***Муниципальное бюджетное дошкольное  образовательное учреждение детский сад***

***«Звёздочка» г.Зернограда***

**Картотека малоподвижных игр в старшей группе**

**Подготовила:**

**М. А. Цыганова**

**2019**

**Картотека малоподвижных игр в старшей группе**

**Эти игры направлены на развития ребенка как всестороннюю личность. Они предназначены для детей старшего и подготовительного возраста. Данные игры могут быть задействованы в непосредственной образовательной деятельности.**

**«Найди пару»**

**Цель: развивает навыки классифицирования и сортировки, зрительно-двигательную координацию, моторику рук, мыслительные навыки.**

**На стол выкладывают предметы, которые сочетаются друг с другом по каким-либо признакам. Перемешивают их. Детям предлагается взять любой предмет и найти к нему пару, а также объяснить, потом почему он считает эти предметы парными.**

**Собираются различные предметы, которые сочетаются друг с другом (карандаши, бумага, носок и ботинок, замок и ключ и т.д.). Раскладывают предметы на столе и перемешивают. Детей усаживают либо, деля на команды, либо в парах за стол, или по одному.**

**Взрослый выбирает любой предмет и просит ребенка найти ему пару (или ребенок выбирает предмет самостоятельно). Если ребенок находит пару, ее откладывают в сторону.**

**Берут следующий предмет и повторяют тоже самое. Игра продолжается до тех пор, пока все предметы не будут собраны по парам. Вместо предметов можно использовать картинки с предметами.**

**Интерактивные технологии: работа в парах, хоровод, цепочка.**

**«Как живешь?»**

**Цель: развивать у детей умения правильно описывать движения и проговаривать одновременно, мыслительные навыки, координацию движения.**

**Выбирается ведущий. Ребенок показывает движения, а остальные дети повторяют за ним. Игру можно усложнить разделить детей на команды и под руководством взрослого команды выполняют движения. Во время игры можно включить негромкую музыку.**

**Как живешь? Вот так!**

**Показать большие пальцы обе их рук, направленные вверх.**

**Как идешь? — Вот так!**

**Маршировать.**

**Как бежишь? — Вот так?**

**Бег на месте.**

**Ночью спишь? — Вот так!**

**Ладони соединить и поло жить на них голову (щекой)**

**Как берешь? — Вот так!**

**Прижать ладонь к себе.**

**А даешь? — Вот так!**

**Выставить ладошку вперед.**

**Как шалишь? — Вот так!**

**Надуть щеки и кулачками мягко ударить по ним.**

**Как грозишь? — Вот так!**

**Погрозить пальцем вперед, или друг другу.**

**Интерактивные технологии: работа в малых группах (тройках), «хоровод», «цепочка», «карусель».**

**«Скажи наоборот»**

**Цель: учить быстро, находить слова противоположные по значению, развивать память, умственные способности. Пополнять словарный запас ребенка.**

**Дети стоят по кругу, бросают и ловят мяч с названием слов-антонимов.**

**аккуратный - неряшливый   
белый - черный   
бледнеть - краснеть   
блестеть - мерцать   
близкий - далекий   
богач - бедняк   
большой - маленький   
быстрый - медленный    
верный - ошибочный   
веселый - грустный, печальный, скучный   
ветреный - безветренный  
ветхий - новый   
вопрос - ответ  
восход - закат   
высокий - низкий   
гасить - зажигать   
гладкий - шершавый   
гласный - согласный   
глубокий - мелкий   
говорить - молчать   
город - село, деревня   
горький - сладкий   
горячий - холодный   
греть - охлаждать   
грязь - чистота   
делать - бездельничать   
день - ночь   
добро - зло   
друг - враг   
жара - холод и т.д.**

**Интерактивные технологии: «хоровод», «интервью», «цепочка».**

**«Челночок»**

**Цель: Развивать физические качества, коллективизм, умение действовать по сигналу**

**Пройти нужно так чтобы не задеть ворота, дети держат друг друга за руки.**

**Все играющие встают парами лицом друг к другу и берутся за руки - это ворота. Дети из последней пары проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними идет следующая пара.**

**Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель», «работа в парах»**

**«Колобок»**

**Цель: упражнять детей в координации и ориентировке в пространстве  при  выполнении разных заданий, развивать слуховое внимание через игру.**

**Мяч для этой игры может быть любого размера. Покидать свое место игрокам нельзя. Участники становятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. В центре круга — водящий. Игроки один другому ногами передают мяч, а водящий старается перехватить его. Они могут плавно перекатывать мяч, отбивать, делать обманные движения. Нельзя только брать его в руки. А водящий может поступать как угодно; задержать мяч ногой, рукой, выбить за круг, достаточно даже слегка прикоснуться к нему.**

