

# НАСЕДКА И ЦЫПЛЯТА

**Ход игры.** Воспитатель рассказывает детям:

— Вышла курочка-наседка с цыплятами гулять. Цыплята маленькие, желтенькие, бегают около курочки, зернышки клюют. «Пить, пить, воды попить! Пить, пить, воды попить!» — пищат цыплята и разбегаются в разные стороны. А курочка боится, что цыплята потеряются. Как они отойдут немного, она их зовет: «Кле, кле — все ко мне! Кле, кле — все ко мне!»

Воспитатель изображает курочку, а малыши — цыплят. Курочка сидит на стульчике или на ковре, цыплята вокруг нее плотной группкой. Курочка дремлет, а цыплята потихоньку разбегаются в разные стороны, ходят, клюют и приговаривают: «Пить, пить, воды попить!» Надо дать малышам походить, побегать немного по всей комнате или площадке.

Проснулась курочка, а цыплят нет. Она их созывает: «Кле, кле — все ко мне!» Цыплята сбегаются на зов. *Затем игра повторяется.*

**Правила игры.** Цыплята ходят или бегают по всей комнате или площадке. На зов курочки должны прибежать все цыплята.

**Указания к игре.** Эта игра доступна самым маленьким детям. Если она проводится во дворе, надо очертить границы площадки, где цыплятам можно ходить и бегать. Нарисованные линии будут изображать забор. Если малыши будут толпиться возле воспитателя, им надо объяснить, что цыплята больше всего любят искать червячков и мошек под забором, — это побудит детей к движению по всей площади.

# КУРЫ В ОГОРОДЕ

**Материал.** 4 палочки; шнур; подставки-чурбаки.

Если игра проводится в помещении, вместо палочек, шнура и подставок используют строительный материал.

**Ход игры.** Из палочек и привязанного к ним шнура устраивают огород. В него хотят пролезть «куры» (дети). Палочки следует укрепить на подставках-чурбаках, чтобы они не опрокидывались, когда «куры» будут подлезать под изгородь (под веревку). С одной стороны оставляют место без загородки, чтобы было удобно убежать с огорода.

Воспитатель изображает сторожа. Он сидит в избушке на краю огорода (на стульчике или скамеечке), закрыв глаза, будто спит. «Куры» подлезают под изгородь (под веревку) и начинают клевать, бегать по огороду, кудахтать. Сторож просыпается (выждав немного) и гонит их с огорода: «Кыш, кыш», — и хлопает в ладоши.

«Куры» убегают, а «сторож» обходит огород: нет ли еще где-нибудь курицы, — и возвращается в свой дом.

*Игра повторяется.*

**Правила игры.** Когда сторож хлопнет в ладоши и скажет «кыш, кыш», надо бежать с огорода. Подлезать под веревку нужно не задевая ее.

**Указания к игре.** Вначале огород можно начертить на земле линиями, тогда нужно будет выполнять только первое правило. Затем можно усложнить игру — ввести второе правило. Если игра проводится в помещении, изгородь можно сделать из строительного материала (в один ряд), чтобы малыши перепрыгивали через него (высота 8—10 см). С одной стороны надо устроить выход, откуда будут убежать куры.

Роль сторожа постепенно передается детям: вначале можно привлекать их в качестве помощников сторожа (вместе прогонять кур), затем — передать эту роль полностью.

# Подвижные игры для детей дошкольников 2-3 лет

Игры для второй группы раннего возраста  
в детском саду

Автор Смеданенкова Э.А.



## ЛОХМАТЫЙ ПЕС

**Ход игры.** Воспитатель изображает лохматого пса. Дети «живут» в одном доме (очерченный прямоугольник или огороженное скамейками место) или в разных домах (сидят на стульчиках).

«Лохматый пес» грызет косточку, потом садится в свою конуру (на стульчик) или ложится на ковер и засыпает (закрывает глаза).

Тогда дети, взявшись за руки и образовав одну цепочку, подкрадываются к нему, произнося следующие слова:

Вот лежит лохматый пес,  
В лапы свой уткнувши нос.

Не то дремлет, не то спит  
Подойдем к нему, разбудим  
И посмотрим, что-то будет?

