

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 308 «ЖЕМЧУЖИНКА»
620138 г. Екатеринбург, Октябрьский район,
бульвар Сергея Есенина 9, тел. 262-24-61; 262-24-78.
mdou308@mail.ru www.308.tvoysadik.ru

Картотека
подвижных игр и игровых ситуаций, созданных в процессе
субъектной практики «Я играю»
воспитанниками и их родителями (законными представителями) группы № 12

Руководитель практики:
Реутова О.Л., воспитатель

Екатеринбург, 2026

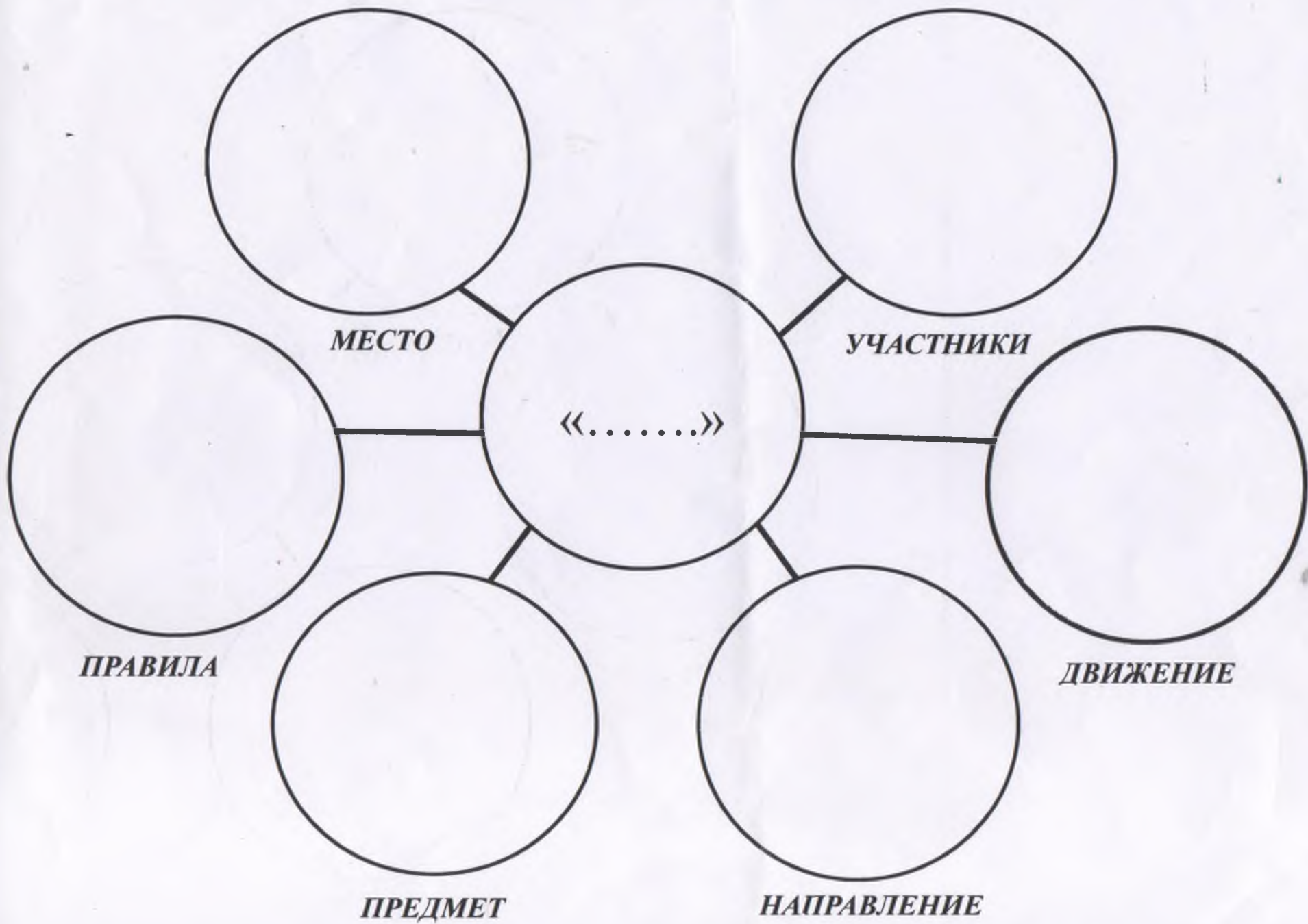
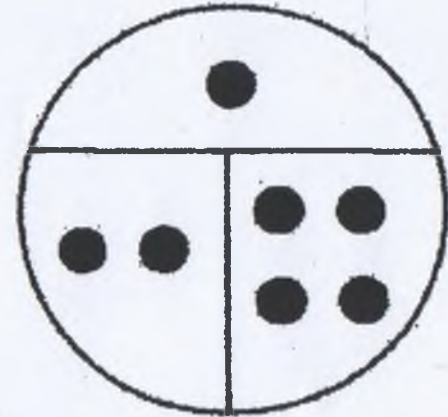


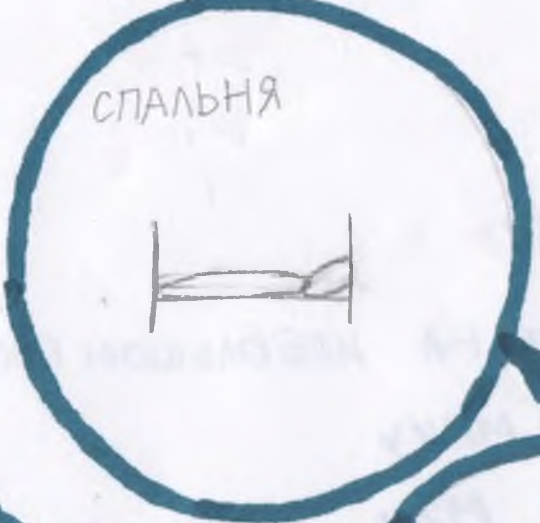
СХЕМА ИГРЫ



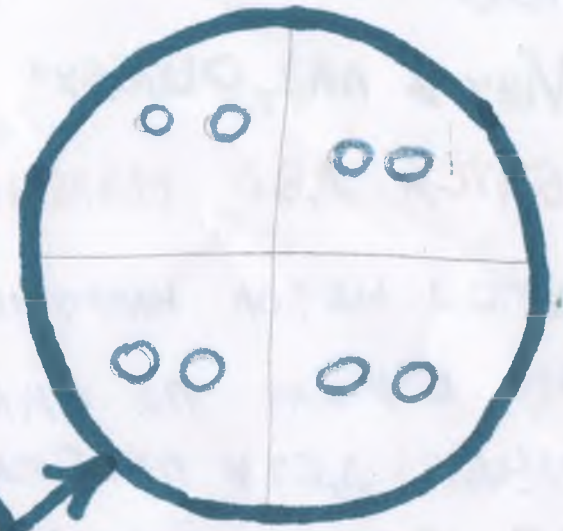




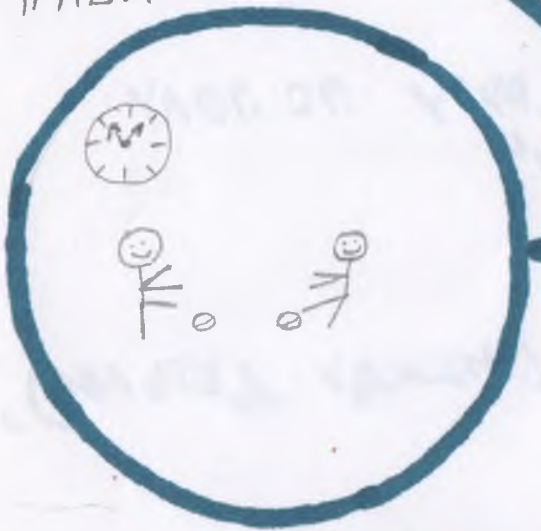
МЕСТО



УЧАСТНИКИ

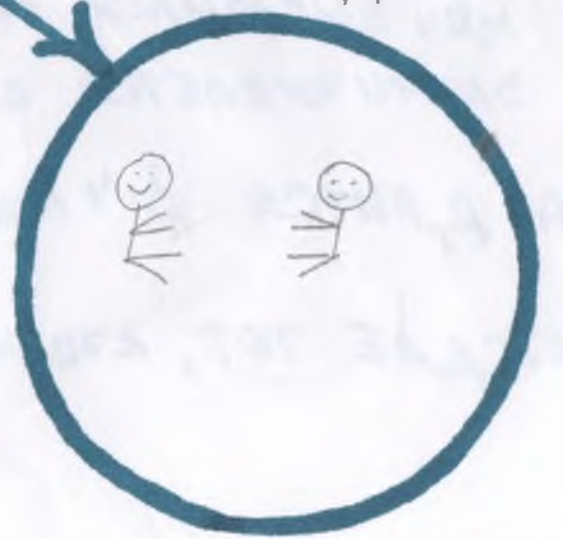


ПРАВИЛА

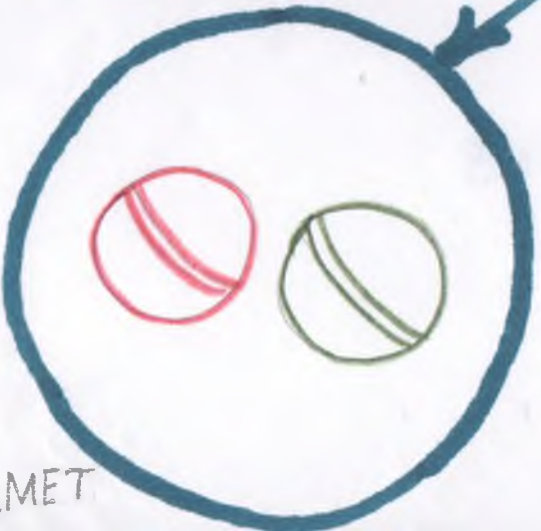


**МЯЧ
В
ЛАДОШКАХ**

ДВИЖЕНИЕ



ПРЕДМЕТ



НАПРАВЛЕНИЕ

МАРК
АВЕРКИЕВ

АВЕРКИЕВ МАРК

ИГРА "МЯЧ В ЛАДОНКАХ"

