# МДОУ «Детский сад № 40»

# 

# Картотека

# подвижных игр со сказочными героями для детей 2-4 лет.

# Подготовила воспитатель первой квалификационной категории

# Белоусова Ю.А.

# Ярославль 2023 год

Сказки для детей дошкольного возраста можно задействовать в воспитании ребёнка с раннего возраста. Сказки развивают фантазию, расширяют кругозор и формируют у детей основные нравственные понятия. В сказках отражена народная мудрость и философия. Игры по сказкам для дошкольников позволяют полностью окунуться в сюжет и прочувствовать его. Играя роль определённого персонажа, ребёнок лучше понимает мотивы его поведения. Игры по сказочным произведениям не обязательно должны дословно повторять сюжет сказки. Достаточно включить одного героя в привычную игру, чтобы получить новые эмоции и впечатления.



**«Теремок»**

**Дети стоят в кругу – это теремок. Несколько детей  надевают  маски героев сказки: мышки, лягушки, зайца, волка, лисички и медведя. Дети поднимают руки, сцепленные  друг с другом, и говорят: «Вот стоит теремок**

 **Он не низок, не высок.**

 **Как войдет в него зверек,**

 **Так захлопнется замок»**

**В это время 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 герой сказки.**



**«Волк и козлята»**

**Выбирается волк, остальные дети – козлята.**

**Дети - козлята прыгают по площадке, приговаривая:**

 **«Мы веселые козлята**

 **Озорные  все  ребята,**

 **Не  боимся  никого**

 **Кроме волка одного.**

 ***(подходят к волку)***

 **Серый  волк, не зевай**

 **Нас скорее  догоняй»**

**«Волк» догоняет «козлят».**

**Кого поймал** ***(осалил)*** **,** **тот приседает. Выигрывают те дети, которых «волк»**

**не поймал.**

**Затем выбирается новый «волк».**



**«Красная Шапочка»**

**Дети стоят в кругу со сцепленными руками. В центре – водящий с закрытыми глазами, на голове надета  красная шапочка.**

**Дети идут вокруг «Красной Шапочки»  и говорят: «Маленькая  девочка**

 **Красненькая  Шапочка**

 **К  бабушке с корзинкой шла**

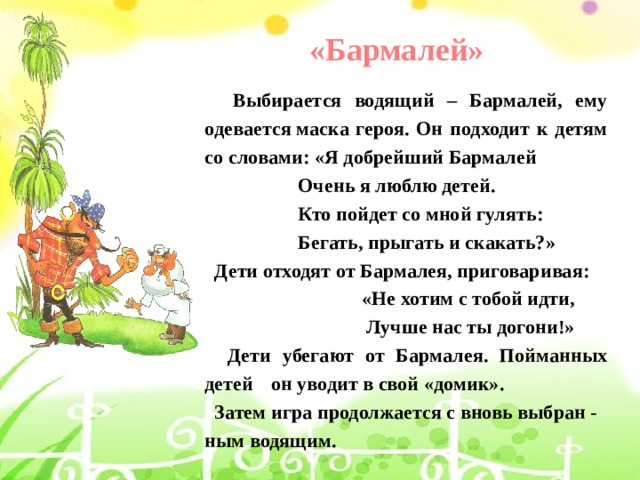
 **И ребяток здесь нашла.**

 **Шапочку ты не снимай,**

 **Кто позвал  тебя, узнай?»**

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

**Водящий должен угадать, кто позвал, назвать имя зовущего. Этот ребенок становится новым водящим - «Красной Шапочкой».**



**«Бармалей»**

**Выбирается водящий – 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 выбран -**

**ным водящим.**



**«Муха - Цокотуха»**

**Дети стоят в кругу, взявшись за руки.**

**В центре – водящий 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?»**

**Водящий  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.***



**«Зайцы  и  лиса»**

**Дети – «зайцы» стоят в кругу.**

**Водящий – лиса 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** ***(вне круга)*** **: кто первый займет домик.**

**Кто проиграл – тот становится «лисой».**



**«Колобок»**

**Дети образуют круг. Считалочкой выбирают ведущего –** ***«Колобка»*** **.**

***«Колобок»*** **бежит по кругу и поет** **:**

**Я Колобок, Колобок,**

**По коробу метен,**

**На яйцах испечен –**

**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**

**до ребенка, на котором закончил произносить слова, и убегает от него. 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.**



**«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 сиановится**

***«петушком»*** **.**



**«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.**



**Оборудование** **: канат.**

**Воспитатель объеди -**

**няет детей в две команды. Дети берут в руки канат.**

**По сигналу воспита -**

**Теля начинают тянуть его в разные стороны.**

**Кто вытянет** ***«репку»*** **, тот и победитель.**

**«Репка»**

**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)*** **.**

**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***«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***«Котигорошко»*

Оборудование: гимнастические палки.

Дети делятся на две команды: *«Змея»* и *«Котигорошко»*. 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***«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»*.

**Подвижная игра***«Цветик-семицветик»*

Оборудование: цветики-семицветики по количеству команд.

Играющие делятся на команды, чтобы в комадах 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***«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 зовё т 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.

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 *«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 *«Передай короб»*

Оборудование: рюкзаки, обручи на стойках, бревна.

У первых игроков команды на спине короб *(рюкзак)*. По сигналу добежать до вертикально стоящего обруча, пролезть в него, перепрыгнуть через лежащее бревно, оббежать поворотную стойку. Обратно вернуться также. Передать короб следующему игроку. Побеждает команда первая закончившая эстафету и допустившая меньшее количество ошибок.

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 *«Катится, катится колобок»*

Оборудование: мячи – прыгуны, елочки.

У первых игроков команды в руках большие мячи - прыгуны. По сигналу игроки прокатывают мячи между елочками туда и обратно, передавая мяч следующим инокам. Игра продолжается пока все игроки не выполнят задание. Если елочка упала необходимо остановиться, поднять елку и только после этого продолжить выполнять задание. Побеждает команда первая закончившая эстафету.

Эстафета *«Баба яга»*

Оборудование: 2 ведра, элементы **игры**"Танграм"

В качестве ступы - ведро. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку. В таком положении нужно пройти до обруча взять геометрическую фигуру вернуться к команде и передать "ступу" следующему участнику, а геометрическую фигуру положить в обруч. По окончании **игры** команда должна выложить фигуру по образцу.

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.

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.

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).

Эстафета *«Чудо - сапоги»*

Оборудование: мешок, сшитый в форме сапога

Играющие делятся на команды. У первых игроков команды мешок. По сигналу воспитателя игроки начинают прыгать в мешке до поворотной стойки и обратно, передавая мешок следующим игрокам. Побеждает команда первая справившаяся с заданием.