

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Новолялинского городского округа «Детский сад общеразвивающего вида с
приоритетным осуществлением деятельности по художественно –
эстетическому развитию воспитанников №11 «Рябинушка»

**Подвижные игры имитационно – подражательного
характера для детей дошкольного возраста
3 – 7 лет**

Составитель: инструктор по
физической культуре
Ю.М. Кожевникова

г. Новая Ляля
2023г.

Содержание:

Пояснительная записка.....	3
Подвижные игры и игровые упражнения (имитационно – подражательные) младший дошкольный возраст.....	4
Подвижные игры и игровые упражнения (имитационно – подражательные) старший дошкольный возраст.....	9
Список источников.....	16

Пояснительная записка

Роль игры в становлении и развитии ребенка переоценить невозможно. Именно в игре ребенок познает окружающий мир, его законы, учится жить по правилам. Все дети обожают двигаться, прыгать, скакать, бегать наперегонки. Подвижные игры с правилами — это сознательная, активная деятельность ребенка, для которой характерно своевременное и точное выполнение заданий, связанных с правилами, обязательными для всех участников. Подвижная игра — это своего рода некое упражнение, с помощью которого дети готовятся к жизни.

Подвижные игры имеют огромное значение в жизни ребенка, так как представляют собой незаменимое средство получения ребенком знаний и представлений об окружающем мире. Также они влияют на развитие мышления, смекалки, сноровки, ловкости, морально волевых качеств. Подвижные игры для детей укрепляют физическое здоровье, обучают жизненным ситуациям, помогают ребенку получить правильное развитие.

Дети дошкольного возраста в игре, как правило, подражают всему, что они видят. В подвижных играх, как правило, проявляется общение со сверстниками, отображение той жизни, которой живут взрослые или животные. Дети в этом возрасте с удовольствием летают как воробушки, прыгают как зайчики, взмахивают руками как бабочки крылышками. Благодаря развитой способности к имитации большинство подвижных игр детей дошкольного возраста несут в себе сюжетный характер.

Подражательные движения имеют большое значение в обучении детей дошкольного возраста разнообразным видам движений и игровым упражнениям. С подражания образу начинается познание ребенком техники движений, спортивных и танцевальных упражнений, игр, театрализованной деятельности и т.д. Это самый доступный детям способ восприятия любой двигательной деятельности.

Подвижные игры и игровые упражнения младший дошкольный возраст

Мышки

Ход игры. Дети изображают мышек-трусишек. Ни слова педагога (дети могут повторять) «Вышли мышки как-то рано, посмотреть, который час» — мышки идут по группе. «Раз-два, три-четыре, мышки дернули за гири» — мышки имитируют движение руками. «Вдруг раздался страшный звон (можно позвонить в колокольчик, ударить в бубен, убежали мышки вон» — дети убегают. Дети должны стараться действовать в соответствии со словами взрослого.

Чижик

Ход игры. Дети стоят в кругу, взявшись за руки. В стороне стоит чижик (один из детей). Дети вместе со педагогом проговаривают:

Мы откроем все окошки,
Приготовим зерна, крошки,
Ты к нам, чижик, прилетай,
С нами, чижик, поиграй *(Дети поднимают сцепленные руки-окошки.)*
Чижик к деткам прилетел,
Чижик песенку запел:
- Клю-клю-клю!

Очень крошечки люблю! *(Чижик прилетает в круг, а дети сыплют вообразжаемые зерна, которые он клюет, постукивая пальчиками по полу.)*

Чижик с детками все пляшет,
Чижик крылышками машет.

Веселятся детки с ним,

С птичкой-чижиком своим. *(Чижик пляшет в середине круга, дети подражают его движениям.)*

Попрощаюсь с вами, детки,
Не хочу жить в вашей клетке,

Я в свой садик улечу —

Я на ветке жить хочу.

(Чижик вылетает из круга, машет крылышками, как бы прощаясь с детьми, а они в ответ машут руками.)

Пузырь

Ход игры. Дети вместе со взрослым встают лицом в круг.

Педагог произносит:

Надувайся, пузырь,

Оставайся такой,

Надувайся большой,

Да не лопайся.

(Дети, постепенно отходя назад, расширяют круг.

На слова «Пузырь лопнул» дети опускают руки и произносят звук «ш-ш-ш»).

Шалтай-болтай

Ход игры. Дети стоят в расслабленном состоянии, руки свободно свисают. Под текст, который произносит педагог, дети делают повороты корпуса, руками размахивают свободно, как у тряпичная кукла:

Шалтай-болтай

Сидел на стене.

Шалтай-болтай

Свалился во сне.