ПОНАДОБИТСЯ ДВА МАЛЕНЬКИХ МЯЧА

ДЕТИ САДЯТСЯ НА ПОЛ НАПРОТИВ ДРУГ ДРУГА НА НЕБОЛЬШОМ РАСТОЯНИИ

У КАЖДОГО В РУКАХ ПО МАЛЕНЬКОМУ МЯЧУ

ПО КМАНДЕ ДЕТИ ПЕРЕКЛАДЫВАЮТ МЯЧ ДРУГ ДРУГУ ПО ПОЛУ
ПРОИЗНОСЯ СЛОВА: "РАЗ-ДВА-ТРИ, МЯЧ ПРОКАТИ"


НЕЛЬЗЯ БРОСАТЬ МЯЧ, ТОЛЬКО КАТАТЬ

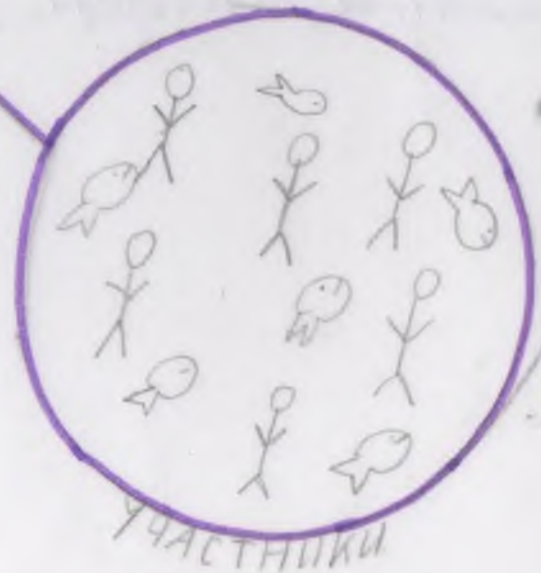
ЕСЛИ МЯЧ ВЫКАТИЛСЯ ЗА ПРЕДЕЛЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ (МЕЖДУ ДЕТЬМИ),
ОУКО ЗАСЧИТЫВАЕТСЯ СОПЕРНИКУ.

ИГРА ДЛИТСЯ 3-4 МИНУТЫ

ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО НАБРАЛ БОЛЬШЕ ОУКОВ

ИГРА
В
ХАХШОМ

РЫБАКИ
И
РЫБКА




Правила игры в рыбалку и рыбку!

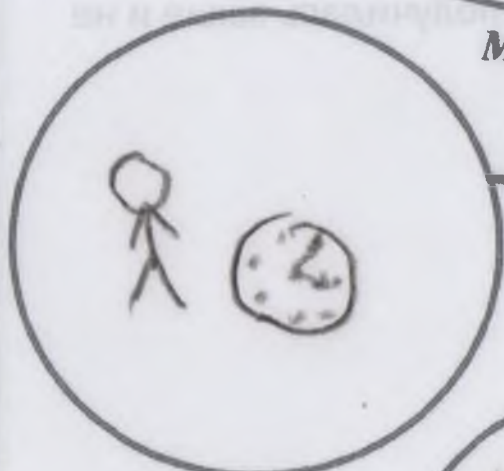
- 1) Выборать ведущего. Можно сделать это с помощью считалки.
- 2) Остальные игроки встают вокруг „Рыбалка“ вокруг - или „Рыбки“
- 3) Ведущий, держа скакалку за один конец, начинает ее крутить на уровне ног „Рыбок“ - так идет ловля!
- 4) Задача „рыбок“ - перепрыгнуть через скакалку, когда она к ним приближается.
- 5) Если игрок был задет скакалкой ногой, он выбывает из игры!
- 6) Ведущий продолжает крутить скакалку и высоко ее поднимать, чтобы не мешали траву игрокам.



