Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение

Маломинусинский детский сад

общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности

по художественно-эстетическому направлению развития детей



|  |  |
| --- | --- |
| **Третий лишний**  **Цель**: учить соблюдать правила игры, развивать ловкость и быстроту бега.  **Описание**: Играющие становятся парами по кругу лицом к центру так, что один из пары находится впереди, а другой —сзади него. Расстояние между парами — 1—2 м. Двое водящих занимают место за кругом: один убегает, другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним» и должен убегать от второго водящего. Если догоняющий коснется убегающего, то они меняются ролями. Никто не должен мешать игроку убегать от преследователя.  Разновидности игры  1. Стоящий сзади в паре «третий лишний» должен не убегать, а догонять второго водящего.  2. Игроки стоят в парах лицом друг к другу и держатся за руки. Убегающий может встать между руками любой пары. К кому он встанет спиной, тот «третий лишний» и должен убегать.  3. Играющие прогуливаются по кругу парами, держат друг друга за руки, а свободные руки на поясе. Убегающий, спасаясь от преследования, может в любой момент взять кого-нибудь под руку. Тогда стоящий с другой стороны становится убегающим. Эту же игру можно проводить под музыку. | [**Совушка**](http://vozhatiki.ru/load/igroteka/igry_dlja_malyshej/sovushka/27-1-0-432)  **Цель**: учить ориентироваться в пространстве, развивать интерес к игре.  **Описание**: Выбирают водящего - "совушку", остальные дети изображают птичек.  Птички свободно бегают по площадке, размахивая руками, как крыльями.  "Совушка" сидит в дупле (обозначенное на площадке место).  Когда вожатый произнесет слово "Ночь", совушка вылетает из дупла и бегает по площадке, зорко следя за птичками.  Птички по сигналу "Ночь" должны остановиться на месте и не двигаться.  Кто пошевелится, того "совушка" уводит в свой дом, и сама снова выбегает на площадку.  Когда вожатый скажет "День", "совушка" прячется в дупло, а птички, кроме уведенных совушкой, начинают летать.  Игра прерывается, когда совушка уведет к себе 3-х птичек.  Тогда выбирают новую совушку и игра возобновляется. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Чье звено скорее соберется?**  **Цель**: учить бегать на скорость.  **Описание**: У детей разноцветные и разные по величине геометрические фигуры. В разных местах группы размещены символы. Дети должны определить своё место (по цвету и размеру). | **Иголка, нитка, узелок**  **Цель**: развивать быстроту и реакцию, воспитывать смелость.  **Описание**: Жила-была лисичка, которая хотела научиться шить, но иголка с ниткой и узелок никак не давались ей.  Итак, кто будет лисичка, кто иголка, кто нитка, а кто узелок? Выбрали?  Остальные участники встают в круг и берут друг друга за руки. Иголка, нитка и узелок образуют цепочку и бегают от лисы. Они то забегают в круг, то выбегают из него. а лиса за ними. Если ей удается кого-нибудь из них поймать или кто-то расцепит руки, лиса тут же занимает его место. Игрок возвращается в круг, а остальные участники выбирают новую лисичку. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Добеги и прыгни**  **Цель**: развивать двигательную активность, умение прыгать в длину.  **Описание**: На противоположных сторонах площадки проводят линии на расстоянии 10 м друг от друга — это дома. Играющие делятся на 2—3 группы и встают у одной линии. Дети, назначенные водящими, переходят на противоположную сторону и встают у черты, каждый напротив своей группы.  Игру начинают первые номера. По сигналу они бегут к противоположной линии, добегают до водящих, ударяют их по протянутой ладони и быстро возвращаются. Водящие стараются догнать убегающих и осалить.  Если игрок осален, то он идет на сторону водящего и встает впереди него. Игроки, которым удалось уйти неосаленными, встают в конец своего ряда. Игра кончается, когда пробегут последние игроки групп. Побеждает группа, в которой меньше осаленных участников игры.  Указания к проведению  Если площадь игровой площадки позволяет, то расстояние между домами можно увеличить до 30 м. Количество игроков не ограничивается. Если в игре принимает участие более 25 человек, нужно разделить их на 4 группы. | **У оленя дом большой**  **Цель**: закреплять умение соотносить движение с текстом.  **Описание**: Ведущий на сцене произносит следующие слова, сопровождая их движениями: У оленя дом большой, Он глядит в свое окно. Заяц по лесу бежал, В дверь к нему стучал. Тук - тук –тук, - олень, открой. Там в лесу охотник злой. Заяц, заяц, забегай, лапу подавай Ведущий разучивает слова с детьми и поясняет, что каждое слово обыгрывается соответствующими движениями рук. Темп постоянно нарастает.  У оленя дом большой,  Он глядит в свое окошко.  Заяц по лесу бежит.  В дверь ему стучит:  «Тук, тук, дверь открой,  Там в лесу охотник злой!  Быстро двери открывай,  Лапу мне давай Вед. обращается к ребятам: Для того чтобы нам сыграть в одну интересную игру, необходимо выучить лова и движения. Повторяйте за мной. Вед. напевает следующие слова: — У оленя дом большой (поднимает скрещенные руки над головой, изображая рога оленя). — Он глядит в свое окошко (имитирует окошечко). — Заяц по полю бежит (изображает бег на месте). — В дверь к нему стучит (стучит в воображаемую дверь). — Тук, тук, дверь открой (имитирует стук в дверь и тянет на себя ручку воображаемой двери). Там в лесу охотник злой (показывает большим пальцем назад, затем имитирует ружье). — Заяц, заяц забегай (машут руками над головой, изображая уши зайца, затем делают приглашающий жест). — Лапу мне давай (сцепляют руки в замок). Когда ребята запоминают слова, они произносят их и делают движения в более быстром темпе. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Пройди бесшумно**  **Цель**: учить ходить четко, ритмично, с хорошей осанкой и координацией движений (использовать ходьбу как средство воспитания у детей выносливости).  **Описание**: Нескольким игрокам завязывают глаза. Они становятся парами друг против друга на расстоянии вытянутых рук. Каждая пара образует «ворота». Остальные играющие, разбившись на группы (по числу ворот), стараются по одному пройти сквозь ворота. Проходить надо бесшумно, осторожно, можно пригнувшись или ползком. При малейшем шорохе играющие, стоящие в воротах, могут поднять руки, чтобы преградить путь, задержать проходящего.  Побеждают те игроки, которые сумеют благополучно пройти через ворота. | **Каких листьев больше?**  **Цель**: развивать быстроту бега, мышление, ловкость.  **Описание**: Дети расходятся по лесу и собирают по нескольку опавших с разных деревьев листьев. Потом собираются все вместе и по очереди раскладывают листья по их форме в букеты, называя, с какого они дерева. Сравнивают, каких листьев больше всего, а каких мало. Взрослый объясняет,  почему одних листьев оказалось  много,  а  других  мало. Если дети нашли лист с такого дерева, которое не растет в этом месте, он спрашивает, как мог лист сюда попасть. |

