас ты догони!»

Дети убегают от Бармалея. Пойманных детей он уводит в свой *«домик»*. Затем игра продолжается с вновь выбранным ребенком.

**Подвижная игра «Заяц – хваста»**

Считалочкой выбирают *«зайца»*. Дети образуют круг.

*«Заяц»* становится посреди круга и произносит:

Я - Заяц-попрыгун!

У меня не усы – а усища,

Не зубы, а зубища,

Не лапы, а лапища.

Я никого не боюсь!

А дети говорят:

Слушай, Заяц, не хвались,

Ты беги, беги, беги!

*«Заяц»* убегает, а дети догоняют его. Кто первым поймает *«зайца»*, тот становится ведущим. Игра повторяется снова.

Усложнение: дети передвигаются на одной ноге.

**Подвижная игра «Кот- игорошко»**

Оборудование: гимнастические палки.

Дети делятся на две команды: *«Змея»* и *«Кот - игорошко»*. Выходят двое детей – по одному с каждой команды. Дети садятся друг напротив друга, опираясь ступнями ног о ступни соперника, держась за одну палку перед собой. По сигналу они пытаются поднять соперника на ноги. Кому это удается – тот победитель.

После этого выходит новая пара.

**Подвижная игра «Колобок»**

Дети образуют круг. Считалочкой выбирают ведущего – «*Колобка»*.   *«Колобок»*бежит по кругу и поет:

Я Колобок, Колобок, По коробу метеный,

На яйцах испеченный – Я от бабы и от деда убежал,

Я от зайца и от волка убежал,

От медведя и от лисы убежал!

И от тебя убегу!

 При этом он дотрагивается рукой ребенка, у которого закончил произносить слова, и убегает от нее. Ребенок ловит, а *«Колобок»* бежит по кругу и пытается занять место ребенка. Усложнения: обоим нужно преодолеть полосу препятствий: прыгать из круга в круг, пройти по скамье, пролезть под дугой.

**Подвижная игра «Цветик - семицветик»**

Оборудование: цветик - семицветики по количеству команд.

Играющие делятся на команды, чтобы в командах было по 7 человек. Каждая команда образует свой круг вокруг сердцевинки цветка, который лежит на полу. Сердцевинки расположены в разных местах зала. У каждого играющего в руках лепесток цветка. Пока звучит музыка, дети со своими лепестками бегают врассыпную. С окончанием музыки нужно выложить цветок.

**Подвижная игра «Коза-Дереза»**

Дети образуют круг, чертят вокруг себя *«избушки»*. Одного ребенка выбирают *«Козой – Дерезой»*. Она подходит к любой *«избушки»*,

прыгает туда и говорит:

Я – Коза –Дереза,

Черные глаза, кривая нога, острые рога!

Топну-топну ногами,

Заколю тебя рогами.

Ножками затопчу,

Хвостиком замету,

Беги из хаты!

Дети отвечают: *«Ты, Коза, не дразни, а попробуй обгони!»*

После этих слов оба на одной ноге стараются как можно быстрее попрыгать вокруг *«хатки»*. Один скачет – справа, второй – слева. Кто вернется первым, тот и остается там за хозяина, а кто опоздает, тот становится *«Козой – Дерезой»*.

**Игра – соревнование «Репка»**

Оборудование: канат.

Воспитатель объединяет детей в две команды. Дети берут в руки канат. По сигналу воспитателя начинают тянуть его в разные стороны. Кто вытянет *«репку»*, тот и победитель.

Игру можно проводить с постепенным дополнением игроков.

Можно играть до последнего победителя (команду, которая выиграла, объединяют в две команды, продолжают состязание, пока не победит один игрок).

**Картотека: «Сказочные эстафеты»**

**Эстафета «Конек-горбунок»**

Оборудование: мяч или воздушный шар на каждую команду, различные препятствия *(кубики, палки и т. д.)*.

Каждому участнику эстафеты предстоит изобразить Конька-Горбунка из сказки П. П. Ершова. Для этого вам потребуется лишь волейбольный мяч или воздушный шарик. Участник сгибается в поясе, берет мяч и кладет его себе на спину. Чтобы мяч не упал во время движения, его необходимо придерживать руками, оставаясь при этом в полусогнутом положении. Но это не все.

Как известно, Конек-Горбунок мог прыгать так высоко, что преодолевал любые препятствия. В этой эстафете «конькам-горбункам» также придется во время скачки преодолевать препятствия, все это быстро и не теряя при этом «горб» – мяч за спиной. Победят те «коньки-горбунки», которые окажутся более ловкими и стремительными.

**Ядро барона Мюнхгаузена**

Оборудование: воздушные шары по количеству команд.

Помните, барон Мюнхгаузен передвигался однажды, оседлав пушечное ядро.

Предложите ребятам освоить этот необычный вид *«транспорта»*.