«Пес» в это время не должен шевелиться, даже когда его легонько трогают, погладить его можно лишь тогда, когда кончили говорить стихок.

Неожиданно для детей «пес» открывает глаза и лает, а малыши убегают и прячутся в своем доме. Пес побегает, полает и снова ложится. Малыши опять выходят из своего дома, и игра начинается сначала.

**Правила игры.** Дети не трогают пса до тех пор, пока не кончают говорить текст. Пес не шевелится до тех пор, пока его не тронут.

**Указания к игре.** Важно так рассчитать расстояние между «домом» детей и «конурой», чтобы дети не подошли к ней раньше, чем закончится текст. В противном случае им трудно будет удержаться и не трогать пса раньше времени. Тогда не будет порядка в игре.

Следует постепенно приучать малышей не убегать раньше времени, т. е. воспитывать смелость и выдержку. При проведении этой игры с более старшими детьми можно уменьшить расстояние до конуры, ввести ловлю (пес ловит детей), остальные правила сохраняются.

Роль пса постепенно передается детям.

## МЕДВЕДЬ И ПЧЁЛЫ

**Материал.** Шестигранный заборчик.

**Ход игры.** Заборчик, стоящий на участке, изображает улей, в котором живут «пчелы» (дети). Воспитатель в роли медведя прячется за дерево или куст.

«Пчелы» вылетают из улья собирать мед. Они летают по участку и жужжат. Вдруг появляется «медведь». Он ходит, переваливаясь с ноги на ногу, принюхивается к меду. «Пчелы» при его появлении залетают в улей (в шестигранник), а «медведь» подходит к улью и пытается зачерпнуть лапой мед. «Пчелы» жужжат, жалят медведя (стараясь дотронуться до руки воспитателя, когда он просовывает ее между перекладин). Воспитатель делает вид, что пчелы его ужалили, трясет «лапой» и убегает. Пчелы снова вылетают за медом, и игра повторяется.

**Правила игры.** При появлении медведя улетать в улей (бежать к заборчику - шестиграннику), а когда он уходит, вылетать за медом. Летать по всей площадке и не толпиться возле заборчика.

**Указания к игре.** «Медведь» должен прятаться подальше от улья, чтобы малыши не боялись бегать по всей площадке. Чтобы приучать их быть смелее и бегать подальше от улья, можно в противоположной от шестигранника стороне площадки (приблизительно в 25—30 шагах) нарисовать на земле сад (прямоугольник), куда «пчелы» прилетают за медом.

Медведь должен дать пчелам возможность спрятаться в улье — его движения неторопливые, спокойные, ярко рисующие образ косолапого мишки-лакомки.

# СЕРЫЙ ВОЛК

**Ход игры.** Одного из играющих назначают волком и отводят в логово (для этого очерчивают часть площадки), остальные дети изображают козочек, которые пасутся на лугу, пощипывают травку и приговаривают:

Щиплем, щиплем травку,  
Волка не боимся,  
Съедем всю муравку,  
Скорей разбежимся.

После того как сказано последнее слово, «волк» выскакивает из логова и ловит козочек. Когда волк поймает двух козочек, назначают нового волка и начинают играть сначала.

**Правила игры.** Бежать и ловить следует только после того, как расскажут стишок до конца.

**Указания к игре.** В эту игру следует играть весной или летом, когда малышкой не стесняет лишняя одежда и когда они уже спокойно могут прыгать и бегать в коллективе. Игра требует большей выдержки и самостоятельности, чем предыдущие, так как здесь вводится ловля. Кроме того, дети сами должны помнить правила игры и последовательность действий, в предыдущих же играх о предстоящих действиях им напоминал воспитатель.

Когда дети будут знакомиться с игрой, важно, чтобы воспитатель вместе с ними был козочкой и произносил текст. Своим примером он поможет малышам уяснить правила игры. В дальнейшем участие воспитателя в этой роли необязательно — он может быть волком или бабушкой, которая выгоняет козочек пастись. Последняя роль дает возможность участвовать в игре лишь для удовольствия детей, которые в основном самостоятельно выполняют все движения, соблюдают правила игры. Они нуждаются в помощи главным образом при выборе того, кто будет волком. Им может стать тот, кого назовет предыдущий волк или все дети, либо тот, кого выберут при помощи считалочки.