МЕСТО



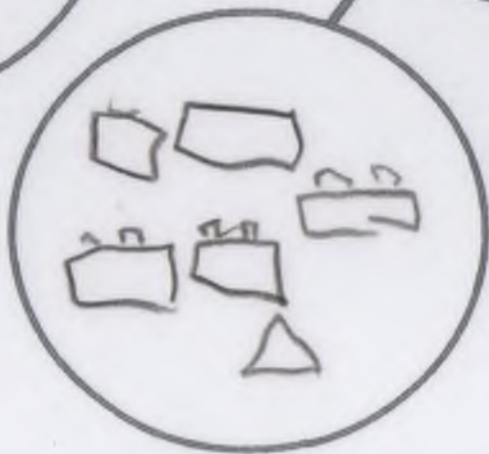
УЧАСТНИКИ



ПРАВИЛА



ДВИЖЕНИЕ



ПРЕДМЕТ



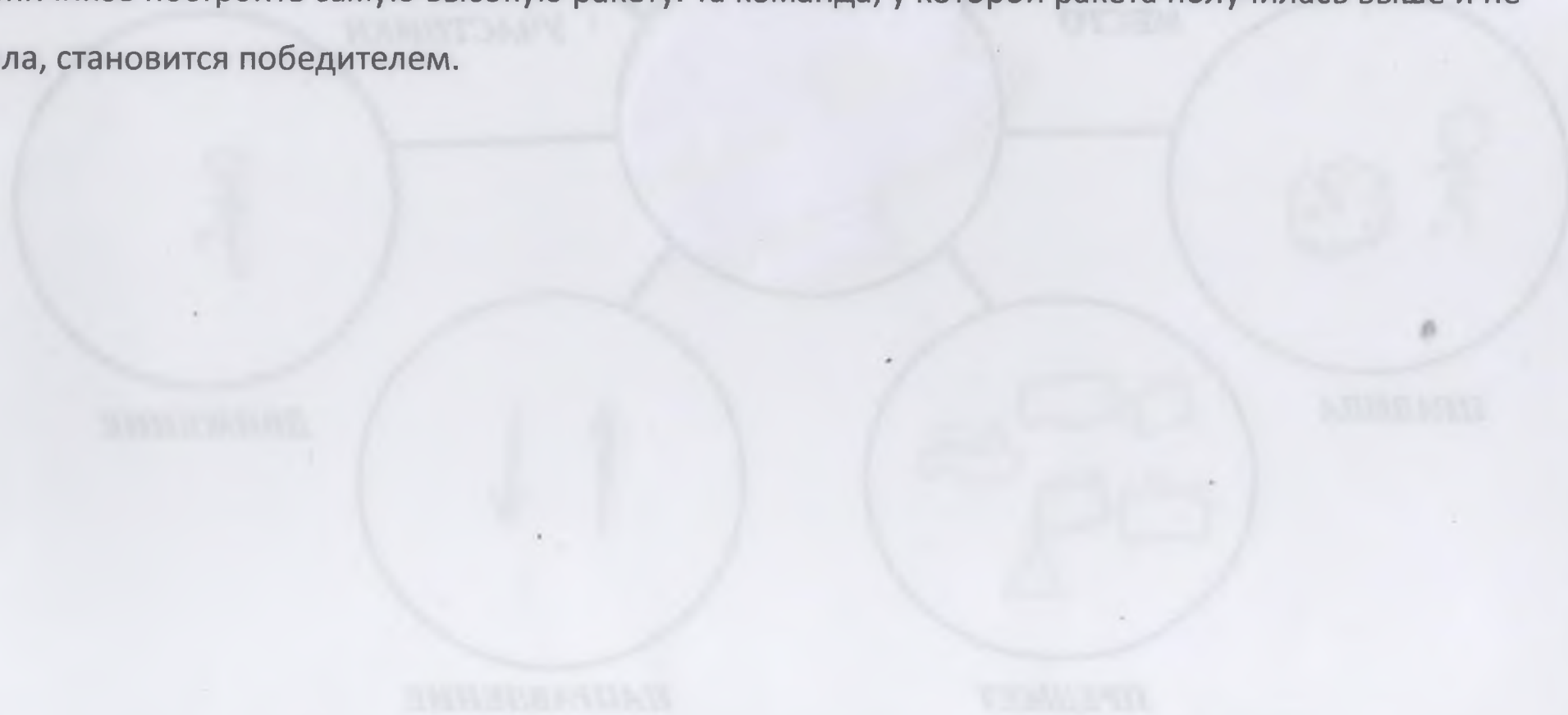
НАПРАВЛЕНИЕ

Аверкиев Марк

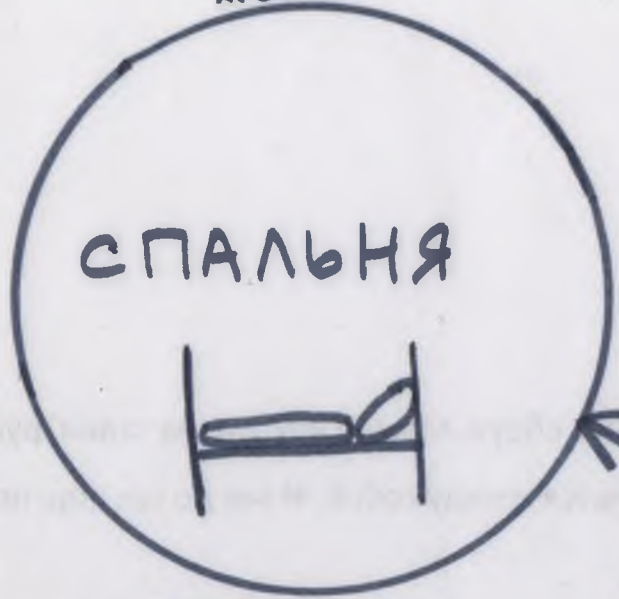
Издеков Марк

Правила игры «Ракета»

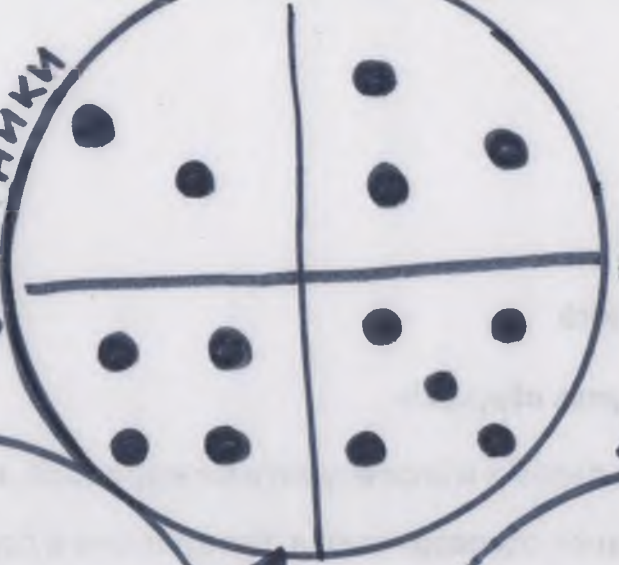
Игра – эстафета. Дети строятся в две команды друг за другом. Командам даётся задание из кирпичиков построить самую высокую ракету. Та команда, у которой ракета получилась выше и не упала, становится победителем.



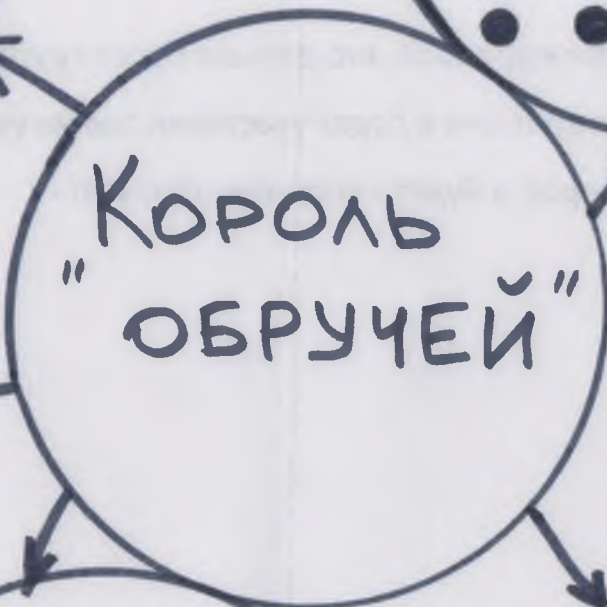
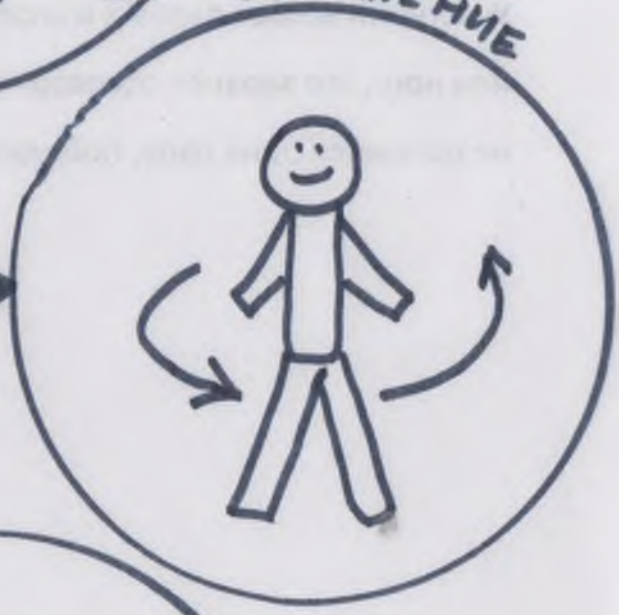
МЕСТО