(дети в расслабленном состоянии опускаются на пол).

Зернышко

Ход игры. Педагог произносит:

«Посадили зернышки в землю —

(дети садятся на пол, обхватывают колени руками)

«Полил дождь, а потом засветило солнце.

Стало зернышко прорастать, появились росточки»

(дети широко позевывают, медленно поднимаются, потягиваются, поднимая ручки-росточки вверх и поворачиваясь к солнышку)

Педагог все действия выполняет вместе с детьми.

Шарик

Ход игры. Педагог предлагает детям представить себя воздушными шарами. Шары постепенно наполняются воздухом – поднять руки вверх и надуть щеки. Шарик лопнул – дети медленно расслабляются и потихоньку опускаются на пол, произнося звук «ш-ш-ш».

Пчелки

Ход игры. Дети изображают пчелок, бегают по залу, размахивают руками - крыльями, жужжат. Появляется водящий «медведь». Педагог произносит:

Мишка-медведь идет,

Мед у пчелок унесет,

Пчелки домой!

(«Пчелки» летят в обозначенное место – улей)

«Медведь» идет за ними

«Пчелки» ему говорят:

Этот улей - домик наш

Уходи, медведь, от нас,

Ж-ж-ж-ж-ж.

Машут крыльями, прогоняют медведя. Улетают от него, бегая по залу. «Медведь» ловит их.

Зайчики

Ход игры. Педагог предлагает детям стать «зайчиками». Педагог произносит:

В поле на пригорке зайчики сидят,

Свои лапки греют, ими шевелят.

(Дети делают движения (попрыгивают, шевелят руками)).

Затем дети и воспитатель говорят:

Крепче стал мороз, никак,

Мы замерзнем стоя так.

Чтоб согреться поскорей,

Будем прыгать веселей.

(Дети начинают бегать враспынную, прыгать как «зайчики», похлопывая лапкой о лапку.)

Поезд

Педагог - «паровоз». Все дети - «вагоны», встают друг за другом. Паровоз» гудит и «поезд» трогается. *Дети двигают руками и произносят: «Чу-чу-чу».*

Вот поезд наш едет,
колеса стучат.

А в поезде нашем
ребята сидят.

Чу-чу-чу-чу-чу.

Пыхтит паровоз.

Далеко-далеко ребят он повез.

Педагог говорит:

«Стой. Остановка.

Скорее выходите, пойдем гулять».

Дети «гуляют» по залу.

Лягушки

Ход игры. На середине зала лежит тоненький шнур в форме круга. Дети стоят за кругом. Педагог произносит:

Вот лягушка по дорожке

Скачет, вытянувши ножки,

Ква-ква, ква-ква-ква,

Скачет, вытянувши ножки.

(Дети подпрыгивают на двух ногах, продвигаясь вперед по кругу). Педагог хлопает в ладоши - пугает «лягушек»; Дети присаживаются на корточки - «лягушки» прыгают в «болото».

Лохматый пес

Ход игры. Дети сидят на одной стороне зала. Один ребенок на противоположной стороне изображает пса. Дети гурьбой тихонько подходят к нему, а педагог в это время произносит:

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» выскакивает и громко лает. Дети разбегаются, пес догоняет их.

Подвижные игры и игровые упражнения старший дошкольный возраст

Сова

Ход игры. Педагог выбирает водящего – сову, которая садится на стул. Остальные дети разбегаются по залу, остановившись, изображают спящих птиц. Педагог произносит:

В лесу темно,
Все спят давно.
Все птицы спят,
Одна сова не спит,
Летит и кричит.
Совушка – сова,
Большая голова,
На суку сидит,
Головой вертит,
Во все стороны глядит,
Да вдруг как полетит!

(Сова показывает, какая у нее большая голова. Вертит головой, смотрит по сторонам, взлетает, размахивая руками как крыльями, птицы замирают на месте).

Гуси – лебеди

Ход игры. Из числа играющих выбирается волк или пастух. Остальные дети – «гуси». На одной стороне площадки проводится черта, за которой находятся «гуси». Это их дом. Сбоку площадки очерчивается место – логово волка. «Пастух выгоняет «гусей» пастись на луг. «Гуси» ходят, летают по лугу.

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 по горой

Не пускает нас домой!

Пастух: так летите как хотите!

«Гуси», расправив крылья (вытянув руки в стороны), летят через луг домой, а «волк», услышав гусей, выбегает, пересекает им дорогу, стараясь поймать их (коснуться рукой).

Пойманных «гусей» «волк» уводит к себе. После 3-4 перебежек производится подсчет пойманных «гусей». Затем выбираются новые волк и пастух, и игра повторяется.

