

Подвижные игры на тему: «Транспорт»

«ВЕРТОЛЁТЫ»

На площадке в свободном порядке лежат кольца – «аэродромы». Дети – «вертолёт» с лентами в руках занимают любой аэродром. По команде «*Вертолёт, заводим моторы!*» игроки в приседе делают вращательные движения руками над головой, имитируя движения пропеллера. По команде «*Полетели!*» бегают по залу врассыпную, разводя руки в стороны. По команде «*На посадку!*» вертолёт «*приземляется*» на своих аэродромах.

Отмечаются самые внимательные лётчики.

«МОТОЦИКЛИСТЫ»

Игроки – «мотоциклисты» ведут мяч по площадке в разных направлениях, отбивая его о пол одной или двумя руками. Педагог – «регулировщик» стоит в центре площадки и держит в руках три флажка (*зелёного, красного, жёлтого цветов*). Если регулировщик поднимает жёлтый флажок, мотоциклисты отбивают мяч об пол на месте, если красный – останавливаются с мячом в руках, зелёный флажок разрешает продолжить движение. Мотоциклисты, которые нарушили правила, временно выбывают из **игры**. Если дети не владеют в достаточной мере ведением мяча, то можно отбивать мяч об пол двумя руками и ловить на месте и в движении. Побеждает наиболее внимательный и ловкий мотоциклист. Он может (*по желанию*) сменить регулировщика.

«ПОЕЗД В МОСКВУ»

Для **игры** нужны обручи – одним меньше числа играющих. Обручи раскладываются плотно по кругу, одним возле другого. Каждый из играющих занимает свободное место. Водящий, выбранный по считалке или назначенный воспитателем, обруча не имеет. Он идёт вокруг играющих, держа в руке флажок, и говорит: «*Я еду в Москву, приглашаю желающих*».

Все ребята один за другим присоединяются к нему.

Водящий говорит: «В Москве мы едем автобусом (*поездом, летим на самолёте*)», - одновременно ускоряет шаг. «*Автобус набирает скорость*», - продолжает водящий и переходит на бег. «*Москва уже совсем близко*», - объявляет он (*бег замедляется*). «*Внимание, остановка!*» - неожиданно раздаётся команда водящего.

По этой команде все бегут к обручам. Каждый старается занять любое свободное место, в том числе и водящий. Тот, кто остаётся без обруча, становится водящим, получает флажок и повторяет игру. Водящий может увести играющих в сторону от обручей, повести их через весь зал и т. п. и подать команду «*Посадка!*» неожиданно в любом месте.

«ГАРАЖ»

По углам площадки чертят 5 – 8 больших кругов. Это стоянки для машин – гаражи. Внутри каждой стоянки кладут несколько обручей. Это машины. Общее количество машин должно быть на 5- 8 меньше числа играющих.

Дети, взявшись за руки, идут по кругу по звуку музыки. Как только музыка закончится, все бегут к гаражам и занимают места в любой из машин. Оставшиеся без места выбывают из **игры**. Побеждают самые ловкие и быстрые.

«РАЗНЫЕ МАШИНЫ»

Дети делятся на две команды – команда «Грузовые машины» и команда «Легковые машины». Ведущий – регулирующий дорожное движение восклицает: «Грузовые машины!» - и грузовые машины быстро едут к своей черте, проведённой на площадке. А легковые машины пускаются за ними, стараясь догнать (*осалить*). Пойманные «грузовики» выбывают из **игры**. Наступает черед легковых машин ехать к своей черте. И так несколько раз подряд. Важно, чтобы число выездов у грузовых и легковых машин в конце **игры** оказалось одинаковым, а качество оставшихся не осаленными «*машин*» покажет команду победителей.

«ПАРАШЮТ»

Игроки строятся в круг, одной рукой держаться за «*парашют*» (*круг с ручками, сшитый из прочного материала диаметром 2,5-3 м*). Дети идут по кругу, взмахивая руками вверх-вниз, тем самым поднимая и опуская парашют. По сигналу педагога поворачиваются, берутся за ручку парашюта другой рукой и идут в обратную сторону. Затем по сигналу снова останавливаются, поворачиваются лицом в круг и берутся за ручку парашюта двумя руками. На середину парашюта кладут мяч. Дети подбрасывают мяч, поднимая и опуская парашют, стараясь не уронить мяч на пол. Обычно раз за разом игра становится всё успешнее и продолжительнее.