УЧАСТНИКИ



ДВИЖЕНИЕ



ПРАВИЛА



ПРЕДМЕТ



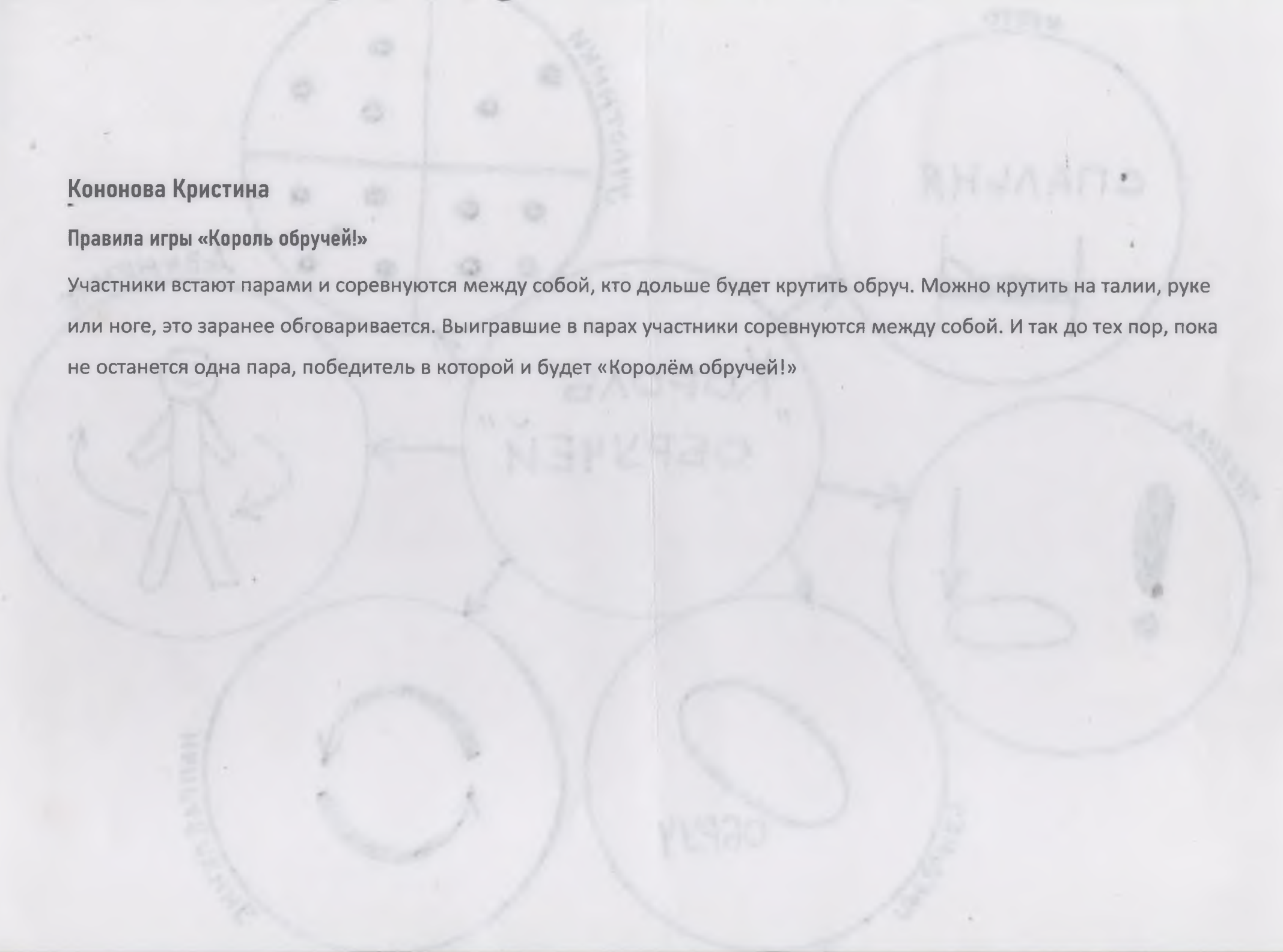
НАПРАВЛЕНИЕ



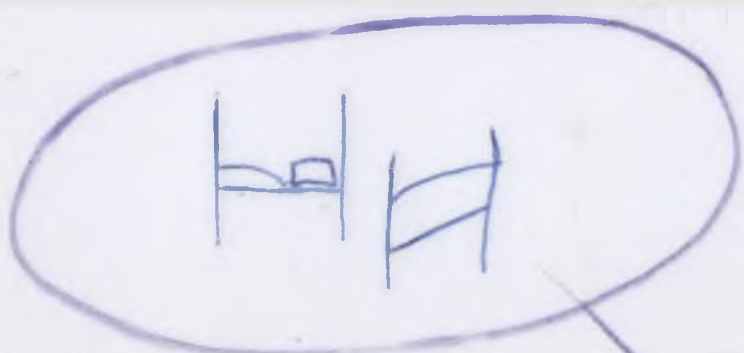
Кононова Кристина

Правила игры «Король обручей!»

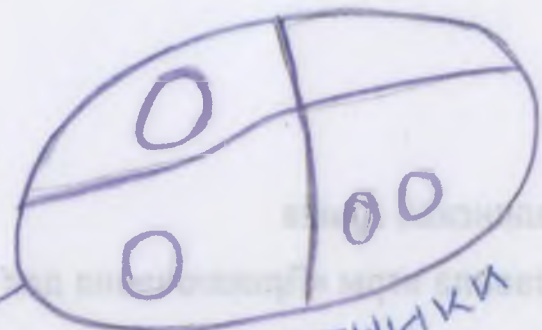
Участники встают парами и соревнуются между собой, кто дольше будет крутить обруч. Можно крутить на талии, руке или ноге, это заранее обговаривается. Выигравшие в парах участники соревнуются между собой. И так до тех пор, пока не останется одна пара, победитель в которой и будет «Королём обручей!»



ПРИКЛЮЧЕНИЯ ДЛЯ НОГ



МЕСТО



УЧАСТНИКИ



ПРАВИЛА



ПРЕДМЕТ



ДВИЖЕНИЯ



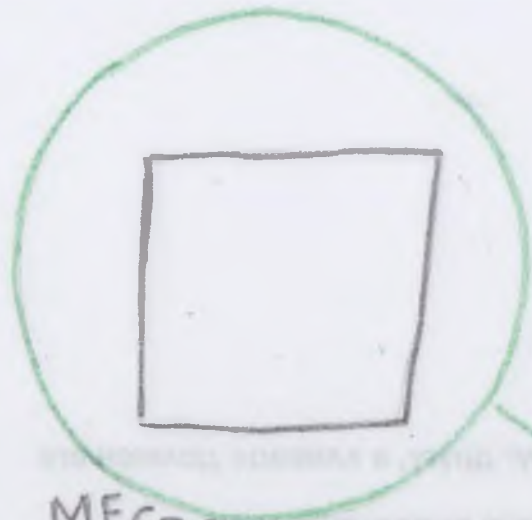
НАПРАВЛЕНИЕ

Белинская Арина

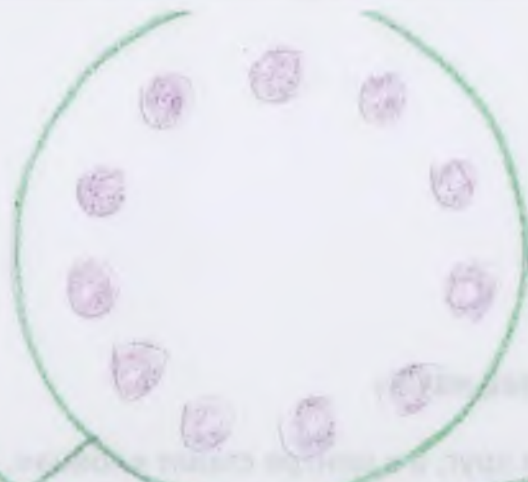
-Правила игры «Приключения для ног!»

В спальне раскладываются массажные коврики в виде дорожки. Два игрока встают друг против друга на крайние коврики. У каждого коврика есть своё название: сухая трава, шишечки, два бугра, холм, ягодки, жёлуди, зелёная трава, дождевики, клубничка, одуванчики. Ведущий по очереди говорит игрокам, на какой коврик им надо перешагнуть или перепрыгнуть. Выигрывает тот кто не ошибся.





МЕСТО



УЧАСТНИКИ

ЛОВЕЦ
МЯЧА



ДВИЖЕНИЕ



ПРАВИЛА



ПРЕДМЕТ



НАПРАВЛЕНИЕ

Миша Трофимов

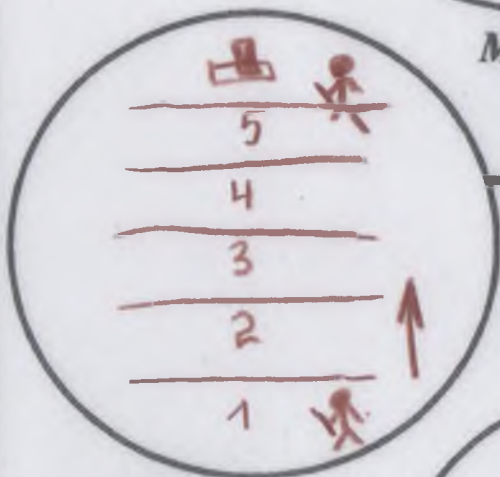
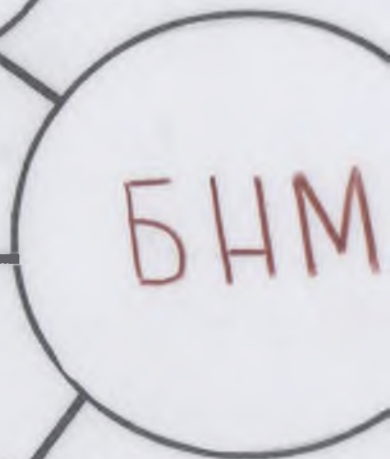
Правила игры «ловец мяча!»

Дети становятся в круг, а в центре ставят «ловца». Затем перебрасывают мяч друг другу, а «ловец» должен его перехватить на лету. Если у него это получилось, он меняется местами с тем, у кого перехватил мяч.

Побеждает тот, кто меньше всего раз попал в круг за отведённое для игры время.