Кошка и мышка

Ход игры. Играющие встают в круг. Выбираются кошка и мышка. «Мышка» становится в круг, «Кошка» - за кругом. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу и говорят:

Ходит Васька беленький,

Хвост у Васьки серенький,

А бежит – стрела.

Глазки закрываются.

Когти расправляются,

Зубы как игла.

Только мыши заскребут,

Чуткий Васька тут как тут,

Всех поймают он.

После слов «всех поймают он» дети останавливаются, и в условленном месте круга двое детей поднимают руки, оставляя проход – ворота. «Мышка», убегая от «Кошки», может пробегать в ворота и подлезать под руки стоящих в кругу. «Кошка», стараясь поймать мышку,

может пробежать в круг только через ворота. Когда «Кошка» поймает «Мышку», на эти роли выбираются другие дети, игра повторяется.

Акулы

Ход игры. Дети делятся на 2 неравные группы: акул (2-3 участника) и моряков. На большом корабле (построен из досок, снега или нарисован на земле) стоит «капитан». Он наблюдает за «моряками», плавающими в море (дети прыгивают со своего корабля и бегают по площадке, раскидывая руки, как при плавании). «Акулы!» - кричит капитан. «Моряки» быстро влезают на корабль, а «акулы» бросаются за ними. Не поймав никого или, наоборот, забрав свою добычу, «акулы» уплывают в море, а «моряки» снова прыгивают в воду, плавают и ныряют. Так игра повторяется несколько раз.

Правила игры. Ловить после слова «акулы». На корабль «акулам» заходить нельзя. Пойманных отводят в сторону, и они пропускают одну игру.

Лягушки

Ход игры. На земле очерчивается большой прямоугольник – это река. С двух сторон рисуют берега, на них – кочки (кружочки). «Журавль» сидит в своем гнезде, а «Лягушки» (остальные дети) усаживаются на кочки и начинают свой концерт:

Вот с насиженной гнилушки

В воду шлепнулась лягушка.

И, надувшись, как волдырь,

Стала квакать из воды:

«Ква, кэ,кэ, ква, кэ, кэ,

Будет дождик на реке»

Как только «Лягушки скажут последние слова, «Журавль» вылетает из гнезда и ловит их. «Лягушки» не даются, они прыгают в воду, где «Журавлю» ловить их не разрешается.

Пойманная «Лягушка» остается на кочке до тех пор, пока «Журавль» не улетает и пока не вылезают снова все «Лягушки». После того, как «Журавль» поймает несколько «Лягушек», выбирается новый журавль.

Медведь и пчелы

Ход игры. Играющие делятся на две группы: треть из них – медведи, остальные – пчелы. В центре площадки устраивается вышка – это улей. С одной стороны вышки на расстоянии 3-5 м очерчивается место берлоги, с другой – на расстоянии 5-7 м – место луга. Пчелы помещаются на вышке или гимнастической стенке. По сигналу ведущего пчелы опускаются с вышки, летят на луг за медом и жужжат. Медведи влезают на опустевшую вышку-улей и лакомятся медом. По сигналу «Медведи!» все пчелы летят в улей, а медведи слезают с вышки и убегают в берлогу. Не успевших убежать в берлогу пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Затем пчелы возвращаются на вышку, и игра возобновляется. Ужаленный медведь не выходит за медом, а остается в берлоге.

Бездомный заяц

Ход игры. Из числа играющих выбираются охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы встают в обруч (дома), и каждый встает в свой. «Бездомный заяц» убегает, а «охотник» его догоняет. «Заяц» может спастись от «охотника», забежав в любой кружок; тогда «заяц», стоявший в кружке, должен сейчас же убегать, потому что теперь он становится бездомным, и «охотник» будет ловить его. Как только «охотник» поймал (осалил) зайца, он сам становится «зайцем», а бывший «заяц» – «охотником».

Указания к игре. Эту игру можно проводить и со всей группой детей. В этом случае круг образуют взявшиеся за руки 4–5 детей. В каждом таком кружке становится «заяц». Игра проводится по тем же правилам. Через 2–3 минуты по сигналу воспитателя игра прерывается. Один из детей, образующих круг, меняется местами с зайцем, стоящим внутри круга. Игра возобновляется и повторяется 4–5 раз, с тем чтобы все дети побывали в роли зайца.