|  |  |
| --- | --- |
| **С кочки на кочку**  **Цель**: формировать навыки прыжков в длину.  **Описание**: Очень важно научить ребёнка управлять своим телом и упражнять его в основных видах движений. Гуляя во дворе или в парке, очертите прутиком на площадке большой круг - это болото. На болоте много кочек- кружков (диаметр ЗО-35см), расположенных в произвольном или шахматном порядке. Вокруг болота располагаются лягушата. Мама предлагает лягушонку перепрыгнуть с кочки на кочку (на двух ногах), не замочив лапок. Игру можно повторить 3-4 раза. | **Мышеловка**  **Цель**: развивать быстроту и выносливость.  **Описание**: Двое становятся друг против друга, соединяют руки и поднимают их повыше. Оба хором говорят: - Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели. Мышеловку мы поставим, и мышей тогда поймаем! Задача играющих пока ведущие говорят стишок, пробежать под их сцепленными руками. Но на последних словах ведущие резко опускают руки и кого-то из игроков обязательно ловят. Тот, кто попал в мышеловку, присоединяется к ловцам. Мышеловка вырастает. Игра продолжается до тех пор, пока не останется одна мышь - победительница. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Лошадки**  **Цель**: развивать быстроту и выносливость.  **Содержание**: 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 направо, налево и т. д.  На слова ведущего: *«Лошадки, в разные стороны!»* — кучер отпускает вожжи, и лошадки быстро разбегаются по площадке. На слова:*«Найдите своего кучера!»* — они как можно быстрее находят своего кучера. При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.  Правила  1. Лошадки должны точно выполнять все команды.  2. Кучер, чьи лошадки ошибаются, получает штраф — к его вожжам привязывают синюю ленточку.  Указания к проведению  Самой трудной в этой игре является роль водящего, который придумывает для лошадок различные движения. Поэтому, когда игра проводится впервые, роль водящего выполняет взрослый. 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. | **Кот и мыши**  **Цель**: продолжать учить соблюдать правила игры, активизировать двигательную активность.  Задачи: развитие общей моторики; зрительного внимания; оптико-пространственных представлений; координации речи, движения и музыки; мелодического слуха; певческого и речевого дыхания; просодических компонентов речи; тормозных установок; терпения и быстроты реакции; переключаемости; развитие творческих способностей.  Материал: шапочка кота или костюм кота, можно использовать шапочки мышей.  **Ход игры**: Дети, с помощью педагога или самостоятельно, считалкой выбирают кота, остальные дети становятся мышами. Кот «живет» в своем домике (стульчик), мыши «живут» в своих домиках (стульчики). Домики находятся напротив друг друга, на расстоянии 5 — 6 метров.  Кот читает стихотворение, выполняя движения по тексту:  Я — красивый рыжий кот  У меня — пушистый хвост  Мышек очень я люблю,  Их ловлю, ловлю, ловлю.  Затем кот садится на стульчик (в домик, «засыпает»).  «Мыши», сидя в домике, поют коту колыбельную песенку:  Спи, усни, спи, усни.  Кот пушистый, спи — усни.  Затем, «мышки» встают и со словами: «Тише, мыши, кот услышит» двигаются к домику кота.  Дети двигаются в ритме музыки.  Неожиданно звучит громкий аккорд (или удар в бубен, «кот» просыпается и начинает догонять «мышей». «Мыши» стараются убежать в свои домики.  Котом становится пойманный ребенок или выбирается как в начале игры. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Найди где спрятано**  **Цель**: учить ориентироваться в пространстве.  **Ход**: Дети сидят с одной стороны площадки. Воспитатель показывает детям игрушку или флажок, который он будет прятать. Воспитатель предлагает детям встать, отвернуться к стене. Сам воспитатель отходит от детей на несколько шагов и прячет флажок, после чего говорит: «Ищите!» Дети начинают искать. Кто первый найдет флажок, тот имеет право прятать его при повторении игры. Игра заканчивается, когда 3-5 ребят найдут флажок. | **Мы-шоферы**  **Цель**: учить внимательно, слушать команды воспитателя, развивать внимание.  **Ход**: С одной стороны площадки два "гаража" (начертить две параллельные линии на расстоянии 5 - 6 шагов одна от другой). На линиях сделать места для "автомобилей"; поставить кубики. В одном гараже стоят машины с красными рулями (на кубиках лежат красные кружки), а в другом - машины с зелеными рулями (на кубиках лежат зеленые кружочки). Дети - "шоферы", поделены на две равные группы, становятся лицом к своим машинам каждый возле своего руля, которые лежат на кубиках. Воспитатель, который, выполняет роль милиционера, стоит на одинаковом расстоянии от двух гаражей и руководит движением машин. Когда он отводит левую руку в бок, дети - шоферы с гаража, стоящий с левой стороны, нагибаются, берут обеими руками руль и готовятся к выезду (колонкой). На поднятый вверх зеленый флажок дети выезжают из гаража и разъезжаются по всей площадки. На красный флажок останавливаются, на зеленый едут дальше. На слова воспитателя: "В гараж" машины возвращаются на свои места. Воспитатель отмечает внимательного шофера, который раньше всех вернулся в гараж. Затем воспитатель отводит руку в сторону и дети - шоферы, которые стоят с правой стороны, делают тоже самое. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Кто дальше**  **Цель**: учить бегать, держась друг за друга, слушать сигнал воспитателя.  **Ход**: Дополнительно: пробки от бутылок по количеству участников Дуем на пробки от бутылок так, чтобы они отлетели как можно дальше. | **Светофор**  **Цель**: закреплять знания о значении светофора.  **Описание игры**: На земле обозначают две линии метрах в 4-5 друг от друга, ведущий (светофор) становится между этими линиями, а все играющие должны встать за одной из них. Ведущий, отвернувшись от игроков, называет какой-нибудь цвет и все игроки, у кого есть такой цвет в одежде переходят за другую линию. Те, у кого нет одежды такого цвета, должны пробежать мимо "светофора", а он в свою очередь должен осалить кого-нибудь из "нарушителей". Осаленный "светофором" "нарушитель" становится ведущим. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Холодно-горячо**  **Цель**: добиваться выполнения правильной техники в освоенных ранее видах ходьбы.  **Описание игры**: от ребенка в заранее прячется сюрприз/подарок. Он должен его найти по подсказкам ведущего:  Совсем замерз - значит, что от сюрприза очень далеко и ребенок ищет совершенно не в том направлении  Холодно - значит, что ребенок ищет не в том месте  Опять зимушка-зима пришла - означает, что ребенок идет в неправильном направлении, после правильного.  Уже теплее - означает, что ребенок повернул в нужном направлении  Теплее - значит, что ребенок продолжает идти/искать в нужном направлении  Горячее - ребенок уже близок к сюрпризу  Жарко - ребенок близко-близко к сюрпризу  Совсем пожар! - ребенок в нескольких сантиметрах от своего подарка | **Шишка-камешек**  **Цель**: учить четко и быстро выполнять повороты, не останавливаясь.  **Ход**: Дети встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за пределами круга. Ведущий произносит слово «орехи» (или «шишки», «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье - то место. Если это ему удается, то он стает орехом («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, стает на место ведущего |
| **Мы – веселые ребята**  **Цель**: учить соблюдать правила игры, действовать быстро, ловко, упражнять в беге  **Ход**: На двух противоположных сторонах площадки чертят линии, а сбоку – несколько кружков. Это дом водящего. Играющие собираются за линией на одной стороне площадки и хором произносят:  Мы, весёлые ребята, Любим бегать и скакать. Ну, попробуй нас поймать! Раз, два, три – лови!  После слова «лови!» все перебегают на противоположную сторону площадки. Водящий должен поймать кого-либо из бегущих, прежде чем тот переступит вторую линию. Пойманный становится в кружок – дом водящего. Затем дети снова читают стихи и перебегают площадку в обратном направлении.  После 2-3 попыток подсчитывают, сколько детей поймано, выбирают нового водящего и игра продолжается. | **Перелет птиц**  **Цель**: упражнять в беге в разных направлениях, развивать медленный и быстрый бег.  **Ход**: Площадка – это «море», лестница – «забор». Дети – «птички» перелетают через море (бегают в разных направлениях, Наследуя движения птиц). На звук «у – у – у!», который означает, что буря начинается, птицы быстро спасаются от бури (залазят на гимнастическую стену, высотой 2 м). Когда буря утихает, птицы вылетают (спускаются с лестницы) и снова начинают бегать по площадке. Игра повторяется. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Парный бег**  **Цель**: продолжать учить бегать парами.  **Ход**: Дети стоят в колоннах парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки поставлены предметы  (кегли, кубы и т. п.) по числу звеньев. По сигналу взрослого первые пары детей из колонн, взявшись за руки, бегут до стоящих впереди них предметов, огибают их и возвращаются в  конец своих  колонн.  По  следующему  сигналу   бегут  вторые пары и т. д. Пара, разъединившая руки, считается проигравшей. | **Попади в обруч**  **Цель**: развивать меткость.  **Описание игры**: Дети бросают небольшой мяч из - за спины, через плечо правой или левой рукой, стараясь попасть в обруч (на расстоянии 2м). |

|  |  |
| --- | --- |
| **Встречные перебежки**  **Цель**: продолжать учить бегать и прыгать, не наталкиваясь на товарища.  **Ход**: Две группы детей с равным количеством играющих становятся на противоположных сторонах площадки  за линиями  в  шеренги (расстояние между детьми в шеренгах не менее шага). У каждой группы детей на руках ленточки своего цвета — синие, желтые. По сигналу взрослого: «Синие!» — дети с синими лентами бегут на противоположную сторону. Стоящие напротив, протягивают вперед ладошки и ждут, когда бегущие прикоснутся к ним рукой. Тот, кого коснулись, бежит на другую сторону, поворачивается и поднимает руку вверх. | **Два мороза**  **Цель**: учить выполнять характерные движения по содержанию игры,развивать ловкость, быстроту.  **Описание игры**: На противоположных сторонах площадки, на расстоянии 10-20 метров отмечается линиями "дом" и "школа". Выбирается два "мороза". Остальные ребята располагаются за линией "дома", посредине стоят два "мороза". "Морозы" обращаются к ребятам: "Мы два брата молодые, два мороза удалые". Один говорит: "Я мороз - красный нос", другой говорит - "Я мороз - синий нос". Вместе говорят: "Кто из вас решится в путь-дорогу пуститься?" Все ребята отвечают: "Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!" После этих слов ребята бегут из "дома" в "школу". "Морозы" ловят их и "замораживают". Остальные останавливаются и стоят неподвижно. "Морозы" обращаются к ребятам с теми же словами, а те, перебегая обратно в "дом", дотрагиваясь до детей, "размораживают" их. "Морозы" пытаются "заморозить" оставшихся участников. После двух перебежек из непойманных назначают новую пару "морозов", а пойманных отпускают. Повторяется 3-4 раза. Побеждает пара, поймавшая большее количество ребят. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Кони**  **Цель**: учить выполнять характерные движения по содержанию игры, развивать ловкость, быстроту.  **Ход игры**. Дети изображают коней. Воспитатель собирает их в одном конце комнаты или площадки и читает стихотворение:  Гоп-гоп-гоп! Ты скачи в галоп!Ты лети, конь,  скоро-скоро, через реки, через горы,  Все в галоп, в галоп!Гоп-гоп-гоп!  С последними словами дети подпрыгивают, продвигаясь вперед. По сигналу воспитателя «домой! » ребята спокойно возвращаются на место. Педагог повторяет текст, и «кони» снова скачут по всей комнате., | **Кати в цель**  **Цель**: развивать координацию движений.  **Материал**: Разноцветные мячи (шары) диаметром 6—8 см; флажок, корзина.  **Ход игры**: Воспитатель дает детям разноцветные мячи или шары небольшого размера и предлагает прокатить их до флажка (линии, находящегося на небольшом расстоянии от детей). Воспитатель отмечает тех, кто хорошо докатывает мяч, поощряет не справившихся с заданием, дает возможность прокатить мяч еще и еще раз. Когда дети прокатят мячи по нескольку раз, воспитатель предлагает собрать их все в корзину. |