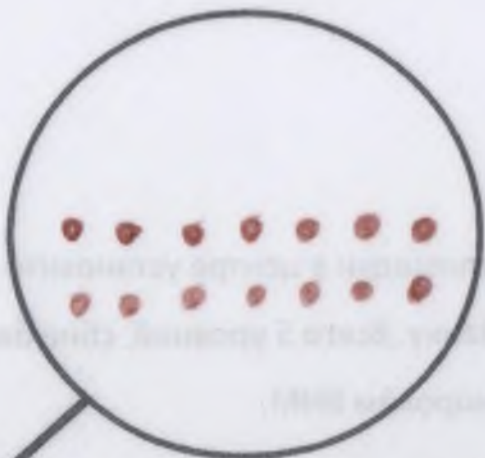
МЕСТО



ПРАВИЛА



ПРЕДМЕТ



УЧАСТНИКИ



ДВИЖЕНИЕ

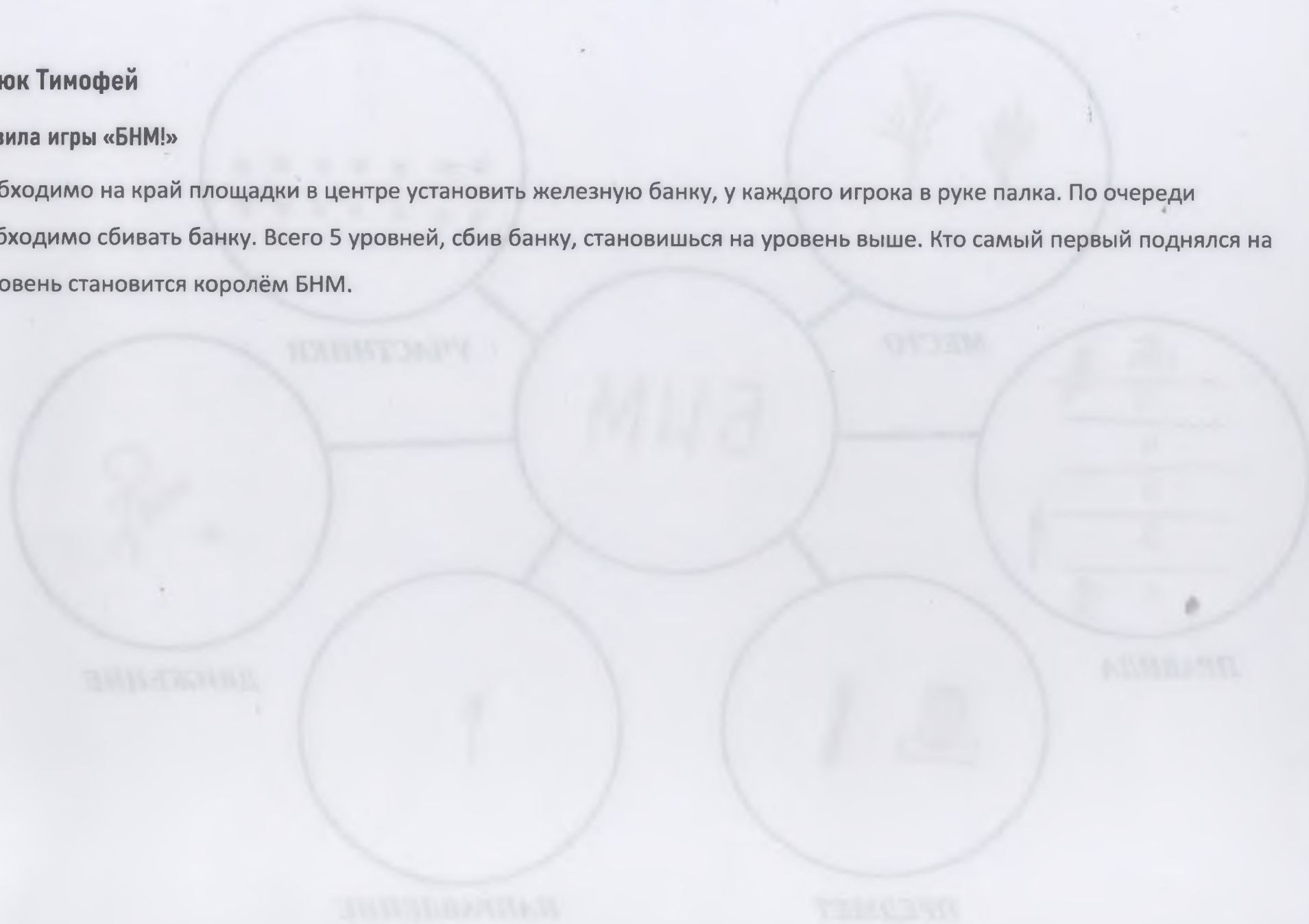


НАПРАВЛЕНИЕ

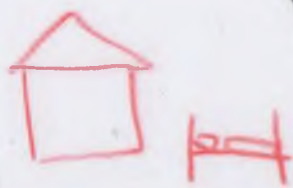
Басюк Тимофей

Правила игры «БНМ!»

Необходимо на край площадки в центре установить железную банку, у каждого игрока в руке палка. По очереди необходимо сбивать банку. Всего 5 уровней, сбив банку, становишься на уровень выше. Кто самый первый поднялся на 5 уровень становится королём БНМ.



БУКВЫ



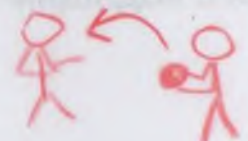
МЕСТО



УЧАСТНИКИ



ПРАВИЛА



ДВИЖЕНИЕ



ПРЕДМЕТ



НАПРАВЛЕНИЕ

Ефтина Ариана

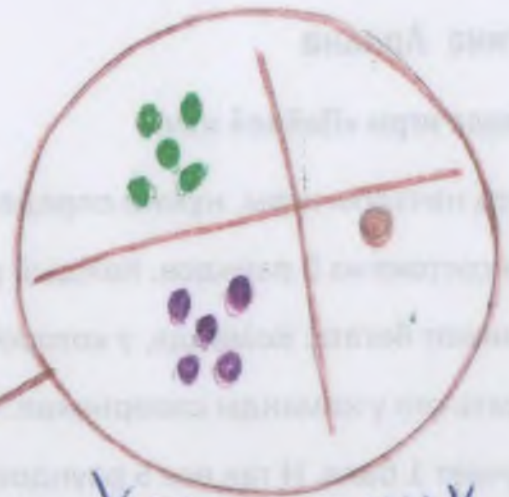
Кононова Кристина

Правила игры «Буквы»

Два водящих у которых в руках мяч с буквами стоят в кругу, игроки стоят вокруг водящих. Первый водящий бросает мяч, а второй должен назвать букву, которая ему видна на мяче. Заранее водящие говорят игрокам, какая у них будет буква. Услышав свою букву игрок должен очень быстро поменяться с водящим местами, игра продолжается.



МЕСТО



УЧАСТНИКИ



ПРАВИЛА

ПОЙМАЙ
МЯЧ



ЯВИЩЕНИЕ



ПРЕДМЕТ



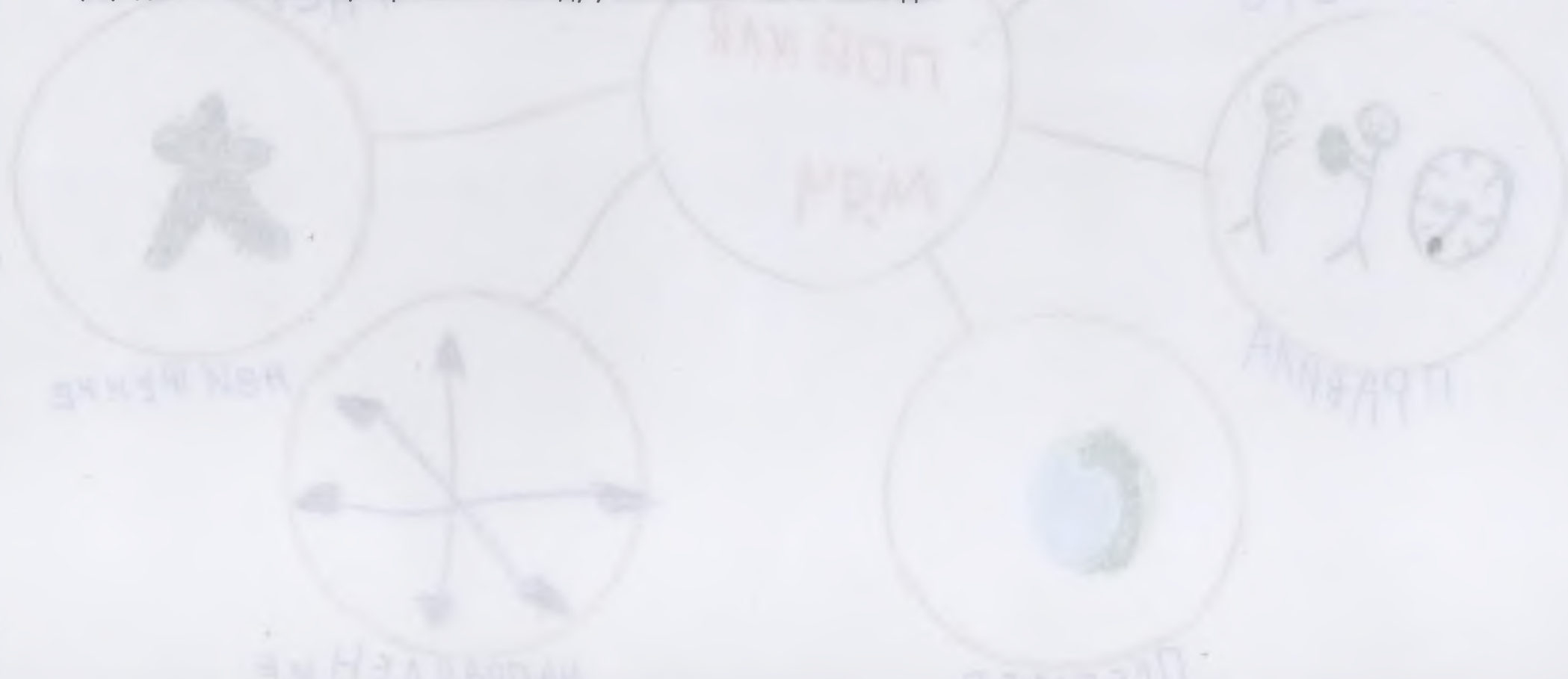
НАПРАВЛЕНИЕ

Ефтина Ариана

Правила игры «Поймай мяч!»

