

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Шушенская средняя общеобразовательная школа № 8**

**Материалы для родителей.  
Подвижные игры с экологическим содержанием.**

**Составила: Баркова Вера Павловна**

**Мышеловка.** Ход игры: играющие делятся на две неравные группы. Меньшая группа детей, взявшись за руки, образует круг. Они изображают мышеловку. Остальные дети (мыши) находятся вне круга. Изображающие мышеловку начинают ходить по кругу, приговаривая: Ах, как мыши надоели, Всё погрызли, всё поели, Берегитесь же, плутовки, Доберёмся мы до вас. Вот поставим мышеловки, Переловим всех сейчас! Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из неё. По сигналу воспитателя Хлоп стоящие по кругу дети опускают руки, приседают, мышеловка захлопывается. Мыши, не успевшие выбежать из круга (мышеловки), считаются пойманными. Пойманные мыши становятся в круг, мышеловка увеличивается. Когда большая часть детей поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется. Игра повторяется 4-5 раз.

**Гуси-лебеди.** Ход игры: на одном краю площадки чертой обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположном краю стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором находится волк. Остальное место луг. Дети, исполняющие роль волка и пастуха, назначаются воспитателем, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся на лугу, летают. Пастух. Гуси, гуси! Гуси. (Останавливаются и отвечают хором). Га, га, га! Пастух. Есть хотите? Гуси. Да, да, да! Пастух. Так летите! Гуси. Нам нельзя, Серый волк под горой, Не пускает нас домой. Пастух. Так летите, как хотите, Только крылья берегите! Гуси, расправив крылья (вытянув руки в стороны), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (коснуться рукой). Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек (по условию игры) подсчитывают пойманных волком гусей. Затем назначаются новые волк и пастух. Игра повторяется 3-4 раза.

**Караси и щука.** Ход игры: половина играющих, становясь друг от друга на расстоянии трёх шагов, образуют круг. Это пруд, на берегу которого лежат камешки. Одни из играющих, назначенный воспитателем, изображает щуку, он находится вне круга. Остальные играющие караси, они плавают (бегают) внутри круга, в пруду. По сигналу воспитателя Щука! Щука быстро выплывает в пруд, стараясь поймать карасей. Караси спешат спрятаться за кем-нибудь из играющих, стоящих по кругу и изображающих камешки. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться за камешки, и уводит к себе в дом. Игра проводится 2-3 раза, после чего подсчитывается число пойманных щукой карасей. Затем на роль щуки назначается другой играющий. Игры повторяется 3-4 раза. Указания. При повторении игры, когда выбирают новую щуку, дети, изображающие карасей и камешки, меняются ролями.

**Хитрая лиса.** Ход игры: играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. В стороне, вне круга, обозначается дом лисы. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а воспитатель обходит за спинами детей

круг и незаметно дотрагивается до одного из играющих. Тот, до кого дотронется воспитатель, становится хитрой лисой. Воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть друг на друга, пытаясь выяснить, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие хором три раза (с небольшими промежутками) спрашивают (сначала тихо, а потом всё громче): Хитрая лиса, где ты? При этом все внимательно смотрят друг на друга. Как только вопрос: Хитрая лиса, где ты? - будет произнесён в третий раз, играющий, выбранный хитрой лисой, быстро выбегает в середину круга, поднимает руку вверх и говорит: Я здесь! Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит (дотрагивается рукой). Пойманного лиса отводит к себе в дом. После того как лиса поймает 2-3 детей, воспитатель произносит громко: В круг! Играющие образуют круг, игра возобновляется. Игра повторяется 4-5 раз.

**Удочка.** Ход игры: дети становятся по кругу на небольшом расстоянии друг от друга. В центре круга воспитатель. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан мешочек с песком. Играющие внимательно следят за мешочком, при его приближении и подпрыгивают на месте вверх, чтобы мешочек не коснулся ног. Тот, кого мешочек заденет, делает шаг назад и выбывает временно из игры. Вскоре делается небольшой перерыв, игра возобновляется, в ней снова участвуют все дети. Указания. Конец шнура с мешочком должен скользить по полу. Если все дети легко справляются с заданием, можно слегка приподнять мешочек от пола. Вращать шнур нужно не только по часовой стрелке, но и против. Для усложнения игры между двумя прыжками можно дать детям дополнительное задание: присесть и встать, повернуться 1-3 раза вокруг и др. Вместо подпрыгивания вверх можно отпрыгивать от удочки назад.