| **Снежная карусель**  **Цель**: упражнять в ориентировки на местности.  **Описание игры**: Взявшись за руки, дети образуют круг, они снежинки. По сигналу педагога: « Снежинки полетели!» дети ускоряют шаг, затем бегут в умеренном темпе. Пробежав в одну сторону, по сигналу дети останавливаются и бегут в другую сторону. По сигналу : «Ветер стих!» , снежинки замедляют бег, затем останавливаются. | **Медведи и пчелы**  **Цель**: учить перелазанию «перевалом» через препятствия.  **Ход**: Дети распределяются на две равные группы, одна медведи, остальные – пчёлы. На расстоянии 3м от дома пчёл очерчивается лес, там, где находятся медведи.  На противоположной стороне на расстоянии 8-10м –луг. Пчёлы располагаются на своем доме - на возвышение (стенка, скамейка, невысокое бревно). По сигналу педагога они летят на луг медом и жужжат. В это время медведи забираются в улей и лакомятся мёдом. По сигналу педагога «Медведи! » пчелы летят к своим ульям и жалят (дотрагиваются) тех медведей, которые не успели убежать в лес. Затем пчёлы возвращаются в улей и игра возобновляется. При повторении игры дети меняется ролями. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Гуси-лебеди**  **Цель**: продолжить учить соотносить собственные действия с действиями участников игры, закреплять умение прыгать.  **Ход**: Участники игры выбирают волка и хозяина, все остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой — волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей: «Гуси-лебеди, домой!» Гуси отвечают: «Старый волк под горой!» — «Что он там делает?» — «Сереньких, беленьких рябчиков щиплет».— «Ну, бегите же домой!» Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы. | **Самолеты**  **Цель**: упражнять в беге, умении действовать по сигналу воспитателя, спрыгивать со скамейки.  **Ход**: Игра проводится как спортивное занятие из серии упражнений, с одним ребенком или с группой детей, с организующим участием взрослого.  Взрослый – диспетчер, он дает команды и руководит полетом летной эскадрильи. Дети – самолеты, они выполняют по команде диспетчера упражнения – фигур пилотажа.  Упр. 1. Отправляемся в полет. Бег по площадке, руки в стороны.  Упр. 2. Помахать крыльями – наклониться направо, налево.  Упр. 3. Снижаемся. Ходьба в полуприседе – руки в стороны. Набираем скорость – встали и побежали.  Упр. 4. Маневрирование. Поворот направо, налево – повороты туловища. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Кому флажок**  **Цель**: упражнять в прыжках с продвижением вперед, пролезании в обруч, воспитывать ловкость, целеустремленность.  **Описание игры**: Дети получают флажки двух цветов: одни - синего, другие - красного.  Воспитатель становится на одной стороне площадки и держит в одной руке синий, в другой - красный флажок. Дети с флажками синего цвета свободно группируются возле воспитателя напротив синего флажка, дети с красными флажками - напротив красного. Затем воспитатель предлагает всем погулять, и дети начинают ходить и бегать по площадке. Воспитатель в это время переходит на другую сторону площадки и говорит: «Раз, два, три, скорей сюда беги» и протягивает в стороны руки с флажками, дети бегут к нему и собираются возле руки с флажком соответствующего цвета. Когда все дети соберутся, воспитатель предлагает поднять флажки вверх и помахать ими.  Игра проводится 4—5 раз. | **Сделай фигуру**  **Цель**: учить выполнять действия по сигналу, не наталкиваясь друг на друга  **Ход**: По сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу (площадке). На следующий сигнал (удар в бубен) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Воспитатель отмечает тех, чьи фигуры ему понравились (оказались наиболее удачными). Игра повторяется 2—3 раза (можно назначить, выбрать водящего, который будет определять, чья фигура лучше). |

|  |  |
| --- | --- |
| **Хитрая лиса**  **Цель**: развивать ловкость, быстроту бега, внимание  **Ход**: Дети становятся в круг плечом к плечу, руки у всех за спиной. Один ребенок выходит из круга. Ему дают игрушку лисичку. Обежав круг с внешней стороны, он незаметно кладет кому-нибудь в руки лисичку и становится в центр круга, говоря вместе с играющими:  «Хитрая лиса, где ты?»  Лиса сначала молчит, а после троекратного повторения вопроса прыгает в середину круга и кричит: «Вот я!» Дети разбегаются и занимают условленные «домики». Кто не успел, остается посреди площадки с лисой. Все играющие присоединяются к этим детям, образуя новый круг. Игрушка передается кому-нибудь другому. Игра повторяется несколько раз. | **Попади в коробку**  **Цель**: тренировать меткость бросков  1-й вариант. На расстоянии 2-3 метров друг от друга поставьте две коробки, наполненные разными игрушками (желательно одного размера, количество игрушек в коробках одинаковое). Напротив каждой коробки – команда с детьми (команд должно быть две). Расстояние от коробок до детей должно быть 5 метров. Пометьте линию старта (флажками, например). По сигналу, дети по одному (из каждой команды), бегут что есть силы к своей коробке, хватают любую игрушку и возвращаются к своим командам. Как только ребенок переступил линию, наступает очередь новых участников. И так, до тех пор, пока все игрушки не окажутся возле линии старта (для этого поставьте пустые коробки). |
| **Пронеси мяч, не задев кеглю**  **Цель**: учить метанию мяча в беге, выполнять задания по команде.  **Ход**: Участники делятся на две команды. Линии старта и финиша отмечаются на расстоянии 14 - 16 м одна от другой, вдоль линии по центру устанавливаются две-три кегли. Направляющие команд зажимают между ногами (выше коленей) волейбольный или набивной мяч. По сигналу направляющие начинают продвигаться вперед прыжками, огибая кегли таким образом, чтобы не задеть их  и, достигнув противоположной линии старта, передают мячи направляющим встречных колонн. Так действуют все игроки. Если мяч упал на пол, его нужно подобрать, зажать ногами и только тогда продолжить эстафету. Участники, закончившие эстафету, становятся в конец колонны. Выигрывает команда, игроки которой быстрее закончат эстафету. | **Охотники и зайцы**  **Цель**:  учить согласовывать движения друг с другом, развивать глазомер.  **Ход**: В центре игровой площадки обозначается место (кладется обруч, используется уже нарисованный центральный круг) для охотника, остальные игроки-зайцы разбегаются по всей игровой площадке. Вот только в дом к охотнику они заходить не могут. Кто наступает в обозначенный круг, тот выбывает (попадает в капкан). У охотника в руках мяч. По сигналу начинается игра. Задача охотника бросать мяч в зайцев, а задача зайцев от этого мяча уворачиваться. Охотник СА м бегает за своими «патронами» (мячом). Бросил – побежал, взял и т.д. |