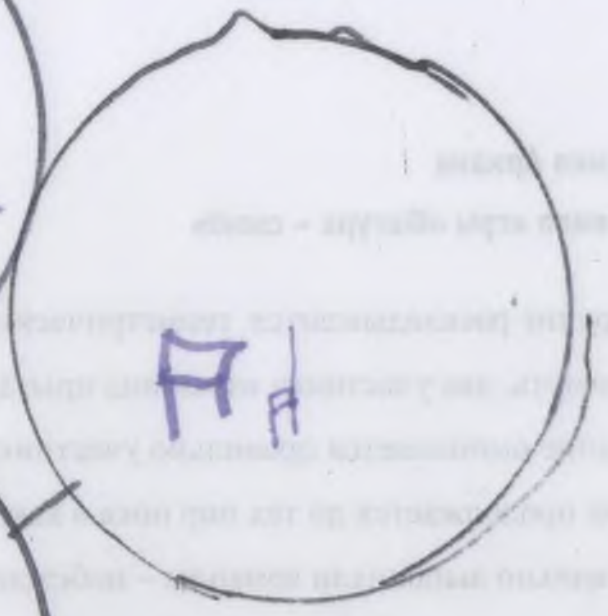
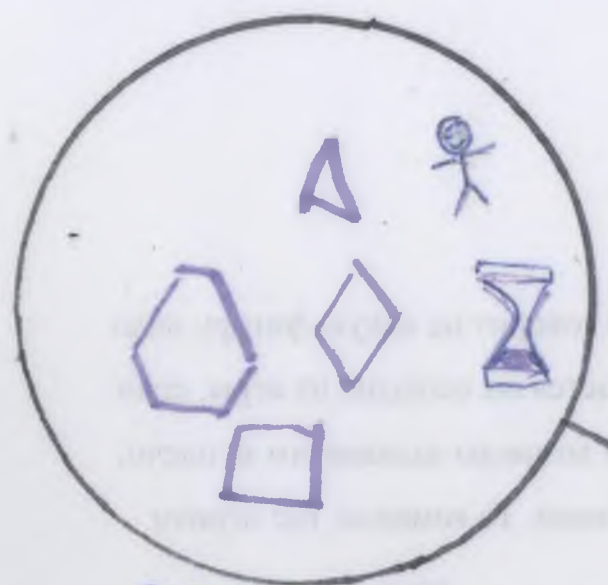
Перед началом игры, нужно определить, у какой команды будет мяч, сделать это можно с помощью считалочки.

Игра состоит из 5 раундов. Каждый раунд длится 1 минуту. Ведущий засекает 1 минуту, подаёт свисток, и участники начинают бегать. Команда, у которой мяч, важно сохранить его до конца раунда. Команда, у которой нет мяча, нужно забрать его у команды соперников. После свистка, как закончится 1 минута, в чьей команде остался мяч, та команда получает 1 балл. И так все 5 раундов. Побеждает та команда, которая набирает большее количество баллов. Во время раунда, мяч можно перебрасывать между участниками своей команды.



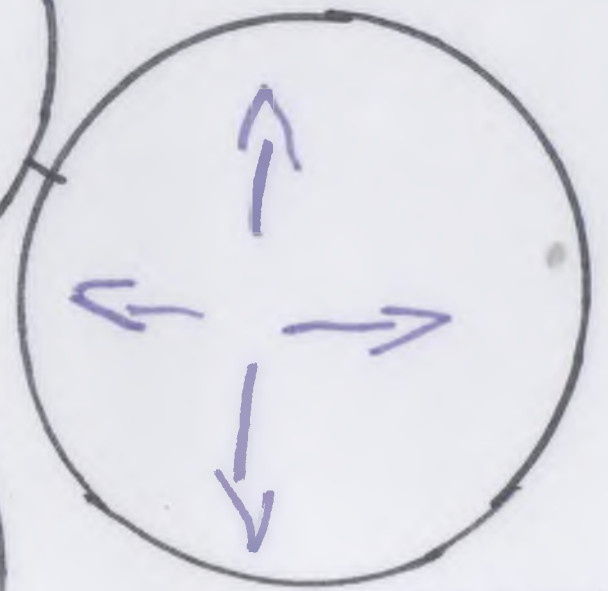
УЧАСТНИКИ

МЕСТО



ПРЕДМЕТ

ФИГУРА
СКОК



ПРАВИЛА



НАПРАВЛЕНИЕ

ДВИЖЕНИЕ

Ефтина Ариана

Правила игры «Фигура - скок!»

В группе раскладываются геометрические фигуры на полу для двух команд. Водящий говорит на какую фигуру надо прыгнуть, два участника из команд прыгают с фигуры на фигуру, если участник ошибается он выходит из игры, если задание выполняется правильно участники передают ход следующему игроку из своей команды задевая его за плечо. Игра продолжается до тех пор пока в какой-то из команд не останется ни одного участника. Та команда, где игроки правильно выполняли команды – побеждает.