# МЯЧИК

**Ход игры.** Игра проводится зимой на улице с отдельными детьми, которые хотят согреться.

Ребенок, изображая мяч, прыгает на месте на двух ногах, а воспитательница, делая над его головой движения ладонью вверх и вниз, приговаривает:

Мой веселый звонкий мяч,  
Ты куда помчался вскачь?  
Красный, желтый, голубой...  
Не утнаться за тобой...

После этих слов мячик убегает, а воспитатель или тот, кого он назовет, его ловит. Если играют несколько детей, они становятся вокруг и мячика и прыгают вместе с ним. Когда мячик убегает, дети его ловят. Кто первый поймает, становится мячиком и идет в середину круга.

**Указания к игре.** Играть можно и без ловли, тогда воспитатель использует другие слова:

Серый мячик из резинки  
Скачет, скачет без запинки.  
Низко, низко, низко, низко,  
От земли совсем уж близко!

## ПЕРЕЕЗД НА ДАЧУ

**Материал.** Шнуры для сцепления «вагонов», устройства машин или выполняющие роль вожжей (вагоны могут изображать стульчики, поставленные друг за другом). Движение поезда (ходьба) может сопровождаться пением песенки «Поезд» Н. Метлова.

**Ход игры.** Дети делятся на две группы: одна группа изображает детей, переезжающих на дачу на поезде, вторая изображает автобус, грузовик либо кучеров с лошадками.

Изображать поезд можно различными способами:

а) передвигаться по участку, шагая друг за другом (если игра проводится в середине года, можно дать для сцепления шнуры);

б) сидеть на стульчиках, поставленных друг за другом, или скамейках.

Пока поезд едет, машины ожидают в гараже (очерченный на земле прямоугольник), лошади — на конюшне.

Как только дается сигнал, что поезд приближается к станции (звонок, гудок или слово воспитателя либо ребенка, изображающего начальника станции), машины или лошади выезжают встречать детей.

Когда поезд останавливается, все дети размещаются на машинах или на лошадках (подлезают под шнур, с помощью которого устраиваются машины, или «вожки»).

При повторении игры роли меняются.

**Указания к игре.** Эта игра сложнее, чем описанная выше. В ней требуется большая самостоятельность и умение выждать. Для маленьких детей, только принятых в детский сад, эта игра была бы слишком трудной.

Если игра проводится в смешанной группе, более старшие дети могут изображать кучеров с лошадками и машины, приехавшие за детьми, а самые маленькие поедут с воспитателем на поезде.

В процессе посадки в машины воспитатель должна принять самое деятельное участие, избегая тесноты и неудобства, которые будут стеснять движения детей. Чтобы облегчить игру, можно перевозить всех детей с вокзала в два-три приема на одной машине.

## ПОЕЗД

**Материал.** В более сложном варианте игры: два флажка — красный и зеленый; доска шириной 15—20 см.

**Ход игры.** Дети становятся друг за другом. Каждый ребенок изображает вагон, а впереди стоящий воспитатель — паровоз. Паровоз гудит, и поезд начинает двигаться — сначала медленно, потом быстрее. Приближаясь к станции (заранее отмеченное место), поезд замедляет ход, останавливается. Затем паровоз дает гудок, и движение возобновляется.

**Указания к игре.** Вначале роль паровоза исполняет воспитатель, в дальнейшем — один из ребят. Поезд лучше устраивать без сцепления, чтобы не затруднять движения детей.

Изображая поезд, каждый ребенок может свободно вращать руками, гудеть, говорить «чух, чух, чух...».

Через некоторое время в эту игру можно ввести ряд добавлений. Например, кто-нибудь может быть семафором, ему даются два флажка — красный и зеленый: при поднятии красного флага поезд останавливается, при поднятии зеленого флага продолжает движение. (Эту роль дети выполняют по очереди.)

Поезд может идти по «мосту» — прочно укрепленной доске (по доске можно вести малышам только летом, зимой они могут поскользнуться и упасть) или между двумя линиями, четко обозначенными на земле или на снегу. Если вагон «сойдет с рельсов» (кто-либо станет ногой за черту), поезд останавливается, вагон отцепляется на «ремонт», затем к нему прицепляют паровоз и пускают по мосту снова. Таким образом, ребенок повторяет движение, которое ему не удалось.