Волк во рву

Ход игры. Посередине площадки проводятся две параллельные черты на расстоянии 80–100 см одна от другой – это ров. С двух краев площадки на расстоянии одного-двух шагов от ее границ очерчиваются дома коз. Из числа играющих выбирается волк, остальные изображают коз. Все «козы» располагаются в одном из домов. «Волк» становится в ров. По сигналу воспитателя «волк во рву!» «козы» бегут на противоположную сторону площадки (в другой дом), перепрыгивая через ров, а «волк» в это время старается их поймать (коснуться). Пойманных он отводит в сторону. Затем воспитатель снова говорит «волк во рву!», козы перебегают на другую сторону, перепрыгивая через ров. После условленного числа перебежек (3–4) все пойманные козы возвращаются в свой дом, и выбирается другой волк (но не из числа пойманных коз). Игра повторяется.

Ловля обезьян

Ход игры. Дети, изображающие обезьян, размещаются на одной стороне площадки, где имеются устройства для лазанья. На противоположной стороне площадки находятся «ловцы обезьян» (2–4 ребенка). «Ловцы» сговариваются между собой о том, какие движения они будут делать, выходят на середину площадки и воспроизводят их. Обезьяны влезают на вышку и оттуда наблюдают за движениями ловцов. Прodelав движения, «ловцы» уходят, а «обезьяны» слезают с деревьев, т.е. со стенок, вышек и т.п., приближаются к тому месту, где были «ловцы» и повторяют их движения. По сигналу воспитателя «ловцы!» выбегают ловцы, а «обезьяны» бегут к деревьям и влезают на них. «Ловцы» ловят тех «обезьян», которые не успели влезть на дерево, и уводят их к себе. После 2–3 повторений игры выбираются новые ловцы, и игра

Указания к игре. Перед проведением игры воспитатель объясняет детям особенности обезьян – подражать и воспроизводить движения, которые они видят. Воспитатель следит за тем, чтобы обезьяны не спрыгивали с верхних перекладин, а спускались вниз до последней перекладины.

Перелет птиц

Ход игры. Дети стоят на одном конце площадки (комнаты). Они птицы. На другом конце площадки помещается вышка или гимнастическая стенка с несколькими пролетами, пирамида, двойная лесенка. По сигналу воспитателя «птицы улетают!» «птицы» летят, расправив крылья (дети, подняв руки в стороны, бегают по всей площадке). По сигналу «буря!» «птицы» летят на вышку – скрываются от бури на деревьях. Когда воспитатель говорит «буря прекратилась», птицы спускаются с вышки и снова летят.

Лягушки и цапля

Ход игры. В середине площадки очерчивается квадрат со стороной 4 или 6 м – это болото. В углах квадрата вбиваются колышки так, чтобы их высота над землей составляла 10–15 см. По каждой стороне квадрата протягивается веревка. К концу каждой веревки привязан груз в виде мешочка с песком. Веревка лежит на колышках таким образом, что падает, как только ее заденут. В одном из углов площадки очерчено место – гнездо цапли. Воспитатель назначает одного играющего цаплей, она живет в своем гнезде. Остальные играющие – лягушки, они живут в болоте.

Когда все дети разместились на отделенных для них участках площадки, воспитатель дает сигнал «цапля!». Высоко поднимая ноги, «цапля» направляется к болоту и перешагивает через веревку, чтобы поймать «лягушек». «Лягушки», спасаясь от «цапли», выскакивают из болота, прыгая через веревку любым способом: отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, с разбега. «Цапля» ловит не успевших выпрыгнуть из болота «лягушек». Пойманных «цапля» уводит к себе в дом; они временно выбывают из игры. Если все «лягушки» успели выскочить из болота и «цапля» никого не поймала, она возвращается к себе в дом. Новая «цапля» выбирается после того, как будет поймано 2–3 лягушки.

Правила игры. «Цапля» может ловить лягушек только в болоте.

«Лягушки» должны перепрыгивать, а не перешагивать через веревку.

«Лягушка», перешагнувшая через веревку, считается пойманной.

Указания к игре. Вербка должна накладываться на колышки и висеть свободно, чтобы она могла упасть, если ее заденут при прыжке. Если, прыгая через веревку, играющий уронит ее, веревка кладется на колышки воспитателем. Воспитатель следит, чтобы играющие не толпились у одной стороны квадрата, а распределялись равномерно вдоль четырех сторон. Если цапля долго не может поймать лягушек, выбирается новая цапля. Когда дети усвоят игру, ее можно усложнить, введя вторую цаплю.

Список источников.

Э.Я Степаненкова. Сборник подвижных игр. Для занятий с детьми 2-7 лет. – М.: МОЗАИКА -СИНТЕЗ, 2015.

Интернет-источник. https://pedsovet.su/dosug/podvizhnye_igry_dlya_detey

Интернет-источник.

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2014/02/23/podvizhnye-imitatsionno-podrazhatelnye-igry>