Ядром у вас будет обычный воздушный шарик, на котором сбоку написано: «Ядро». Участники должны оседлать ядро, зажав его между коленками и придерживая руками. По сигналу в таком положении они проделывают путь до поворотного флажка и обратно. Затем ядро передается следующему игроку и так далее, пока не выяснится, какая команда быстрее освоила «полеты на ядре». Не забывайте, что при неосторожном обращении ядра имеют свойство взрываться. Предупредите об этом ребят.

Если шарик-ядро лопнет, команда выбывает из игры и оплакивает погибшего *«ядро летателя»*.

**Эстафета «Молодильные яблочки»**

Оборудование: тарелочки с яблоками *(мяч)* по количеству команд.

У первых игроков команды в руках тарелочки с яблоками. По сигналу, держа блюдце с яблоком двумя руками, не прижимая к себе, добежать до стойки. Оббежать ее и бегом вернуться обратно. Передать блюдце следующему участнику и т. д. Побеждает команда первая закончившая эстафету.

* **Эстафета «Кот в сапогах»**

Оборудование: сапоги очень большого размера, по 3 кегли для каждой команды.

Сапоги устанавливаются на линии старта. Первый участник по сигналу должен быстро надеть их и быстро добежать до финиша. Как вы помните, Кот в сапогах обладал хорошими манерами. Поэтому, чтобы усложнить эстафету, вы можете поставить на пути следования три кегли. Пробегая мимо них, каждый участник должен задержаться и совершить поклон, красивый и оригинальный.

И так вся команда. Команда-победительница может выразить свою радость громким и мелодичным мяуканьем.

**Эстафета «Незнайка на воздушном шаре»**

Оборудование: 2 ведра, 2 воздушных шара, 2 обруча, игрушки по количеству участников.

Корзина - обыкновенное ведро. В него положили балласт: мячи, кубики, машинки, куклы и т. д. Количество предметов равно количеству участников команды. Первый участник берет в руку воздушный шарик, в другую - ведро. Старт. С ведром и шариком игрок бежит к линии финиша, где лежит обруч. Добежав, игрок выкладывает в обруч один предмет из ведра, то есть облегчает корзину. Вернувшись к команде, он отдает ведро и шарик следующему участнику. Тот проделывает то же самое. Последний участник должен снова собрать в ведро кубики при этом громко считает предметы и называет сколько всего и вернуть их команде.

**Эстафета «Теремок»**

Оборудование: карточки с цифрами, нагрудный значок героя сказки"Теремок", 2 больших обруча.

Участвуют 6 человек - по числу персонажей. А роль Теремка выполнит обруч. Ребенок берет карточку с цифрой, затем выбирает нагрудный значок героя и строятся в звенья. Эстафету начинает "мышка", по сигналу она двигается к финишу, где лежит обруч - теремок. Добежав, продевает обруч через себя, кладет его на место и бежит за следующим участником - "лягушкой". Теперь они бегут к теремку вдвоем, взявшись за руки, и вдвоем пролезают сквозь обруч. Затем то же с Зайкой, Лисичкой и волком. Важно: рук не разрывать! Когда их окажется 6 это Медведь, пятеро надевают обруч и удерживают его на уровне пояса. "Медведь" берет обруч рукой и тянет вместе с участниками к старту.

**Эстафета «Волшебный клубок»**

Оборудование: гимнастические палки и мячи по числу команд, елочки.

У первых игроков команды в руках гимнастическая палка и мячик *(клубок)*. По сигналу игроки опускают мячик на пол и подталкивая палкой ведут клубок вокруг елочек. Обратно возвращаются бегом, передавая палку следующему игроку. Побеждает команда первая закончившая эстафету и допустившая меньшее количество ошибок.

**Эстафета «Ловись золотая рыбка»**

Оборудование: детские удочки и рыбки на магните, обручи, ведерки.

У первых игроков команды в руках детские удочки. По сигналу игроки бегут с удочкой до обруча, в котором лежат рыбки. Подцепляют рыбку с помощью магнита и возвращаются к командам. Опускают рыбку в ведерко и передают удочку следующим игрокам. Побеждает команда первая закончившая эстафету.

**Эстафета «Доктор Айболит»**

Оборудование: кегли на 2 меньше, чем участников; 2 ведра.

Градусники заменят кегли, их складывают в корзину. Количество кеглей на 2 меньше, чем участников. По сигналу первый "Айболит" берет корзину и бежит до отметки и возвращается *(путь в Африку)*. Вернувшись, достает кегли по одной и по очереди ставит их всем участникам *(как градусники)* под мышку, кроме последнего. Ему "Айболит" отдает корзину, а сам выбывает из игры. Новый "Айболит" быстро собирает кегли и вновь проделывает то, что и первый игрок. Кегли *(градусники)* не надо ронять.

Эстафета заканчивается, когда останется один "Айболит", вернувшийся из "Африки", и ни одного больного. Последний участник должен назвать всех игроков своей команды.