**ВЕСЁЛЫЙ
СТАКАНЧИК**



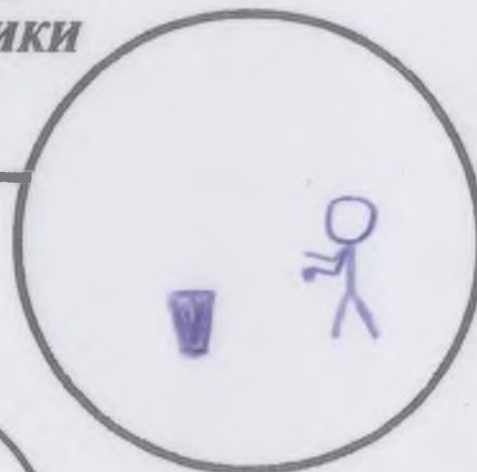
МЕСТО



УЧАСТНИКИ



ПРАВИЛА



ДВИЖЕНИЕ



ПРЕДМЕТ

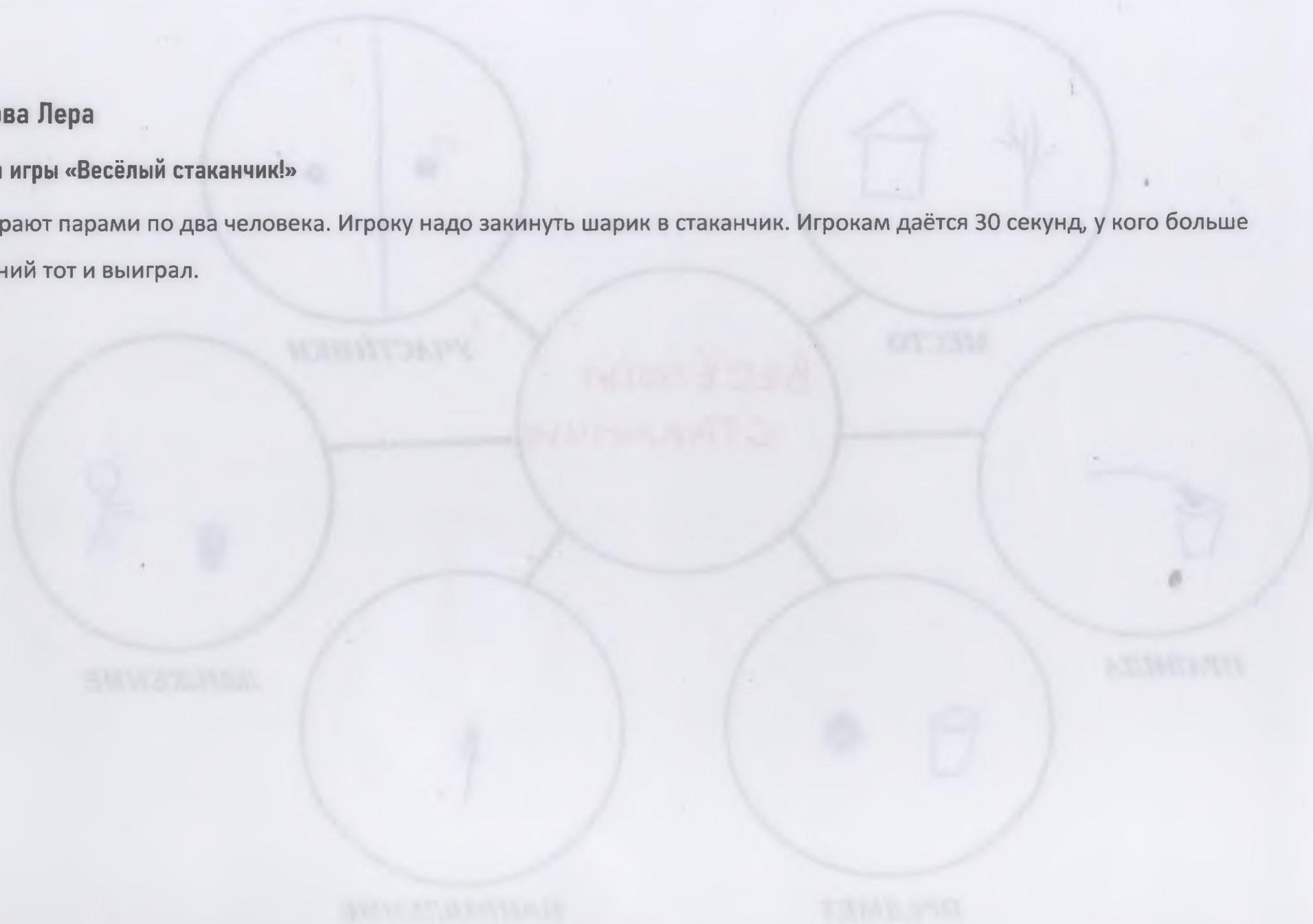


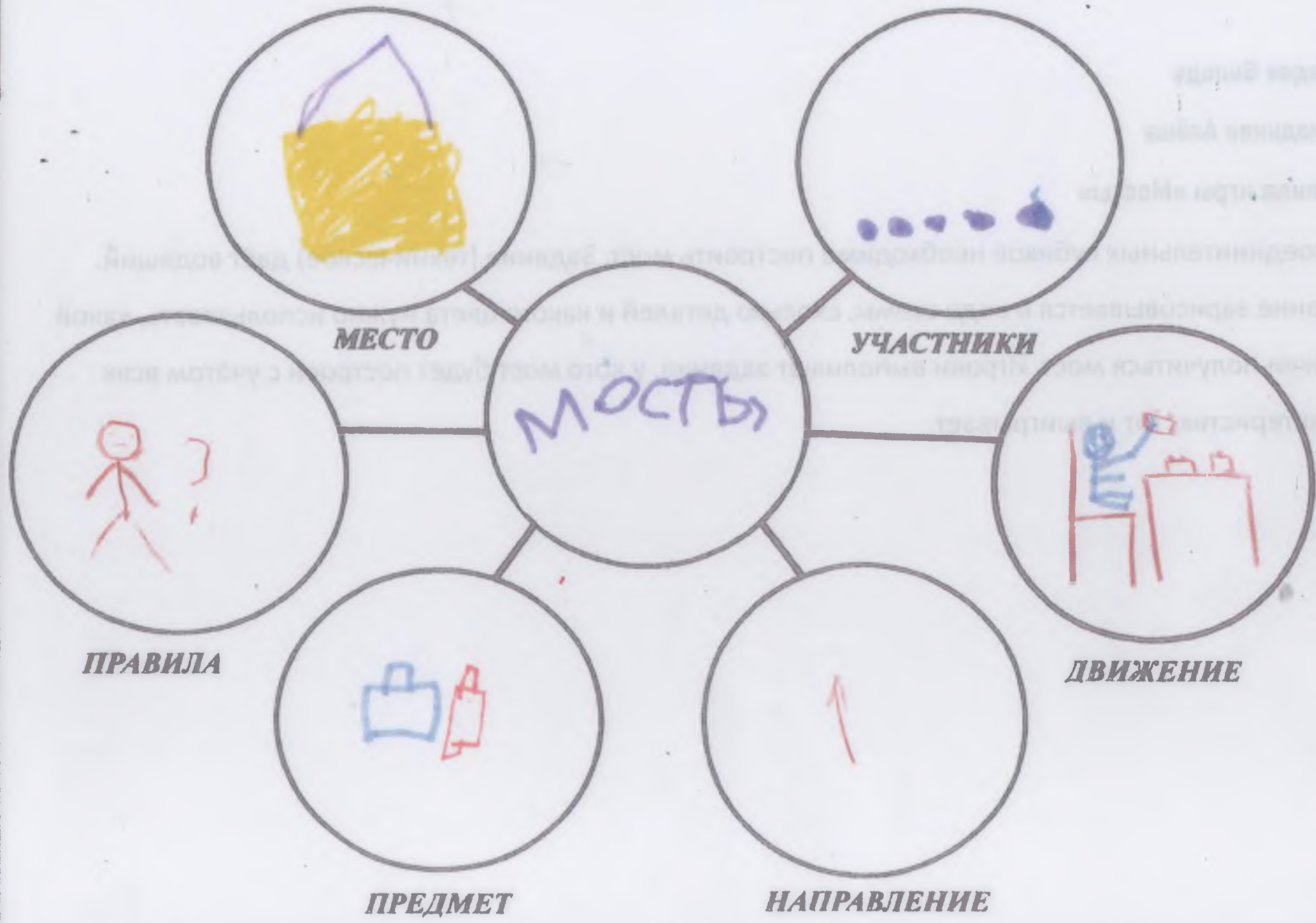
НАПРАВЛЕНИЕ

Лобанова Лера

Правила игры «Весёлый стаканчик!»

Дети играют парами по два человека. Игроку надо закинуть шарик в стаканчик. Игрокам даётся 30 секунд, у кого больше попаданий тот и выиграл.





МЕСТО

УЧАСТНИКИ

ПРАВИЛА

ДВИЖЕНИЕ

ПРЕДМЕТ

НАПРАВЛЕНИЕ

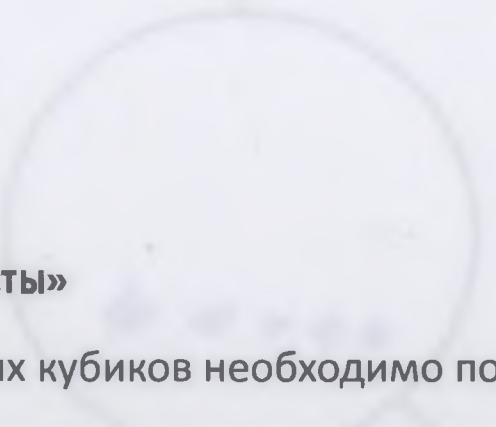
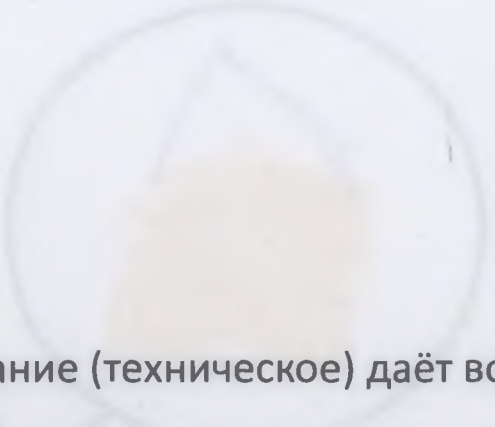
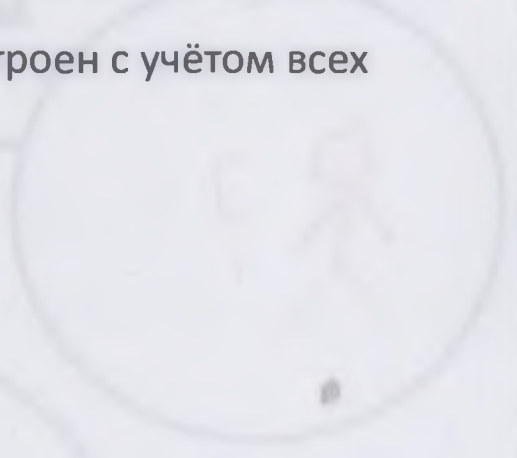
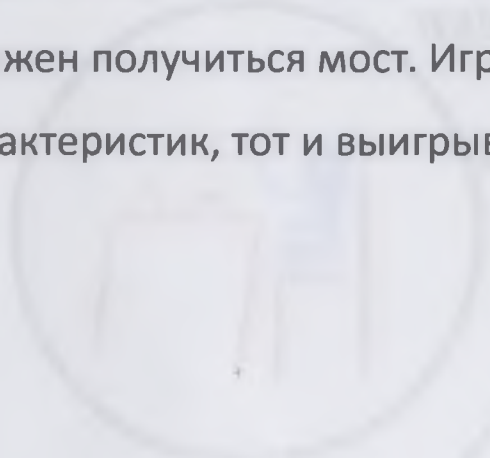
Лебедев Володя

Коркодинов Алёша

Правила игры «Мосты»

Из соединительных кубиков необходимо построить мост. Задание (техническое) даёт водящий.

Задание зарисовывается в виде схемы, сколько деталей и какого цвета нужно использовать, какой должен получиться мост. Игроки выполняют задание, у кого мост будет построен с учётом всех характеристик, тот и выигрывает.



