**Подвижные игры для детей 3-4 лет в детском саду**

**Дружные ребята**

Воспитатель предлагает детям поиграть и внимательно проследить, что он будет говорить. А затем обращается к детям:

Таня, Танечка, дружок,

К нам скорей вставай в кружок!

В хоровод скорей входи,

Плясовую заводи!     *Под музыку дети исполняют плясовые движения.*

Саша, Сашенька, дружок,

К нам скорей вставай в кружок!

За руки возьмем друг друга,

Побежим мы все по кругу!

Лена, Леночка, дружок,

К нам скорей вставай в кружок!

Ты старайся не зевать,

А быстрее мяч поймать!     *Воспитатель кидает мяч Леночке, затем другим детям.*

**Что бывает и что не бывает**

Воспитатель предлагает детям встать в круг и тот, кому он кинет мяч, должен что-нибудь рассказать про предмет, который будет назван.

Снег — холодный, белый, пушистый...

Солнце — жаркое, яркое...

Молоко — вкусное, белое, полезное...

Колобок — круглый, румяный, веселый...

Карандаш — красный, зеленый, синий...

Дождик — сильный, мокрый, холодный...

Выигрывает тот, кто больше дал правильных ответов.

**Предмет и действие**

Воспитатель предлагает детям встать в круг. Сам стоит в середине круга и, кидая мяч ребенку, называет существительное, а ребенок в ответ должен назвать действие.

Рыба — плавает

Мальчик — ходит (прыгает, бежит)

Самолет — летает

Кошка — спит (царапается, мяукает)

Утка — плавает

Медведь — ходит (ревет)

Сорока — кричит

Ручеек — бежит и т.д.

**Топ-топ**

Дети сидят или стоят в кругу. Вместе с воспитателем начинают топать под считалку:

Топ-топ, кто идет,

Хлоп-хлоп, что несет?

Топ-топ, мы идем,

Хлоп-хлоп, мы несем. — Что?

Дети поочередно говорят, что они «несли», и пальчиком в воздухе, как карандашом, рисуют то, что они «несли». В эту игру можно и нужно играть с разной скоростью — в разных темпах. Она развивает не только чувство ритма, но и пространственное воображение, координацию движений.

**Аист и лягушки**

На земле или на асфальте рисуется игровое поле — большое озеро с бухтами, мысами, островками. «Лягушки» сидят в озере. Они не могут выпрыгивать на сушу. Вокруг озера бегает «аист». Ему нельзя заходить в воду, но он может прыгать с острова на остров. При этом аист пытается поймать лягушку. Каждая пойманная лягушка выходит из игры. Последняя становится новым аистом.

**Ниточка — иголочка**

По считалке выбирают водящего — «иголочку». К нему присоединяются по желанию несколько человек — «ниточка». Остальные произвольно размещаются на площадке, стоя по одному. Игроки, составляющие «ниточку» и «иголочку», берутся за руки, образуя цепочку. Впереди — «иголочка».

«Иголочка» бежит между стоящими, делая самые неожиданные повороты, зигзаги, а «ниточка» должна точно повторить ее путь.

**Передай**

Вы заворачиваете подарок в несколько слоев бумаги. Каждый слой закрепляется липкой лентой, фиксируя бумагу в двух-трех местах. Предложите детям, по очереди разворачивать один за другим эти слои. Разворачивание происходит под музыкальное сопровождение. Когда музыка оборвется, ребенок должен передать «похудевший» сверток малышу по соседству. С каждым разом музыка прерывается все чаще, и дети с трудом передают сверток друг другу, но соблюдение правил строго обязательно. Чтобы дети не чувствовали себя обделенными, подарите в конце игры каждому по маленькому сувениру.

**Ярмарка**

Дети стоят в кругу. Это — «продавцы». Руки держат за спиной, в руках мелкие предметы разных цветов — красный, оранжевый, зелёный, фиолетовый и т.д. Можно использовать кубики, шарики или заготовленные заранее картонные кружки. В центре круга находится ребенок. Он — покупатель. Дети все вместе произносят слова, под которые ребенок-покупатель поворачивается вокруг себя, вытянув вперед руку, наподобие стрелки.

Ваня, Ваня, покружись,

Всем ребятам покажись,

И какой тебе милей,

Укажи нам поскорей! Стоп!

На последнем слове ребенок останавливается.

— Что угодно для души? Все товары хороши!

Ведущий. Хочу фрукт! (или овощ, ягоду, цветок)

Теперь ребенок, «принявший заказ», должен предложить фрукт, цвет которого совпадает с игрушкой, спрятанной у него за спиной.

Продавец (протягивает желтый кубик). На тебе грушу.