«ТАКСИ»

Участвуют две – три пары игроков. Дети строятся в шеренге за стартовой линией напротив своей поворотной стойки (*5-6 м от стартовой линии*). Первый игрок в паре стоит в обруче удерживая его двумя руками на уровне пояса, второй стоит за обручем и то же держит его двумя руками (*это такси с водителем и пассажиром*). По сигналу пара бежит к поворотной стойке, обегает её и бегом возвращается на своё место.

Выигрывает пара, которая первой пересечёт стартовую линию. Нужно действовать согласованно, не тянуть и не подталкивать своего товарища.

«АВТОГОНКИ»

Для **игры** потребуются два игрушечных автомобиля, два шнура длиной 6-9 м, две деревянные палочки. Каждый автомобиль привязывают к концу шнура. Другой конец закрепляют на деревянной палочке. Двое ребят держат

в руках по деревянной палочке. По команде они начинают наматывать шнуры на палочки, подтягивая автомобили к себе.

Выигрывает тот, кто быстрее подтянет свою машину.

«БЫСТРОЕ ТАКСИ»

Группа делится на две команды. Первый игрок, «*таксист*», стоит в обруче. По команде взрослого в его обруч встаёт следующий игрок, «*пассажир*», и они вдвоём, держась за обруч, бегут к стойке. Таксист высаживает пассажира и бежит за следующим игроком своей команды. Так он перевозит всех пассажиров. **Выигрывает команда**, первой выполнившая задание.

«АВТОБУСЫ»

Дети делятся на команды. Игрок, стоящий первым в колонне, - т «*водитель*», остальные игроки – «*пассажиры*» автобуса. В 6-7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «*Марш!*» первые игроки быстрым шагом (*бежать запрещается*) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счёту игроки, и вместе они снова проделывают тот же путь и т. д. Играющие следуют друг за другом, держась за локти впереди идущего.

Когда «*автобус*» (первый игрок – «*водитель*») возвратится на место с полным составом пассажиров, он должен подать сигнал свистком.

Выигрывает команда, первой прибывшая на конечную остановку (*линию финиша*).

«ПОЕЗД В ТОННЕЛЕ»

Участвуют две команды. Построение детей – в колонну (*по 4-5 человек*) за стартовой линией. Каждый берётся за плечи впереди стоящего игрока. Напротив каждой команды две пары игроков образуют тоннель (5-6 м от линии старта, подняв сцепленные руки вверх (*ширина тоннеля 2 шага*)).

По сигналу колонны начинают движение в сцеплении вперёд через тоннель и обратно. **Выигрывает команда**, которая первой пересекла стартовую линию (*зачёт по последнему игроку*) и не разорвала сцепление.

Команда, разорвавшая сцепление, считается проигравшей.

«СКОРЫЙ ПОЕЗД»

Игроки разбиваются на команды и строятся в колонны. В 5-6 м от каждой команды ставят флажки. По команде «*Марш!*» первые игроки быстрым шагом (*бежать запрещается*) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счёту игроки, и вместе они проделывают снова тот же путь и т. д. Играющие держат друг друга за локти и во время ходьбы двигают руками наподобие паровозного шатуна. Когда «*паровоз*» (*первый игрок*) возвратится на место с полным «*составом*», он должен подать протяжный гудок.

Выигрывает команда, первой прибывшая на станцию.

«ТИШЕ ЕДЕШЬ...»

Водящий и игроки находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 м одна от другой. Задача игроков – как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим.

Но дойти до водящего не просто. Игроки двигаются только под слова водящего : «*Тише едешь, дальше едешь. Стоп!*» На слове «*стоп*» все играющие замирают. Водящий, стоящий до этого спиной к игрокам, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто – то из ребят пошевелился и водящий его заметил, то этому игроку придётся уходить назад, за черту. Тот, кто первым пересёк черту (*дом водящего*) и дотронулся до него, становится водящим.