**Медведи и пчёлы.** Ход игры: улей (гимнастическая стенка или вышка) находится на одной стороне площадки. На противоположной стороне луг. В стороне берлога медведей. Одновременно в игре участвуют 12-15 человек. Играющие делятся на две неравные группы. Большинство из них пчёлы, которые живут в улье. Медведи в берлоге. По условному сигналу пчёлы вылетают из улья (слезают с гимнастической стенки), летят на луг за мёдом и жужжат. Как только пчёлы улетят, медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку) и лакомятся мёдом. Как только воспитатель подаст сигнал Медведи ,пчёлы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчёлы жалят (дотрагиваются рукой). Потом игра возобновляется. Ужаленные медведи не участвуют в очередной игре. Указания. После двух повторений дети меняются ролями. Воспитатель следит, чтобы дети не спрыгивали, а слезали с лестницы; если нужно, оказать помощь.

**Охотники и зайцы.** Ход игры: на одной стороне площадке очерчивают место для охотников. На другой стороне обозначают домики для зайцев. В каждом домике находится 2-3 зайца. Охотник обходит площадку, делая вид ,что он разыскивает следы зайцев, а затем возвращается к себе. По сигналу зайцы выбегают из своих домиков на полянку и прыгают на двух ногах, продвигаясь

вперёд. По слову воспитателя охотник! зайцы бегут в домики, а ребёнок, изображающий охотника, бросает в них мяч. Заяц, в которого попали мячом, считается подстреленным. Охотник уводит его к себе. Игра повторяется несколько раз, после чего выбирают другого охотника. Указания. У охотника в руках может быть несколько мячей. Стрелять в зайцев, находящихся в домиках нельзя.

**Совушка.** Ход игры: в одном из углов площадки обозначается гнездо совы. В гнезде находится водящий сова. Остальные играющие бегают по площадке, изображая жуков, бабочек и других насекомых. Через некоторое время воспитатель говорит: Ночь. Играющие замирают на месте в той позе, в которой их застала ночь. Сова вылетает из своего гнезда. Медленно летит, машет крыльями и смотрит, не пошевелился ли кто. Того, кто пошевелился, сова уводит к себе в гнездо. А воспитатель говорит: День. Бабочки, жуки, т. п. опять начинают летать, кружиться, жужжать. После 2-3 вылетов совы на охоту подсчитывается число пойманных. Выбирается другая сова. Указания. До начала игры воспитатель рассказывает о повадках совы, о том, что она хорошо видит ночью. Предупреждает, что сова должна следить одновременно за всеми насекомыми.

**Перелётные птицы.** Ход игры: птицы (дети), расправив крылья, летают по всей площадке. По сигналу Буря! они скрываются на деревьях (взлетают на гимнастическую стенку). Когда воспитатель скажет: Буря прекратилась, птицы слетают с ветвей (спускаются со стенки) и продолжают летать. Указания. Если нет гимнастической стенки, вышки, используются скамейки, ящики и другие предметы, на которые дети взбираются.

**Через болото.** На площадке из кирпичиков (плоских фанерок размером 15X20 см) выкладываются 3 дорожки длиной 3 м. Расстояние между кирпичиками 10, 15 см. 3 детей встают у первых кирпичиков и по сигналу идут по дорожкам. Правила: вставать только на кирпичики, не касаясь, пола: доходить до конца дорожки.

**Курочка и цыплята.** Дети располагаются за веревкой, подвешенной на высоте 25 см. Воспитатель-наседка зовет цыплят гулять. Они перешагивают через веревку и разбегаются по площадке. На сигнал большая птица убегает. Воспитатель в это время опускает веревку вниз. Правила: перешагивать после сигнала, не толкаясь, удерживая равновесие на одной ноге; убегать после сигнала.