Игру можно закончить следующим образом: поезд прибыл с пассажирами в город, все отправляются в гости в «детский сад» (условное место), где можно посидеть и отдохнуть от движений.

В дальнейшем в игру можно вносить следующие варианты: на поезде можно поехать в лес, в город за игрушками, на дачу и т.п. Вот один из возможных вариантов такой игры. Дети едут на поезде в лес за ягодами или цветами (идут или бегут друг за другом). Через некоторое время поезд останавливается, и все пассажиры собирают ягоды или цветы, т.е. наклоняются, приседают, делают вид, что ищут и т.п. Далее дети возвращаются домой. При таком варианте можно не вводить усложнений в движение поезда, чтобы не утомлять малышей большим количеством правил.

# АВТОМОБИЛИ

**Материал.** Стульчики, кружки от серсо (небольшие обручи, фанерные крути).

При усложнении игры: красный и зеленый флажки.

**Ход игры.** С одной стороны площадки, где проводится игра, устраивают гараж (ставят стульчики и кладут на них кружки от серсо, или небольшие обручи, или фанерные крути, которые могли бы послужить в качестве руля). С другой стороны на земле очерчивается небольшое пространство — это дом, где живут «шоферы» (дети).

Игра начинается со сборов на работу. «Шоферы» умываются, пьют чай (движения свободные) и идут в гараж (обходят 1—2 раза площадку). Каждый «шофер» становится перед машиной (возле кружка). «Заведующий гаражом» (воспитатель) проверяет, все ли в порядке, и дает сигнал: «Заводи мотор!» Слегка наклонив корпус и опираясь о скамейку, дети делают вращательные движения рукой, произнося «тр-тр-р». «Поехали!» — объявляет воспитатель. Дети берут в руки рули и разбегаются по площадке (площадь, где можно ездить машинам, заранее очерчена или обозначена шнуром, флажками и т. п.). Шоферы могут ездить в различном направлении и порядке, не выезжая за пределы улицы (обозначенной площадки). «Заведующий» остается на месте и следит за ездой. Если случается «авария» или какой-нибудь беспорядок, «заведующий» может выехать сам и все уладить или послать помощника — одного из ребят. «Машины, в гараж!» — зовет заведующий, считая, что дети уже достаточно побегали. Все шоферы должны сейчас же вернуться и поставить машину на место, т. е. сесть на стульчик. Затем «заведующий» обходит машины, проверяет, все ли исправно, и указывает, какой ремонт нужен. (Это делается для отдыха после бега.) Ремонт желательно производить, используя различные движения. Например, можно накачать воздух в шины (сидя на месте, дети соединяют свои кулачки, слегка поднимают их и опускают, произнося «пш... пш...») или «с... с... с...»); можно проверить задний ход (дети вертят, сидя на месте, свой руль, произнося «тр... тр...»); можно помыть машину (отряхивают платица, поглаживают по очереди руки, ноги и т. д.); можно починить колеса (завязать развязавшийся шнурок, подтянуть носочки и т. п.) Когда дети немного отдохнут после бега, воспитатель объявляет, что «гараж закрывается». Шоферы уходят домой. Игра может начаться снова.

**Правила игры.** Вовремя по команде выезжать из гаража и возвращаться в него. Выполнять движения дружно. При усложнении вводится третье правило: следить за сменой флажков и останавливаться при поднятии красного (вводится, когда дети достаточно освоились в игре).

**Указания к игре.** Разнообразные движения во время отдыха помогают заинтересовать детей и привлечь их к своевременному возвращению на место.

Позднее в игру можно ввести роль милиционеров — их расставляют по краям площадки. Получив красный и зеленый флажки, «милиционеры» поднимают их по примеру воспитателя, у которой такие же флажки. При поднятии красного флажка, машины останавливаются; при поднятии зеленого — едут. Шофер, нарушивший правила движения, платит штраф — хлопает ладошкой по ладони милиционера.

# СОЛНЫШКО И ДОЖДИК

**Материал.** Стульчики, повернутые спинкой вверх и изображающие домики (отмеченные на земле кружки). В ходе игры дети поют песню «Солнышко» (слова А. Барто, музыка М. Раухвергера).