ПРЯТКИ



МЕСТО



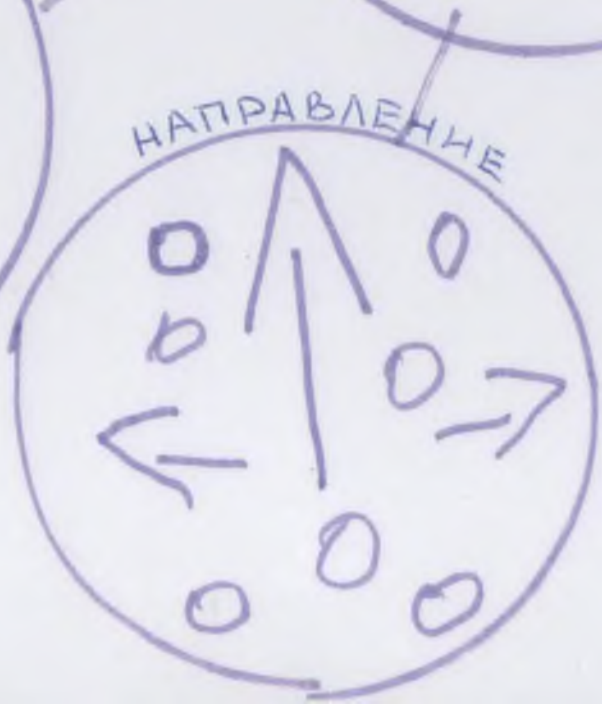
УЧАСТНИКИ



ПРАВИЛА



ДВИЖЕНИЯ



НАПРАВЛЕНИЕ



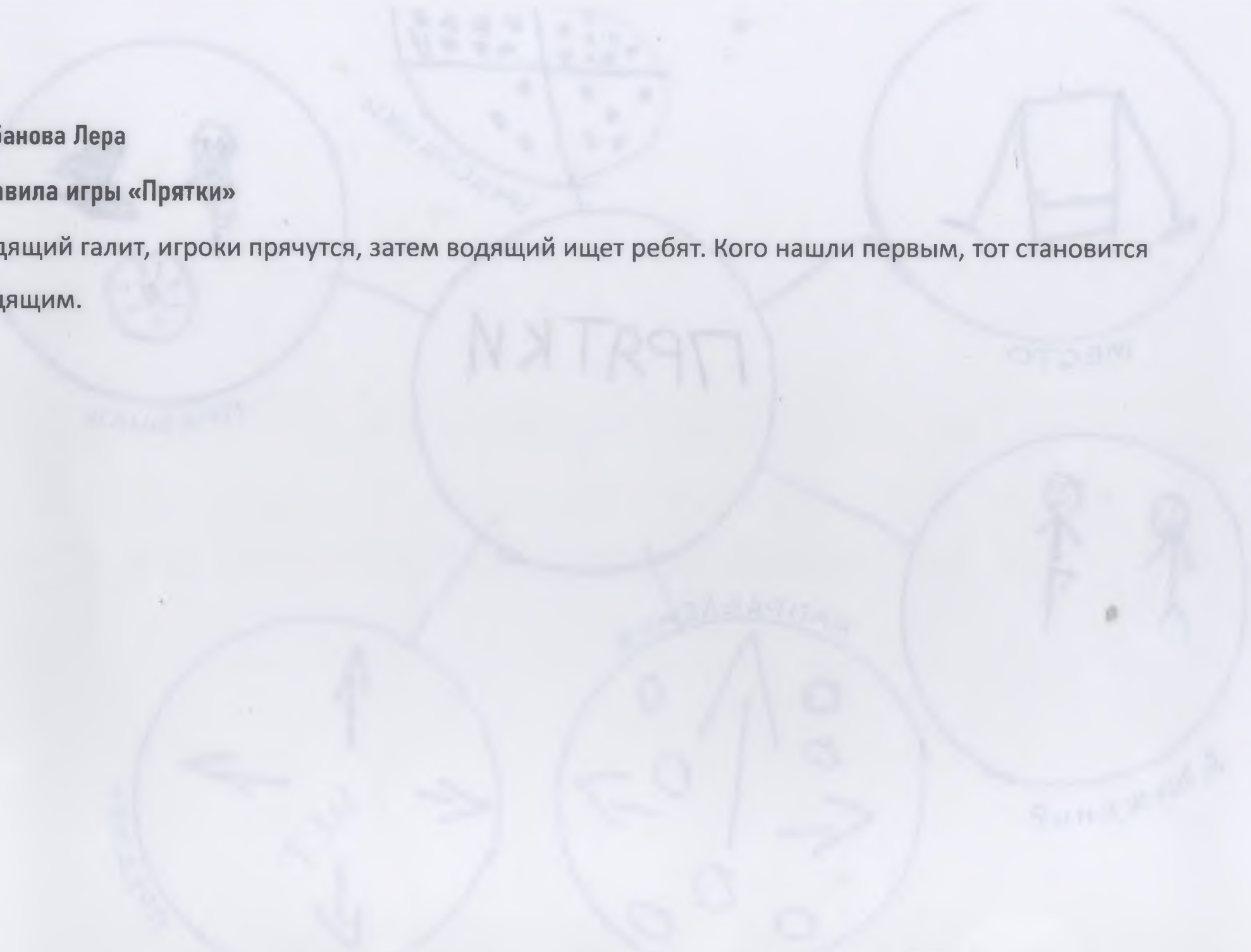
ИЕТ

ПРЕДМЕТ

Лобанова Лера

Правила игры «Прятки»

Водящий галит, игроки прячутся, затем водящий ищет ребят. Кого нашли первым, тот становится водящим.



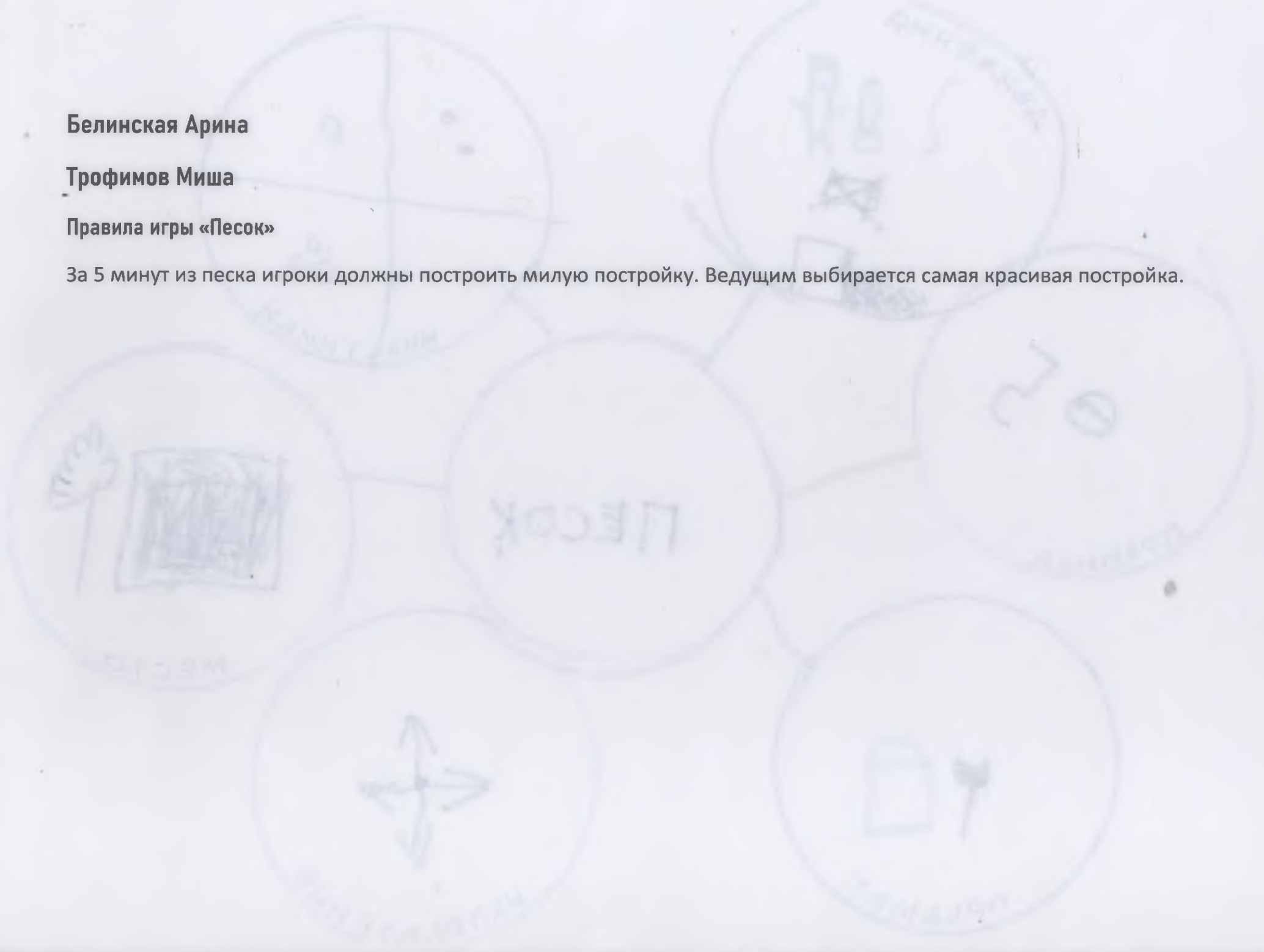


Белинская Арина

Трофимов Миша

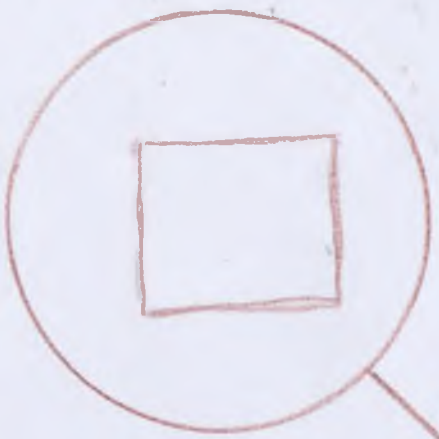
Правила игры «Песок»

За 5 минут из песка игроки должны построить милую постройку. Ведущим выбирается самая красивая постройка.



МЕСТО

УЧАСТНИКИ



ВЕСЁЛЫЙ
СТАКАНЧИК

ПРАВИЛА

ДВИЖЕНИЕ



ПРЕДМЕТ

НАПРАВЛЕНИЕ