**Мишка идет по мостику.** На землю кладут доски (ширина 25 см, длина 2—2,5 м). За ними на высоте поднятой руки ребенка подвешивают на веревке ленточки. Соответственно количеству досок вызывают детей, они встают на четвереньки и по сигналу ползут до конца доски. Сходят с доски, подпрыгивают, снимают по одной ленточке. Медведи достают малину. Когда все дети проползут, воспитатель предлагает побегать с ленточками по площадке. По сигналу все собираются, воспитатель вешает ленточки на веревку. Игра повторяется. Правила: идти по скамейке на четвереньках (на ступнях и ладонях); доходить до конца доски.

**Солнышко и дождик.** Дети встают по кругу. Смотрит солнышко в окошко, (Идут по кругу.) Светит в нашу комнатку. Мы захлопаем в ладоши, (Хлопают стоя на месте.) Очень рады солнышку. Топ-топ-топ-топ! (Ритмично притопывают на месте.) Хлоп-хлоп-хлоп-хлоп! (Ритмично хлопают в ладоши) На сигнал дождь идет, скорей домой дети убегают. Воспитатель говорит: Солнышко светит. Игра повторяется.

**Найди свой домик.** Дети сидят вдоль стороны площадке или комнаты. Дети выбирают, кем они будут (Зайчики, лисята, медвежата и т.д.) По сигналу воспитателя, Пойдемте гулять, дети расходятся по площадке кто куда хочет. По слову воспитателя домой, все бегут обратно и занимают любое свободное место. Затем игра повторяется.

**Мыши и кот.** Дети- мышки сидят в норках - на стульчиках или скамейке, поставленной вдоль стен комнаты ,или сторонам площадки в одном из углов площадки сидит кошка, роль которой исполняет воспитатель. Кошка засыпает и только тогда мышки разбегаются по комнате. Но вот кошка просыпается, мяукает и начинает ловить мышат, которые бегут в свои норки и занимают свои места на стульчиках. После того как все мышки вернулись на свои места, кошка еще раз проходит по комнате, а затем возвращается на свое место, засыпает и игра повторяется. Воспитатель может использовать в игре игрушечную кошку.

**Кот и мыши.** Коту (водящему) завязывают глаза и несколько раз вращают вокруг собственной оси, чтобы он потерял ориентировку. Остальные участники игры - мыши, находясь на безопасном расстоянии от кота, начинают его поддразнивать: Кот, кот, на чем спишь? На мосту. Чего пьешь? Квас. Лови мышек, нас! И все разбегаются. Задача кота поймать хотя бы одну мышку. Когда мышка попалась, кота освобождают от повязки, и он становится мышкой, а пойманная мышка котом. И все начинается сначала.

**Лохматый пес.** Один из детей изображает пса; он ложится на коврик, на живот, голову кладет на протянутые вперед руки. Остальные дети тихонько подходят к нему под чтение воспитателем стихов: Вот лежит лохматый пес, В лапы свой, уткнувши нос. Тихо-смирно он лежит, Не то дремлет, не то спит. Подойдем к нему, разбудим, И посмотрим, что-то будет. Пес вскакивает, начинает лаять, дети разбегаются. Пес гонится за ними. Когда все дети разбегаются и прячутся, пес опять ложится на коврик. Игра повторяется с новым водящим.

**Воробушки и кот.** Дети стоят вдоль стен на скамеечках на больших кубах или в обручах, положенных на пол. Это - воробушки на крыше или в гнездышках. Поодаль сидит кошка, роль которой исполняет один из детей. Воробушки полетели,- говорит воспитатель. Воробушки спрыгивают с крыши или выпрыгивают из гнезда и, расправив крылья, т. е. вытянув руки в стороны, бегают в рассыпную по комнате. Кошка тем временем спит. Но вот она просыпается, произносит мяу-мяу и бежит догонять воробушков, которые должны спрятаться от неё на крыше или гнёздышках, заняв свои места. Поймав воробушков, кошка отводит к себе в дом.

**Лягушки.** Посередине площадке чертят большой круг или кладут шнур в форме круга. Группка детей располагается по краю круга, остальные сидят на

стульчиках, расставленные по одной стороне площадки. Вместе с детьми, сидящими на стульчиках, воспитатель говорит следующие слова: Вот лягушки по дорожке Скачут, вытянувши ножки, Ква - ква - ква, ква - ква-ква, Скачут, вытянувши ножки. Дети, стоящие по кругу подпрыгивают, изображая лягушек. По окончании стихотворения, сидящие на стульчиках, хлопают в ладоши (пугают лягушек); лягушки прыгают в болотце, перепрыгивают черту и тихонько присаживаются на корточки.