**Если водящему удастся задержать мяч, он становится на место того игрока, от которого к нему попал мяч.**

**Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».**

**«ЩУКА»**

**Цель: координация речи с движением, развитие общих речевых навыков, обогащение словаря, развитие творческого воображения и двигательной подражательности, обучение элементам пантомимы.**

**Игра проводится с мячом. Дети стоят по кругу. Выбирается Щука. Она выходит на середину круга.**

**Мимо леса мимо дач,**

**Плыл по речке**

**красный мяч.**

**Увидала щука: —**

**Что это за штука?**

**Хвать, хвать.**

**Не поймать.**

**Мячик  вынырнул опять.**

**Он пустился**

**дальше плыть.**

**Выходи, тебе водить!**

**На первые четыре строки стихотворения дети перекатывают мяч от одного к другому через центр круга (мимо Щуки). На пятую строку стихотворения мяч перекатывается Щуке, которая берет мяч, произнося текст шестой строки, и как бы разглядывает мяч.**

**На первые три строки второй строфы стихотворения Щука ударяет мячом об пол, произнося этот текст, на четвертую строку она перекатывает мяч снова детям, которые продолжают перекатывать его снова от одного к другому через середину. Тот ребенок, на которого пришлись слова «Тебе водить», выходит с мячом в середину. Он становится Щукой. Игра повторяется.**

**Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».\**

**«Кто ушел?»**

**Цель: Развивать внимательность, сообразительность. Умение быстро найти недостающего.**

**Запрещается подглядывать, можно назначить ведущего ребенка.**

**Дети строятся в круг. Водящий встает в центре круга и закрывает глаза. Педагог дотрагивается до одного из играющих, стоящих в круге, и он тихо выходит из зала. Педагог разрешает водящему открыть глаза и спрашивает у него: «Отгадай, кто ушел?» Если водящий отгадал, то он встает в круг и выбирает другого водящего. Если не отгадал, то снова закрывает глаза, а выходивший из зала занимает своё прежнее место в кругу. Водящий, открыв глаза, должен назвать его.**

**Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».**

**«Летает -не летает»**

**Цель: Развивать координацию, внимание, умение работать в коллективе.**

**Тот, кто неправильно поднял руки, считается проигравшим**

**Дети идут в колонне по одному. Педагог называет различные предметы. Если предмет летает, например самолет, птица, то дети должны поднять в стороны руки и взмахнуть ими, как крыльями, если предмет не летает, то они не должны поднимать рук.**

**Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».**

**«Хоровод»**

**Цель: Развивать навык действовать по сигналу или под музыку, координацию движений. Внимательно слушать задания педагога. Ведущего можно выбрать ребенка с помощью считалки.**

**Играющие образуют два круга, один внутри другого, и берутся за руки. По сигналу педагога они начинают движение в заданную сторону (ходьба или медленный бег). Можно предложить ритмическую ходьбу под песню или музыкальное сопровождение:**

**«хоровод», «Ручеек»**

**Совершенствовать умение действовать по сигналу, развивать координацию движений. Нельзя размыкать руки.**

**Дети идут в колонне по двое. По команде педагога «Ручеёк» дети останавливаются, берутся за руки и поднимают руки вверх. Каждая пара, начиная с последней, одна за другой пробегает внутри (под руками) и становится впереди, поднимая руки вверх.**

**Интерактивные технологии «хоровод», «цепочка», «карусель», «работа в парах».**

**"Холодно горячо"**

**Цель: Развивать слуховые качества, физические качества.**

**Запрещается подглядывать, когда ведущий прячет предмет.**

**Водящий выходит из зала, дети прячут предмет. После этого водящий входит и ищет предмет. А дети ходят за ним и говорят:**

**холодно…тепло,…горячо…помогая найти спрятанный предмет.**

**Интерактивные технологии: «хоровод».**

**"Водяной"**

**Цель: Развивать координацию движений, слух, физические качества.**

**Дедушка - Водяной!**

**Что сидишь ты под водой?**

**Выйди, выйди хоть на час.**

**Угадай кого из нас!**

**Запрещается подглядывать. Можно усложнить игру - выбрать 2 водяного**

**Дети стоят в кругу, водяной в центре. Дети идут по кругу и говорят слова, после слов: - выйди, выйди... водяной идет с закрытыми глазами, руки вперед, кого заденет, того и угадывает.**

**Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка».**

**«Шмель»**

**Цель: упражнять детей в координации и ориентировке в пространстве  при  выполнении разных заданий. Развивать слуховое внимание через игру.**

**Мяч откатывать только руками; нельзя ловить, задерживать мяч.**

**Играющие сидят по кругу. Внутри круга по земле перекатывается мяч. Играющие руками откатывают его от себя, стараясь осалить другого  (попасть в ноги). Тот, кого коснулся мяч (ужаленный), поворачивается спиной к центру круга и в игре не участвует, пока не будет осален другой ребенок. Тогда он вступает в игру, а вновь ужаленный  поворачивается спиной в круг.**

**Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка».**

**«Узнай по голосу»**

**Цель: развивать координацию, внимание, умение работать в коллективе.**

**Водящему не открывать глаза, пока не назовет позвавшего. В это время всем соблюдать тишину.**

**«Мы немножко порезвились,**

**По местам все разместились.**

**Ты,…(имя), отгадай,**

**Кто позвал тебя, узнай».**

**Ведущий закрывает глаза. Дети идут по кругу, водящий стоит в середине круга. С окончанием слов дети останавливаются. Воспитатель показывает на кого-нибудь из играющих.**

**Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».**

**«Топор»**

**Цель: развивать физические качества, коллективизм, умение действовать по сигналу.**

**Ведущему нельзя показывать, кому он дал предмет.**

**Взял Егор в углу топор,**

**С топором пошел во двор.**

**Стал Егор чинить забор,**

**Потерял Егор топор.**

**Вот и ищет до сих пор,**

**Поищи и ты топор!**

**Ведущий (сначала взрослый) прячет в ладонях одного из играющих маленький предмет (топорик). Стихотворение произносят хором. Тот из играющих, на кого пришлось слово топор, идет его искать**

**Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».**

**«Найдите различия»**

**Цель: развивать внимание, память, умение действовать по сигналу.**

**Ведущий должен определить, что изменилось у игроков. Тот, у кого он нашел больше всего изменений, и будет водить.**

**Все садятся в круг. Для игры нужно, чтобы играющие внимательно осмотрели друг друга. Когда ведущий выходит из комнаты, участники должны произвести небольшие перемены в своем облике: заколоть волосы, забинтовать палец, расстегнуть пуговицу.**

**Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».**

**«Угадай, чей голос»**

**Цель: развивать слуховые качества, физические качества.**

**Дети образуют круг. Водящий встает в центре круга и закрывает глаза. Не держась за руки, дети идут по кругу вправо (влево) и говорят:**

**Мы собрались в ровный круг,**

**Повернемся разом вдруг,**

**А как скажем «Скок-скок-скок»,**

**Угадай, чей голосок**

**Слова «скок-скок-скок» произносит один из детей по указанию воспитателя. Водящий должен узнать, кто сказал эти слова. Если он отгадал, он встает на место произносившего слова. Если водящий не узнал голос, игра повторяется, а дети идут по кругу в другую сторону.**

**Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».**

**«Статуи»**

**Цель: развивать координацию движений, слух, физические качества, умение играть по правилам.**

**Нужно кидать мяч прямо в руки. Внимательно слушать ведущего.**

**эту игру лучше играть большим мячом.  Игроки становятся по кругу  и перебрасывают мяч друг другу руками. Кто не поймает мяч,   получает наказание: продолжает игру, стоя на одной ноге.   Если   в  такой   позе   ему удается поймать мяч, то наказание   снимается;   он   становится  на  обе  ноги.  Если  же  совершается   еще   одна   ошибка, игрок становится на одно колено. При третьей ошибке он опускается на оба колена. Если в этом положении игрок поймает  мяч, ему прощаются все наказания, и он   продолжает   игру,   стоя   на обеих  ногах. А если постигнет неудача,   придется   выбыть   из игры.**

**Интерактивные технологии: «хоровод», «цепочка», «карусель».**

**«Чем все закончилось»**

**Цель: развивать память, умственные способности. Пополнять словарный запас ребенка.**

**В игре используется сказочный сюжет. Прочитайте начало сюжета и попросите продолжить его. Осенним солнечным днем отправились зайчонок и ежонок в лес по грибы. Зайчонок поднял красивый березовый лист и увидел гриб. «Я нашел гриб в красной шапке!» - радостно закричал он. Ежонок посмотрел на гриб и сказал….**

**Интерактивные технологии: работа в малых группах (тройках),«цепочка», «карусель»,**

**«аквариум», «большой круг»**

[**Назад**](javascript:history.go(-1))