**Трамвай**

Дети построены парами. Свободными руками они держатся за шнур (концы его связаны). Это трамвай. Воспитатель стоит с гремя цветными флажками. Он объясняет, что на зеленый сигнал надо двигаться, на красный и желтый останавливаться. Воспитатель поднимает зеленый флажок — трамвай едет, дети бегут вокруг комнаты. Добежав до воспитателя (светофора), дети смотрят, не сменился ли цвет. Если цвет по- прежнему зеленый, то движение трамвая продолжается, если поднят красный или желтый флажок, малыши останавливаются и ждут, когда появится зеленый, чтобы можно было снова двигаться.

Во время игры детей знакомят с правилами уличного движения. При небольшом количестве участников можно ставить их не парами, а в одну колонну. Сюжет игры можно развернуть — на пути сделать остановку. Пассажиры сидят и ждут трамвая. Подъезжая к остановке, трамвай замедляет ход и останавливается. Одни пассажиры выходят, другие входят. Чтобы войти или выйти из трамвая, дети приподнимают шнур, на конце которого привязан колокольчик. Ребенок, стоящий последним (кондуктор), дает звонок, трамвай трогается.

**Проведи друга по лабиринту**

Из играющих выбираются по одному спасателю, инструктору и пострадавшему. Важно предоставить каждому ребенку возможность быть спасателем и инструктором.

Остальные дети размещаются по группе, имитируя различные препятствия: провалы в дороге, завалы, обрушения и т.д.

«Спасателю» завязывают глаза. Он должен пройти маршрут, не наталкиваясь на препятствия, и добраться до конечной цели — до «пострадавшего», подчиняясь командам «инструктора».

«Инструктор» дает ему распоряжения: «Два шага вперед. Один шаг влево. Повернись направо. Нет, налево». Когда «спасатель» доходит до конечной точки маршрута, «пострадавший» дает команду голосом: «Ты у цели». Это означает, что игра окончена.

Выбираются новые «инструктор», «спасатель», «пострадавший» и «препятствия» по-другому размещаются в игровом пространстве.

**Лошадки**

Все участники игры делятся на тройки, в каждой тройке кучер и две лошадки. Водящий по ходу игры подает различные команды, лошадки их выполняют, а кучер управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют лошадки все движения.

Лошадки идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают налево, направо и т.д.

На слова «Найдите своего кучера!» лошадки как можно быстрее находят его.

При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.

Лошадки точно должны выполнять все команды. Кучер, чьи лошадки ошибаются, получает штраф — к его вожжам привязывают синюю ленточку.

Самой трудной ролью в этой игре является роль водящего, который придумывает различные движения для лошадок. Поэтому, когда игра проводится впервые, роль водящего выполняет воспитатель. В конце игры, чтобы тройки собрались вместе, можно дать новое задание: «Кучер, найди своих лошадок!»

Игра заканчивается, как только в тройке играющих все выполнят роль кучера. В конце игры отмечается лучшая тройка.

**Платок**

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет платочек на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет его в руки и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге.

Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, становится на свободное место.

Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим останется игрок с платком. Он идет по кругу, кому-то кладет платочек на плечо и игра продолжается.

Во время игры дети не должны перебегать через круг. Во время бега не разрешается задевать руками детей, стоящих в круге. Стоящие игроки не должны задерживать бегущих. Играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить платок.

Чем больше детей примут участие в этой игре, тем шире будет круг, а это значит, что надо больше приложить усилий, чтобы занять свободное место. Дети в круге стоят друг от друга на расстоянии шага.

**Мячик вверх!**

Дети встают в круг, водящий идет в его середину и бросает мяч со словами «Мячик вверх!» Играющие в это время должны как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и, поймав, кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Тот, в кого попали, становится водящим. Если же водящий промахнулся, то он снова водит, и игра начинается снова.

Водящий бросает мяч как можно выше и только после слов «Мячик вверх!», ему разрешается ловить мяч с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слов «Стой!», продолжал двигаться, он должен сделать три шага в сторону водящего. Убегая от него, дети не должны прятаться за постройки и деревья.

Ребята встают в круг близко друг к другу. Место водящего в центре круга лучше очертить небольшим кружком. Дети в игре должны быть очень внимательны, быстро реагировать на команды.

**Листочки**

Начало игры — рассматривание осенних листочков. Каждый ребенок находит себе листок, показывает и называет, какой лист, с какого дерева, какого цвета.

Воспитатель рассказывает о том, что когда дует ветер, листья медленно летят, кружатся, так как они легкие. Когда ветер затихает, медленно опускаются на землю.

**Солнечный зайчик**

Воспитатель держит в руках маленькое зеркальце и говорит детям, что к ним пришел в гости солнечный зайчик. Он прыгает в разных направлениях: вверх, вниз, вбок... Предлагает поиграть с ним.

**Где что найдешь?**

По всей площадке воспитатель расставляет предметы, например, шкафчик для одежды, коробку для игрушек, ящик для инструментов и т.д. и предлагает все разбросанные предметы (картинки) убрать на места.

Когда все вещи разложены, проверить, правильно ли, если нет, то всем вместе подумать, как нужно сделать.