**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***«Волк и козлята»*

Оборудование: маска волка, маски для козлят.

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».

На последние слова *«волк»* догоняет *«козлят»*. Кого поймал, тот приседает.

Игра останавливается, когда поймана большая часть ребят. Затем выбирается новый *«волк»*.

**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***«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***«Колобок»*

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

Я Колобок, Колобок,

По коробу метений,

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***«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***«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.

**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.

**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***«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.