**Ход игры.** Домики расположены полукругом, на некотором расстоянии один от другого. Дети вместе с воспитателем находятся в домиках (на корточках перед сиденьем). Все смотрят в окошко (в отверстие спинки стульчика). Выглянув в окошко, воспитатель говорит:

— Какая хорошая погода! Сейчас выйду и позову ребят поиграть.

Выходит на середину комнаты и зовет всех играющих. Малыши выбегают, взявшись за руки, образуют хоровод и поют песенку:

Смотрит солнышко в окошко,

Светит в нашу комнатку. (Поют и ходят по кругу.)

Мы захлопаем в ладошки,

Очень рады солнышку.

Топ-топ, топ-топ,

Топ-топ-топ, (Притоптывают, стоя на месте (мелодия повторяется, но без слов).)

Топ-топ-топ. Топ-топ-топ.

Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп. (Прихлопывают в такт мелодии.)

Хлоп, хлоп, хлоп. Хлоп, хлоп, хлоп.

Неожиданно для детей воспитатель говорит:

— Посмотрите, дождь идет, скорее домой!

Все спешат на свои места.

— Послушайте, как стучит дождик по крышам.

Воспитатель, постукивая согнутыми пальцами по сидению стульчика, изображает шум дождя. Сперва дождь сильный, потом он утихает и постепенно совсем прекращается.

— Сейчас посмотрю, как там на улице, и вас позову.

Воспитатель выходит из своего дома, делает вид, что смотрит на небо, и зовет всех:

— Солнышко светит, нет дождя. Выходите погулять!

Теперь можно снова играть в хоровод или побегать свободно перед стульчиками, поплясать и т.д. Неожиданно для детей (но выждав некоторое время) снова дается сигнал «дождик идет!», и все убегают по местам.

Игра повторяется несколько раз.

**Правила игры.** На сигнал «дождь идет!» нужно бежать на место, на сигнал «солнышко светит!» — выйти на середину площадки. Выполнять движения согласно песне.

**Указания к игре.** Игра может проводиться и в помещении, и на воздухе. Вместо стульчиков можно сделать на земле кружочки-домики (выложить из шишек или нарисовать).

Желательно, чтобы все домики были на равном расстоянии друг от друга и располагались полукругом или вокруг небольшого пространства для хоровода и свободных движений.

В дальнейшем можно ввести правило: запомнить свое место и возвращаться только в свой дом. Воспитатель играет наравне с детьми, особенно вначале, когда игра новая и плохо знакома детям.

Время от времени воспитатель, приучая детей к большей самостоятельности, дает лишь сигналы, не выполняя движений. Можно вместо песни «Солнышко» спеть другую, подходящую к содержанию игры.



# САМОЛЁТЫ

**Материал.** Гирлянда с флажками; зеленый и красный флажки.

**Ход игры.** На одной стороне площадки (комнаты) поставлены скамейки или стульчики. Впереди протянута гирлянда с флажками и устроена арка. Это аэродром. Малыши — летчики. Они сидят на стульчиках, ожидая сигнала к началу полета. «Летчики, к полету готовы?» — спрашивает «начальник аэродрома» (воспитатель). Дети встают и отвечают: «Готовы!» «Заводи мотор!» — приказывает «начальнику». Дети вертят правой рукой, будто заводят мотор, произнося «тр-тр-р». «Начальник» поднимает зеленый флажок — можно лететь. «Летчики» на самолетах летают по всей площадке в разных направлениях до тех пор, пока «начальник» не показывает красный флажок. «Летчики, летите назад!» — зовет воспитатель, напоминая, что означает красный флажок. Все возвращаются на аэродром и усаживаются на стульчики.

Начальник обходит самолеты, осматривает их и указывает, какой нужен ремонт (см. игру «Автомобили»),

Затем снова дается сигнал к полету, и игра повторяется. Правила игры. Помнить сигналы: при поднятии зеленого флажка вылетать, при поднятии красного — возвращаться на аэродром.

**Указания к игре.** Для облегчения игры можно сразу давать сигнал к полету, не изображая, как заводят моторы. Или заменить сигналы флажком сообщением «по радио» («Слушайте, слушайте! Летчики, возвращайтесь!»).