**Наседка и цыплята.** Дети изображают цыплят. А воспитатель - наседку. На одной стороне площадке огороженной веревкой место дом, где помещаются цыплята с наседкой (веревка натягивается между деревьями или двумя стойками на высоте 40-50 см). Наседка подлезает под веревку и отправляется на поиски корма. Через некоторое время она зовет цыплят: ко - ко - ко – ко. По этому сигналу все цыплята подлезают под веревку, бегут к наседке и вместе с ней гуляют по площадке. Когда воспитатель говорит большая птица, все цыплята бегут домой. Воспитатель говорит большая птица только после того, как все дети подлезали под веревкой и немного побегали.

**Огуречик.** В одном конце площадки : воспитатель - ловишка, в другом - дети. Дети приближаются к ловишке прыжками на двух ногах под приговорку, произносимую воспитателем: Огуречик, огуречик, Не ходи на тот кончик: Там мышка живет, Тебе хвостик отгрызет. По окончанию слов дети убегают на свои места, ловишка их ловит.

**Лошадки.** Дети становятся парами. В паре один лошадка. Другой возчик. Используются вожжи, или дети держат друг друга за пояс. Воспитатель говорит: Поехали, поехали, с орехами, с орехами. С окончанием текста дети продолжают бежать в том же ритме под проговаривание воспитателя: Бегут до тех пор, пока воспитатель не скажет: Тпру.

**У медведя в бору.** На одном конце площадки проводится черта. Это опушка леса. За чертой, на расстоянии 3-2 шагов от нее, очерчивается место для медведя. На противоположной стороне обозначается линией дом детей. Воспитатель выбирает медведя. Воспитатель говорит, идем гулять. Дети идут и говорят слова: У медведя во бору грибы, ягоды бегу, А медведь не спит, все на нас рычит. Медведь должен сидеть на своем месте. Когда играющие произносят последнее рычит, медведь с рычанием встает и догоняет детей, которые бегут к себе домой. Пойманного ребенка, медведь ведет к себе. После того как медведь поймает 3 - 2, выбирается новый медведь.

**Зайцы и волк.** Дети- зайцы прячутся за кустами и деревьями. В стороне за кустом находится волк. Зайцы выбегают на полянку, прыгают, щиплют травку, резвятся. По сигналу воспитателя: Волк идет зайцы убегают и прячутся за кусты, под деревья. Волк пытается догнать их. В игре можно использовать небольшой текст: Заики скачут скок, скок на зеленый на лужок. Травку щиплют, кушают. осторожно слушают, Не идет ли волк. Дети выполняют действия, о которых говорится в стихотворении. С окончанием появляется волк и начинает ловить зайцев. Ребенок, исполняющий роль волка должен быть подальше от кустов, где прячутся дети – зайцы.

**Куры в огороде.** Посередине площадки ограничивается большое пространство огорода. С одной стороны его дом сторожа, с другой курятник, в нем куры дети. Роль сторожа выполняет воспитатель или один из детей. По сигналу куры гуляют, дети подлезают под шнуры и ходят в огороде, ищут корм, бегают. Сторож замечает кур в огороде и гонит их, хлопает в ладоши, приговаривая кыш-кыш. Куры убегают, подлезают под шнур прячутся в дом. Сторож обходит огород и тоже возвращается домой. Каждый ребенок выбирает себе домик. Это может быть плоский обруч. По сигналу дети выбирают на площадку и бегают в разных направлениях. На сигнал найди свой домик, занимают домики. Дети должны бегать легко, в разных направлениях, не наталкиваться; не подбегать к домику до сигнала, Скорее в круг. На площадке чертят круг диаметром 4 метра в середине круг поменьше диаметром 2 метра, дети ходят друг за другом за большим кругом. Между большим и малым кругом ходит воспитатель. На сигнал: скорее в круг, дети стараются вбежать в маленький круг, воспитатель ловит их, пойманные останавливаются на месте. Затем они снова становятся в круг. Усложнение: воспитатель выбирает себе помощника.

