



## Издательство и Образовательный Центр "Лучшее Решение"

[www.лучшеерешение.рф](http://www.лучшеерешение.рф) [www.lureshenie.ru](http://www.lureshenie.ru) [www.высшийуровень.рф](http://www.высшийуровень.рф)  
[www.лучшийпедагог.рф](http://www.лучшийпедагог.рф) [www.publ-online.ru](http://www.publ-online.ru) [www.полезныекниги.рф](http://www.полезныекниги.рф)  
[www.t-obr.ru](http://www.t-obr.ru) [www.1-sept.ru](http://www.1-sept.ru) [www.v-slovo.ru](http://www.v-slovo.ru) [www.na-obr.ru](http://www.na-obr.ru)

### Методическая разработка

## "Подвижные игры на занятиях по физкультуре в летний период"

(Авторская разработка)

**Автор:**  
**Фирсов Сергей Владиславович**  
**Инструктор по ФК**  
**ГБДОУ "Детский сад № 52**  
**Приморского района Санкт-**  
**Петербурга"**

**Аннотация:** С наступлением летнего периода физкультурные занятия, зачастую, переходят на улицу, и возможностей для проведения различных, новых подвижных игр, у педагога становится больше. В этот период есть больше пространства для творчества и экспериментирования, а летнее солнце и свежий воздух располагает ребят активнее принимать участие в этом.

**Образовательная область:** Физическое развитие.

### Подвижные игры для занятий по физкультуре на улице

#### 1. «Кот и мыши»

**Ход игры:** Дети – «мыши» сидят в норках. В одном из углов площадки сидит «кошка» - водящий. Кошка засыпает, и мыши разбегаются по площадке. Кошка просыпается, мяукает, начинает ловить мышей, которые бегут в норки и занимают свои места. «Мышка», которую «кошка» поймала – становится водящим.

#### 2. «Птички и кошка»

**Ход игры:** На земле чертится круг (диаметр – 7 м.) или кладется шнур, концы которого связаны. Инструктор выбирает одного ребенка, который становится в центре круга. Это – кошка. Остальные дети – птички, находятся за кругом. Кошка спит. Птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички спешат вылететь из круга, тот, кого коснулась кошка в то время, когда он находился в кругу, считается пойманным, идет на середину круга. Когда кошка поймает 2-3 птичек, инструктор выбирает новую кошку. Пойманные ранее птички присоединяются к играющим.

#### 3. «Блин и оладушки» *(Авторский вариант игры)*

**Ход игры:** в центре площадки кладётся большой обруч (это «блин»), а вокруг несколько маленьких обручей («оладушки»). Дети бегают по площадке, затем инструктор говорит: "Блин", - или, "Оладушки". Детям надо встать в соответствующий обруч.

#### 4. «Волки и зайцы»

**Ход игры:** Инструктор выбирает 1-3 водящих – «волки», остальные ребята – «зайцы». Волки находятся в центре площадки и ловят зайцев, задача зайцев – перебежать из одной стороны площадки на другую, чтобы волки их не поймали. Зайцы, которых поймали отходят в сторону. Через некоторое время инструктор меняет «волков».

#### 5. «Горячая картошка» *(Авторский вариант игры)*

**Ход игры:** Инструктор делит детей на 2 команды, дети встают в круги, у каждой команды по мячу. По команде инструктора дети передают мяч из рук в руки, затем инструктор говорит «стоп», у кого мяч остался в руках – переходят из одного круга в другой, игра продолжается.

1 вариант – дети передают мяч стоя лицом в круг

2 вариант – дети передают мяч стоя спиной в круг

3 вариант – дети передают мяч через голову, стоя спиной к друг другу

## 6. «Светофор»

**Ход игры:** Инструктор выбирает одного водящего. Он встает в центре площадки, спиной к остальным, и называет любой цвет. Игроки ищут, есть ли этот цвет на них (в предметах одежды, обуви, заколках, игрушках, чаще всего «считается» даже цвет глаз и волос). Если цвет успешно найден, нужно, держась за вещь, на которой обнаружили нужный цвет, перейти на другую сторону.

Если же ребята тщательно осмотрели себя и убедились, что нужного цвета на них нет, то придется перебежать просто так, а водящий должен успеть перехватить и поймать (запятнать) перебегающего, кого поймали – становится следующим водящим и загадывает свой цвет.

## 7. «Рыбак и рыбки»

**Ход игры:** Игроки становятся в круг, а ведущий, «рыбак», – в центр круга. Задача «рыбака» - раскручивать «удочку», чтобы обеспечить себе улов, цель «рыбок» - перепрыгнуть веревку. Тот, кого поймали, должен выйти из круга.

## 8. «Бездомный заяц»

**Ход игры:** Выбирается «охотник» и «бездомный заяц». Остальные «зайцы» стоят в обручах – «домиках». «Бездомный заяц» убегает, а «охотник» догоняет. «Заяц» может встать в домик, тогда «заяц», стоявший там, должен убежать. Когда «охотник» поймал «зайца», он сам становится им, а «заяц» - «охотником».

## 9. «Найди пару» *(Авторский вариант игры)*

**Ход игры:** Инструктор раздает детям разноцветные шарики, затем дети разбегаются по площадке, по команде инструктора дети должны найти себе пару – тот, у кого в руках шарик такого же цвета. Кому не хватает пары – выходит из игры.

## 10. «Штандер»

**Ход игры:** инструктор выбирает первого водящего, затем все становятся в круг, и водящий, подбросив мяч вверх, выкрикивает имя одного из участников. Последний, поймав мяч, пытается попасть им в кого-нибудь из убегающих. Если названный водящим участник ловит мяч на лету, то у него две возможности: подбросить мяч вверх и выкрикнуть имя следующего игрока или крикнуть: «Штандер!» — после чего все замрут и можно будет спокойно запятнать какого-либо участника. Правила таковы, что тому, в кого целятся, нельзя сходить с места, однако он вправе по-другому уклоняться от мяча: присесть, подпрыгнуть вверх и т. д. Если игрок, которого пытались запятнать, ловит мяч, то может запятнать другого играющего. Тогда этот игрок становится водящим.

**Заключение:** В представленные игры можно играть как в конце занятия, так и посвятить целое занятие разучиванию новой игры, что будет являться разнообразием образовательной деятельности. Отобранные мною игры являются разновозрастными и ориентированы на летний период времени, для проведения занятий на улице.