Через некоторое время воспитатель выбирает одного из детей себе в помощники, он также получает флажки и вместе с воспитателем дает сигналы. Это — повод для проявления самостоятельности детей, чтобы в дальнейшем они могли играть без участия воспитателя.

# ВОРОБУШКИ И АВТОМОБИЛЬ

**Ход игры.** Во время прогулки воспитатель обращает внимание детей на то, как летают воробьи, как они прыгают, как разлетаются в разные стороны, когда проезжает автомобиль или когда приближаются люди.

Напомнив детям их наблюдения, воспитатель предлагает поиграть в воробушков. Он очерчивает площадку, где воробушки могут летать и прыгать, — ставит по краям площадки скамеечки или стулья, говоря:

— Сюда полетят воробушки, когда приедет автомобиль. На дереве и на крыше воробьи не боятся, что их автомобиль раздавит. Они сидят и смотрят. Как уедет автомобиль — воробьи опять полетят искать зернышки и крошки.

Тут же воспитатель договаривается с детьми, что он будет автомобилем, показывает детям, как проедет и загудит автомобиль.

— Тихо на дворе, никого нет. Летите, воробушки!

Дети выбегают на середину и изображают, как летают и прыгают воробьи. Вдруг раздается «гудок», и «автомобиль» проезжает по площадке. «Воробьи» быстро бегут и усаживаются на скамеечках. Чтобы дать детям небольшую передышку, воспитатель несколько «проезжает» из конца в конец или кругом по площадке и отходит в сторону. Дети снова бегут на середину. Так повторяется несколько раз.

**Правила игры.** Бежать к скамейкам, когда появляется автомобиль, возвращаться на середину площадки, когда он исчезает.

**Указания к игре.** Чтобы дети не устали, можно внести в игру ряд спокойных действий — например, воробьи сидят, чистят перышки (отряхиваются), чирикают, сидя на ветках (на скамеечках), и т.п.

## ПО РОВНЕНЬКОЙ ДОРОЖКЕ

**Ход игры.** Воспитатель предлагает детям пойти на прогулку. Все идут друг за другом, приговаривая:

По ровненькой дорожке,  
По ровненькой дорожке,  
По камешкам,  
По камешкам, (Прыгают на двух ногах.)  
По камешкам,  
В яму — бух... (Присаживаются на корточки.)  
Ух-у-ух! (Выпрямляются.)

Этот текст и соответствующие движения повторяются 2 раза. Затем дети произносят следующие слова:

По ровненькой дорожке,  
По ровненькой дорожке, (Идут один за другим, немного расслабив тело, будто устали.)

Устали наши ножки.  
Устали наши ножки.  
Вот наш дом — (Бегут к стульчикам в противоположный конец и садятся.)  
Там мы живем!

**Указания к игре.** Вначале воспитатель может сам выполнять движения с детьми, являясь для них примером. Когда дети освоятся с правилами и движениями, воспитатель может не выполнять движений, а лишь произносить текст, наблюдая за детьми и давая им нужные указания.

## ДОГОНИ МИШКУ

**Материал.** Большой плюшевый мишка.

**Ход игры.** У воспитателя в руках мишка. Он подходит к малышам, сидящим на стульчиках, и говорит:

— Сейчас мишка покажет, кто его будет ловить.

Обходит малышей и мишкиной лапкой дотрагивается до 2—3 детей. Следует команда «ловите мишку!», и воспитатель бежит с мишкой на руках, а выбранные дети его догоняют.

Побегав немного, воспитатель дает себя поймать. Поймавшие мишку берут его за лапки и ведут к детям. Мишка опять показывает, кому догонять. Так по очереди мишку ловят все дети. Постепенно количество ловящих увеличивается, чтобы не приходилось долго ждать своей очереди.

Под конец мишку ловят все дети. Воспитатель говорит:

— Теперь мишка отдохнет, он устал бегать.

Игра заканчивается.

**Правила игры.** Догонять можно только тем, до кого дотронулся мишка. Те, кого мишка не выбрал, должен сидеть на скамеечке спокойно, дожидаясь очереди.

**Указания к игре.** В эту игру можно играть в помещении, а в теплый день — и во дворе. Бежать воспитатель должен не очень быстро и не особенно далеко. Догонять должны каждый раз новые дети.