**Тишина.** Дети ходят в рассыпанную по залу. Воспитатель говорит следующие слова: Тишина у пруда не колышется вода, Не шумит камыш, засыпает малыш. Как только воспитатель закончил говорить слова, дети ложатся на пол и имитируют сон. Воспитатель ходит между детьми и отмечает, кто крепко спит (не шевелится)

**Охотники и звери.** На лесной полянке или на опушке леса играющие образуют круг, взявшись за руки. Рассчитавшись на первый-второй, они делятся на охотников зверей. Охотники остаются на своих местах в кругу, а звери выходят в середину круга. Охотники перебрасывают друг другу мяч и стараются попадать им в ноги убегающих и увертывающихся зверей. Тот, которого заденет мяч, считается подстреленным, выходит из круга. Через некоторое время охотники подсчитывают свои трофеи. Игроки меняются ролями.

**Зайцы и лиса.** До начала игры на песке чертится круг диаметром 10 м. Выбирается водящий лиса все остальные игроки зайцы. Лиса остается за пределами круга, зайцы располагаются в круге. Ведущий дает сигнал, лиса вбегает в круг и пытается поймать зайцев. Выбегать за пределы круга зайцам не разрешается. По сигналу ведущего лиса выскакивает из круга. Подсчитывается число пойманных зайцев. Выбирается новая лиса. Побеждает та из лис, которая сумела поймать больше зайцев.

**Ловля обезьян.** Дети располагаются на пособиях для лазанья по одну сторону площадки. В противоположной стороне находятся ловцы обезьян (4-6 детей). Они хотят сманить обезьян с деревьев и поймать их. Ловцы договариваются, какие движения они будут делать. Они выходят на середину площадки и показывают задуманные движения. Обезьяны в это время быстро влезают на стенку и наблюдают оттуда за движениями ловцов. Прodelав движения, ловцы уходят в конец площадки, а обезьяны слезают с деревьев, приближаются к тому месту, были ловцы, и подражают их движениям. По сигналу воспитателя

ловцы обезьяны бегут к деревьям и влезают на них. Ловцы ловят тех обезьян, которые не успели влезть на дерево. Пойманных обезьян они уводят к себе. После 2-3 повторений дети меняются ролями. Указания. Надо следить, чтобы дети не спрыгивали со стены, а спускались вниз до последней перекладины. При повторении игры движения ловцов должны быть новыми.

**Два мороза.** На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются два дома. Игроки располагаются в одном из домов. Двое водящих, два Мороза (Мороз - красный нос и Мороз - синий нос) становятся посередине площадки лицом к детям. Мы два брата молодые, Я Мороз - красный нос, я Мороз - синий нос, мы два Мороза удалые, Кто из вас решится, в дороженьку пуститься? Все играющие хором отвечают: Не боимся мы угроз, И не страшен нам мороз! После этого они перебегают в другой дом, а Морозы стараются их заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз. Они стоят так до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, сколько играющих им удалось заморозить. После 2-3 перебежек выбирают новых Морозов. В конце игры подводится итог, : какие Морозы заморозили больше играющих. Указания. Игрок, который выбежит из дома до сигнала или остается в доме после него, тоже считается замороженным.

**Лиса в курятнике.** На одной стороне зала находится курятник (можно использовать гимнастические скамейки). В курятнике на насесте сидят куры. На противоположной стороне площадки нора лисы. Все свободное место двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры. По сигналу воспитателя куры спрыгивают с насеста, бегают по двору, хлопают крыльями, клюют зерна. По сигналу куры убегают в курятник и взбираются на насест, а лиса старается поймать курицу. Не успевшую спастись курицу лиса уводит в свою нору. Игра возобновляется. Когда лиса поймает 2 - 3 кур, выбирается другая лиса.

**Лягушки и цапля.** В середине площадки обозначают болото, вбивают колышки (высота 15 см), на них вешают веревку с грузиками так, чтобы она не провисала. В стороне от болота цапля. Лягушки прыгают в болоте, ловят комаров. По сигналу цапля, она перешагивает через веревку и начинает ловить лягушек. Они могут выскакивать из болота любым способом: отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, с разбега. Пойманные лягушки идут в гнездо цапли. Правила: из болота можно выпрыгивать; перешагнувший через веревку считается пойманным. Усложнение: ввести вторую цаплю, поднять веревку на высоту 20 см.