| **Перенеси предметы**  **Цель**: Учить по сигналу переносить предметы по одному, развивать точность, быстроту, ловкость.  **Ход**: На земле чертят 2–4 круга (диаметром 50 см) на расстоянии 8–10 м. В один круг ставят несколько разных предметов (кегли, кубики, игрушки), другой остается свободным. Ребенок встает у свободного круга и по сигналу взрослого начинает переносить сюда предметы по одному из другого круга. Могут играть одновременно две команды. | **Не замочи ног**  **Цель**: учить перепрыгивать через препятствия и приземляться на обе ноги.  **Ход**: Участники делятся на команды. Перед ними — болото(граница  болота отмечается мелом или шнуром). Первым игрокам выдаются по два средней величины бруса (можно использовать кирпичики из детского строительного материала).  Задача играющих — с помощью брусьев, наступая на них и поочередно передвигая вперед, добраться до края  болота  и вернуться обратно, передав эстафету следующему участнику. Желательно, чтобы нога с импровизированной  кочки  в  болото  не попадала. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Лови-бросай**  **Цель**: учить ловить мяч, не прижимая его к груди, бросать точно воспитателю двумя руками в соответствии с ритмом произносимых слов.  **Ход**:  Дети стоят в кругу, взрослый — в центре. Он перебрасывает мяч и ловит обратно, говоря: «Лови, бросай, упасть нe давай!».  Текст произносится не спеша, чтобы успеть поймать и бросить мяч. Расстояние постепенно увеличивается: от 1 до 2 м и более.  Правила: ловить мяч, не прижимая его к груди; бросать точно взрослому двумя руками в соответствии с ритмом произносимых слов.  Усложнение: дети стоят в парах и перебрасывают мяч друг другу. | **Воробушки**  **Цель**: упражнять в беге в рассыпную, развивать ловкость, быстроту.  **Ход**: На полу или земле чертиться круг диаметром 4м. Водящая "кошка" становится в середине круга, остальные участники игры "воробьи". Они находятся вне круга. По сигналу воспитателя "воробьи" начинают прыгать в круг и выпрыгивать из него. Пойманный находится в центре. Когда попадаются все "воробьи", выбирается новая кошка. Побеждает тот, кто ни разу не попался, и кошка, сумевшая быстрее других поймать всех "воробышков". |

|  |  |
| --- | --- |
| **Быстрее ветра**  **Цель**: развивать быстроту бега, навыки лазания.  **Ход**: Выбирают двух водящих. Первому на руку повязывают синюю ленту – это «северный ветер», другому – красную – это «южный ветер». Остальные дети бегают по площадке. «Северный ветер» старается «заморозить» как можно больше детей (дотронуться до них рукой). «Замороженные» дети принимают какую-либо позу. «Южный ветер» «размораживает» их, дотрагиваясь рукой, восклицая: «Свободен!». Через 2–3 мин. назначают новых водящих, и игра повторяется. | **Бездомный заяц**  **Цель**: упражнять в беге, умении действовать по сигналу.  **Ход**: Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь. Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убегать, потому что он стает бездомным, и охотник будет за ним охотиться.  Как только охотник поймает зайца, он сам стает зайцем, а бывший заяц – охотником. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Не упусти мяч**  **Цель**: учить передавать мяч, не роняя и не останавливаясь, воспитывать дружелюбие.  **Ход**: Нужно пробежать, а вернее - пропрыгать определенное расстояние, зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок. Время засекают. Если мяч или коробок падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег. Побеждает показавший лучшее время. | **Лесные тропинки**  **Цель**: разнообразить движения в зависимости от условий.  **Ход**: В начале игры дети мелом на асфальте рисуют разноцветные пересекающиеся линии - это тропинки, по которым и предстоит передвигаться участникам игры. Но прежде необходимо выбрать способ перемещения: на корточках, подпрыгивая или задом наперед. Для этого из лесной корзинки дети вытягивают свернутые листки бумаги - это жребий. Дальше- по команде начинают движение - кто первый придет к финишу. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ЛИСА В КУРЯТНИКЕ**  **Задачи**: Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.  **Описание**: На одной стороне площадки отчерчивается курятник. В курятнике на насесте (на скамейках) располагаются куры, дети стоят на скамейках. На другой стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – они ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу «Лиса» куры убегают в курятник, взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест. Отводит ее в свою нору. Куры спрыгивают с насеста и игра возобновляется.  **Правила**:  Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса! ».  Варианты: Увеличить число ловишек – 2 лисы. Курам взбираться на гимнастическую стенку. | **У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ**  **Задачи:** Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивать речь.  **Описание**: На одной стороне площадки проводится черта – это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2-3 шагов очерчивается место для медведя. На противоположной стороне дом детей. Воспитатель назначает медведя, остальные дети – у себя дома. Воспитатель говорит: «Идите гулять! ». Дети направляются к опушке леса, собирая ягоды, грибы, имитируя движения и хором говорят:  «У медведя во бору,  грибы ягоды беру.  А медведь сидит  и на нас рычит».  Медведь в это время сидит на своем месте. Когда играющие произносят «Рычит! » медведь встает, дети бегут домой. Медведь старается их поймать – коснуться. Пойманного медведь отводит к себе. После 2-3 пойманных выбирается новый медведь.  **Правила**:  Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убегать домой только после слова «рычит! ».  Медведь не может ловить детей за линией дома. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ПТИЧКИ И КОШКА**  **Задачи**: Развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.  **Описание**: На земле чертится круг или кладется шнур со связанными концами. Воспитатель выбирает ловишку который становится в центре круга. Это кошка. Остальные – птички, находятся за кругом. Кошка спит, птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички вылетают из круга. Тот, кого коснулась кошка, считается пойманным и идет на середину круга. Когда поймают 2-3 птичек – выбирается новая кошка.  **Правила**:  Кошка ловит птичек только в кругу.  Кошка может касаться птичек, но не хватать их. | **ЧЕРЕЗ РУЧЕЕК**  **Задачи**: Развивать у детей ловкость, упражнять в прыжках на обеих ногах, в равновесии.  **Описание**: Все играющее сидят на стульях, в 6 шагах от них кладутся 2 шнура, расстояние между ними 2 метра – это ручеек. Дети должны по камушкам – дощечкам перебраться на другой берег, не замочив ног. Дощечки положены с таким расчетом, чтобы дети могли прыгнуть обеими ногами с одного камушка на другой. По слову «Пошли! » 5 детей перебирается через ручеек. Тот, кто оступился, отходит в сторону – «сушить обувь». Все дети должны перейти через ручей.  **Правила**:  Проигравшим считается тот, кто вступил ногой в ручеек.  Перебираться можно только по сигналу.  Варианты: Увеличить расстояние между шнурами, обходить предметы, перебираясь на другой берег. Прыгать на одной ноге. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ЛОШАДКИ**  **Задачи**: Развивать у детей умение действовать по сигналу, согласовывать движения друг с другом, упражнять в беге, ходьбе.  **Описание**: Дети делятся на 2 равные группы. Одна группа изображает конюхов, другая – лошадей. На одной стороне отчерчивается конюшня. На другой – помещение для конюхов, между ними луг. Воспитатель говорит: «Конюхи, вставайте скорей, запрягайте лошадей! ». Конюхи с вожжами в руках, бегут к конюшне и запрягают лошадей. Когда все лошади запряжены, они выстраиваются друг за другом и по указанию воспитателя идут шагом или бегут. По слову воспитателя «Приехали! » конюхи останавливают лошадей. Воспитатель говорит «Идите отдыхать! ». Конюхи распрягают лошадей и отпускают их пастись на луг. Сами возвращаются на свои места отдохнуть. Лошади спокойно ходят по площадке, пасутся, щиплют траву. По сигналу воспитателя «Конюхи, запрягайте лошадей! » конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом. После 2-3 повторений воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню! ». Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их и отдают вожжи воспитателю.  **Правила**:  Играющие меняют движения по сигналу воспитателя. По сигналу «Идите отдыхать» - конюхи возвращаются на места.  Варианты: Включить ходьбу по мостику – доске, положенной горизонтально или наклонно, предложить разные цели поездки. | **КРОЛИКИ**  **Задачи**: Развивать у детей умение двигаться в коллективе, находить свое место на площадке. Упражнять в подлезании, в беге, в прыжках на 2 ногах.  **Описание**: На одной стороне площадки отчерчиваются круги – клетки кроликов. Перед ними ставятся стульчики, к ним вертикально привязываются обручи или протягивается шнур. На противоположной стороне ставится стул – дом сторожа. Между домом и клетками кроликов – луг. Воспитатель делит детей на маленькие группы по 3-4 человека. Каждая группа становится в очерченный круг. «Кролики сидят в клетках! » - говорит воспитатель. Дети присаживаются на корточки – это кролики в клетках. Воспитатель поочередно подходит к клеткам и выпускает кроликов на травку. Кролики пролезают в обруч и начинают бегать и прыгать. Воспитатель говорит «Бегите в клетки! ». Кролики бегут домой и возвращаются в свою клетку, пролезая снова в обруч. Затем сторож снова их выпускает.  **Правила**:  Кролики не выбегают, пока сторож не откроет клеток.  Кролики возвращаются после сигнала воспитателя «Скорей в клетки! ».  Варианты: В каждую клетку поставить скамеечку или стульчик по числу кроликов. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ПОПАДИ МЕШОЧКОМ В КРУГ**  **Задачи**: Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании правой и левой рукой.  **Описание:** Дети стоят по кругу. В центре круга выложен из веревки кружок, концы веревки связаны, круг можно начертить. Диаметр круга – 2 метра. Дети находятся на расстоянии 1-2 шагов от круга. В руках мешочки с песком. По слову воспитателя «Бросай! », все бросают свои мешочки в круг. «Поднимите мешочки! » - говорит воспитатель. Дети поднимают мешочки, становятся на место. Воспитатель отмечает, чей мешочек не попал в круг, игра продолжается. Дети бросают другой рукой.  **Правила**:  Бросать мешочек нужно по слову воспитателя «Бросай! »  Поднимать по сигналу «Поднимите! ».  Варианты: Вместо мешочков бросать шишки; разделить детей на подгруппы, каждая бросает в свой круг; увеличить расстояние. | **ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ**  **Задачи**: Развивать у детей ВНИМАНИЕ, УМЕНИЕ РАЗЛИЧАТЬ ЦВЕТА И ДЕЙСТВОВАТЬ ПО ЗРИТЕЛЬНОМУ СИГНАЛУ. Упражнять детей в беге, ходьбе.  **Описание**: Дети сидят вдоль стены, они автомобили. Каждому дается флажок какого – либо цвета. Воспитатель стоит лицом к играющим, в центре. В руке – 3 цветных флажка, по цветам светофора. Поднимает флажок, дети, имеющие флажок этого цвета бегут по площадке в любом направлении, на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются, и по сигналу «Автомобили возвращаются! » - направляются шагом в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, но может поднять и 2, и все 3 флажка вместе, тогда все машины выезжают из гаража.  **Правила**:  Выезжать из гаражей можно только по сигналу воспитателя, возвращаться в гараж тоже по сигналу.  Если флажок опущен, автомобили не двигаются.  Варианты: Разложить по углам ориентиры разного цвета. На сигнал «Автомобили выезжают», в это время поменять местами ориентиры. Предложить детям вспомнить разные марки автомобилей. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ЛОХМАТЫЙ ПЕС**  **Задачи**: Приучать детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал.  **Описание**: Ребенок изображает собаку, он сидит на стуле в одном конце площадки, и делает вид, что спит. Остальные дети находятся в другом конце помещения за чертой – это дом. Они тихо подходят к собаке, воспитатель говорит:  **Текст**, движения  «Вот лежит лохматый пес,  В лапы свой, уткнувши нос,  Тихо, смирно он лежит – Водящий сидит на корточках и изображает, что спит.  Не то дремлет, не то спит.  Подойдем к нему, разбудим,  И посмотрим – что же будет? ». Дети подкрадываются к нему на цыпочках и прикасаются к водящему.  Собака просыпается, встает и начинает лаять. Дети убегают в дом (встают за черту). Роль передается другому ребенку. Игра повторяется.  Варианты: Поставить преграду – скамеечки на пути детей; на пути собаки. | **МЫШИ ВОДЯТ ХОРОВОД**  **ЗАДАЧИ**: научить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, ориентироваться в пространстве, бегать легко, на носках, стараясь не попадаться ловящему.  **Ход игры**:  Выбирается водящий «кот Васька», остальные — «мыши». Воспитатель говорит:  **Текст,** движения  «ЛЯ –ЛЯ - ЛЯ»  На печурке дремлет кот.  Ля-ля-ля!  Тише, мыши, не шумите,  Кота Ваську не будите!  Вот проснется Васька-кот —  Разобьет ваш хоровод!  «Мыши» не слушаются, бегают, пищат.  Вот проснулся  Васька-кот,  Разбежался хоровод! »  «Кот» бегает за «мышами».  Игра повторяется 2—3 раза. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ПТИЧКА, РАЗ! ПТИЧКА, РАЗ!**  **Задачи**: – научить детей выполнять движения, счета.  **Описание**: Сколько у птиц лапок, глаз, крыльев?  **Текст, движения:**  Птички, раз! Выставляют вперед одну ногу  Птички, два! Выдвигают другую ногу.  Скок, скок, скок! Скачут на обеих ногах.  Птичка, раз! Поднимают одну руку.  Птичка, два! Поднимают другую руку.  Хлоп! Хлоп! Хлоп! Поднимают другую руку.  Птичка, раз! Закрывают рукой один глаз.  Птичка, два! Закрывают другой глаз. Открывают глаза, бегают, машут крылышками, чирикают, пищат.  Игра проводится 2 -3 раза. | **СТАДО**  **Задачи**: – научить быстро реагировать на сигнал.  **Описание**: Выбирают «пастуха» и «волка» («волк» в середине площадки) .  «Овцы» зовут пастуха:  «Пастушок, пастушок,  Заиграй в рожок!  Трава мягкая,  Роса сладкая.  Гони стадо в поле,  Погулять на воле! »  По сигналу «пастуха» «Волк! » «овцы» бегут в «дом» на противоположную сторону площадки. |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| **БУСИНКИ**  **Задачи**: – научить медленно передвигаться, повторять движения взрослого, не разрывая цепь.  **Описание**: Взрослый начинает игру, идет и повторяет: «Я на ниточку насаживаю бусинку», беря желающих детей за руку, остальные подходят, берут за руку последнего ребенка, образуя длинную цепь — бусы. Поет медленно:  **Текст, движения**  Как мы бусинки лепили,  Как мы бусинки лепили,  Бусинки, бусинки,  Красивые бусинки.  Как мы с бусами играли,  Ведет цепь по прямой. | **ЛЯГУШКИ**  **Задачи**: – научить выполнять движения, не мешая друг другу.  **Описание**: На земле параллельно раскладывают два шнура — это «речка». Здесь лягушата будут «плавать».  **Текст, движения**  Ква! Ква! Ква!  В речку прыгать нам пора.  Дети прыгают и говорят: «Ква! Ква! »  Ква! Ква! Ква!  Плавать можно до утра!  Дети «плавают» и повторяют: «Ква! Ква! »  Раз, два, три!  Лапками греби!  Дети «гребут» и повторяют: «Ква! Ква! "  Ква! Ква!  На берег пора!  Выпрыгивают из «речки».  Ква! Ква! «Ловят» комаров. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ПЛАТОЧЕК**  **Описани**е: Дети образуют круг, становясь лицом к его центру. Выбирается водящий, который берёт "платочек" и начинает бегать по кругу. Задача водящего: незаметно подбросить платочек под ноги кому-нибудь из стоящих в кругу, оббежать полный круг и коснуться игрока с "платочком". Если ему это удаётся, то игрок садится в центр круга, а водящий продолжает игру. Если игрок замечает подброшенный платочек, он бросается за водящим, стараясь его догнать (но не бежит навстречу с другой стороны). Игрок должен догнать водящего до того, как тот станет на его освободившееся место. Если водящему удаётся стать на место игрока до того, как тот его догонит, он становится игроком, а игрок становится водящим. Если игрок догоняет водящего, водящий садится в круг, все сидящие в кругу игроки возвращаются в круг, а догнавший игрок становится водящим. | **ПОЕЗД**  **Цель**: Развивать умение двигаться и останавливаться по звуковому сигналу.  **Содержание**: Дети строятся в 1 колонну на 1 стороне зала или площадки. Первый стоящий в колонне – паровоз, остальные – вагоны. Воспитатель дает сигнал, дети начинают двигаться вперед (медленно, быстрее, бег). Поезд подъезжает к станции»-говорит воспитатель.  Все постепенно останавливаются. По «гудку» движение вперед. На остановке дети выходят из поезда собирают цветы, ягоды, гуляют и т.д. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ЦЫПЛЯТА И НАСЕДКА**  **Цель**:  совершенствовать умение подлезать под препятствие, не касаясь его, развивать фантазию, творческое воображение.  **Содержание**: Поперек площадки на высоте 40-45 см натягивается шнур. С одной стороны от шнура поле, с другой двор, где находятся «цыплята» (дети) и «наседка» (воспитатель). Цыплята прыгают, резвятся. Наседка говорит: «Погуляйте цыплята, поклюйте зернышек». Дети подлезают под шнур и бегают по полю. Затем воспитатель зовет цыплят на двор: «Цып-цып». Дети, подлезают под шнур, не касаясь его.  Игра повторяется 2-3 раза. | **СПЯЩАЯ ЛИСА**  **Цель**: развивать физические качества: быстроту, ловкость, внимание.  **Содержание**: Выбирается лиса (водящий). Она уходит в угол площадки в норку, где крепко спит. Дети резвятся на площадке, бегая в разных направлениях. По сигналу: «Лиса проснулась!». Все дети, спасаясь от лисы, бегут в домик (за черту, на противоположной стороне площадки). Пойманных лиса отводит к себе в норку. |

|  |  |
| --- | --- |
| **УТЯТА**  **Цель**: совершенствовать умение выполнять прыжки на 2-х ногах вперед-назад через шнур.  **Содержание**: По середине площадки выкладывается круг – это озеро, по краям стоят дети – это утята. В озере щука (водящий). Утята прыжками на двух ногах прыгают в озеро, также прыжками плавают в озере, но как только к ним приближается щука, выпрыгивают на берег. Кто не успел – попадает в зубы щуки. Когда щука поймает 5-6 детей, выбирается новый ведущий. | **ЦЫПЛЯТА**  **Цель**: совершенствовать умение спрыгивать с высоты и быстро подниматься на скамейку без помощи рук.  **Содержание**: Дети стоят на скамейках – это цыплята на насесте. В середине бегает лиса – водящий. Когда лиса отбежит в другой угол цыплята спрыгивают вниз и продолжают бегать и прыгать у скамейки. Как только лиса приближается, цыплята быстро забираются на насест, где лиса их недостанет. Нерасторопных цыплят лиса уводит.  3-4 раза. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ПТИЦЫ И ДОЖДЬ**  **Цель**: развивать умение влезать и слезать с гимнастической стенки одноименным и разноименным способами.  **Содержание**: на площадке, не далеко от гимнастической стенки бегают дети – это птицы. Воспитатель говорит: «Дождь пошел», «Буря налетела». Птицы спешат укрыться на дереве (гимн. стенка). «Солнце выглянуло», «Дождь прошел». Дети слезают, бегают по площадке.  Игра повторяется 3-4 раза. | **ПО РОВНЕНЬКОЙ ДОРОЖКЕ**  **Цель**: совершенствовать умение прыгать на 2-х ногах с продвижением вперед.  **Содержание**: Дети сидят на стульях, на скамейках или траве.  Воспитатель предлагает построиться в 1 колонну и пойти гулять:        По ровненькой дорожке  2раза                              Шагают наши ножки                              1,2 1,2                              По камешкам, по камешкам!                              В яму – бух!  Под слова «по камешкам» дети прыгают, продвигаясь вперед. «В яму бух» - присаживаются на корточки. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Подвижная игра «Пастух и стадо»**  **Цель**: закрепление умения играть по правилам игры. Упражнять в ползание на четвереньках по залу.  **Описание игры**: Выбирают пастуха, дают ему рожок и кнут. Дети изображают стадо (коров, телят, овец). Воспитатель произносит слова:  Рано-рано поутру  Пастушок: «Ту-ру-ру-ру».  А коровки в лад ему  Затянули: «Му-му-му».  Дети выполняют под слова действия, затем пастух гонит стадо в поле (на условленную лужайку), все бродят по ней. Через некоторое время пастух щёлкает кнутом, гонит стадо домой. | **Подвижная игра «Совушка»**  **Цель**: развивать у детей торможение, наблюдательность, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять детей в беге.  **Описание игры**: на расстоянии 80 – 100 см проводятся две прямые – это «ров». На расстоянии одного – двух шагов от границы очерчивается «дом козы». Все козы располагаются на одной стороне площадки. Волк становится в ров. По сигналу «волк во рву» козы бегут на противоположную сторону, перепрыгивая ров, а волк в это время ловит коз. Пойманных отводит в угол рва. Продолжительность 6-8 минут. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Огуречик**  **Ход**: На одной стороне площадки стоит взрослый — это мышка, а поодаль малыши — они огуречики, рядом с ними очерченный мелом круг — это домик. Взрослый читает стишок, во время которого малыши прыгают на двух ножках ко взрослому:  «Огуречик, огуречик, Не ходи на тот конечик, Там мышка живет, Тебе хвостик отгрызет!»  На последних словах малыши бегут в домик, а взрослый их догоняет. | **Подвижная игра «Карусель»**  **Цель**: развивать у детей равновесие в движении, навык бега, повышать эмоциональный тонус.  **Описание**: Воспитатель предлагает детям покататься на карусели. Держит в руках обруч (находясь в середине обруча) с привязанными к нему разноцветными ленточками. Дети берутся за ленточки, воспитатель двигается с обручем. Дети идут, а затем бегут по кругу. Воспитатель говорит:  Еле-еле, еле-еле завертелись карусели,  А потом, а потом всё бегом, бегом, бегом!  Тише, тише, не бегите, карусель остановите,  Раз и два, раз и два, вот и кончилась игра!  Дети останавливаются. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Подвижная игра «Воробушки и автомобиль»**  **Цель**: приучать детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить своё место.  **Описание**: Дети – «воробушки» садятся на скамейку – «гнёздышки». Воспитатель изображает «автомобиль». После слов воспитателя: «Полетели, воробушки, на дорожку» - дети поднимаются и бегают по площадке, размахивая руками – «крылышками». По сигналу воспитателя: «Автомобиль едет, летите, воробушки, в свои гнёздышки! » - «автомобиль» выезжает из «гаража», «воробушки» улетают в «гнёзда» (садятся на скамейки). «Автомобиль» возвращается в «гараж». | **Подвижная игра «Раз, два, три – беги! »**  **Цель**: упражнять детей в умении действовать по сигналу; развивать быстроту бега, слаженность коллективных действий.  **Описание**: Дети стоят возле воспитателя и слушают, что он скажет. Если воспитатель говорит: «Раз, два, три, к дереву беги», дети бегут к дереву и ждут воспитателя. Если воспитатель скажет: «Раз, два, три, к песочнице беги», дети бегут к песочнице и ждут воспитателя. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Подвижная игра «Солнышко и дождик»**  **Цель**: учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, приучать их действовать по сигналу воспитателя.  **Описание**: Дети присаживаются на корточки за чертой, обозначенной воспитателем. Воспитатель говорит: «На небе солнышко! Можно идти гулять». Дети бегают по площадке. На сигнал: «Дождик! Скорей домой! » - бегут за обозначенную линию и присаживаются на корточки. Воспитатель снова говорит: «Солнышко! Идите гулять», и игра повторяется. | **Подвижная игра «Снежинки и ветер»**  **Цель**: развитие воображения детей, внимательности, умения играть в коллективе; упражнять в беге, делать повороты вокруг себя, в приседании.  Воспитатель произносит слова:  А сейчас я посмотрю:  Кто умеет веселиться,  Кто мороза не боится.  Воспитатель – «ветер» имитирует дуновение ветра, а дети – «снежинки» передвигаются по площадке, изображая полёт снежинок. Дети прячутся (присаживаются, когда воспитатель прекращает дуть). |

|  |  |
| --- | --- |
| **Подвижная игра «Догони меня»**  **Цель**: учить детей быстро действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве; развивать ловкость.  **Описание**: Дети сидят на скамейке. Воспитатель предлагает им догнать его и бежит в сторону, противоположную от детей. Дети бегут за воспитателем, стараясь поймать его. Когда они подбегают к нему, воспитатель останавливается и говорит: «Убегайте, убегайте, догоню! » Дети бегом возвращаются на свои места.  Указания к проведению. Воспитатель не должен слишком быстро убегать от детей: им интересно его поймать. Не следует и слишком быстро бежать за детьми, так как они могут упасть. Сначала бег проводится только в одном направлении. Когда дети подбегут к воспитателю, надо отметить, что они умеют быстро бегать. При повторении игры воспитатель может менять направление, убегая от детей. | **Игра «Найди свой цвет»**  **Цель**: развитие координации зрительного, слухового и моторного анализаторов; тренировка подвижности нервных процессов, умения ориентироваться в пространстве и различать цвета.  **Материал**: несколько флажков и жетонов разного цвета.  **Ход игры:** Ведущий разбивает играющих на число групп, соответствующее числу флажков. Каждому игроку вручается жетон цвета своей группы. В углах комнаты расставляют стулья с флажками своего цвета. После слов ведущего «Идите гулять!» дети расходятся по площадке (комнате). По команде «Найди свой цвет!» дети собираются возле того флажка, который соответствует цвету их жетонов, и называют свой цвет. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Дидактическая игра «Выполни рисунок»**  **Задачи**: формирование умения выкладывать предмет из самодельных снежков, развитие воображения, памяти.  **Атрибуты**: самодельные снежки.  **Ход игры**: группе детей из 3-6 человек предлагается из самодельных снежков выложить простой предмет: солнце, геометрические фигуры, дом и т. д.  http://www.maam.ru/upload/blogs/ef3d71143420643ca5ed770d0eace235.jpg.jpg | **Подвижная игра «Великаны и карлики».**  — Встаньте в круг. Слушайте внимательно меня. Если я скажу «великаны», все должны поднять руки вверх и шагать друг за другом на носках. Если я скажу «карлики», все должны присесть на корточки и передвигаться друг за другом. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| |  | | --- | |  |   **Игра «Смелые ребята»**  Дети встают в две-три шеренги в зависимости от площади комнаты. Выбирают двух-трех ведущих. Каждый ведущий по очереди спрашивает у детей: например, первый у первой шеренги и т.д. (Дети отвечают.)  Вы смелые ребята?  Смелые!  Я посмотрю, какие вы смелые (лукаво, с юмором). Раз, два, три (пауза). Кто смелый?  Я! Я!..  Бегите!  Первая шеренга бежит на противоположную сторону до шнура, а ведущий ловит убегающих. Так повторяется игра и со следующей группой детей.  **Правила игры**. Бежать следует только после слова «Бегите!», увертываясь от ведущего. Ловить за шнуром нельзя. | **Подвижная игра «Слушай внимательно»**  **Задачи**: развивать умение выполнять словесную инструкцию, действовать по сигналу взрослого, закреплять знания о форме листьев разных деревьев.  **Атрибуты**: осенние листья трёх видов деревьев. Количество листьев каждого дерева равно количеству играющих.  **Ход игры**: в центре круга- листья. Дети водят хоровод со словами: «Раз, два, три, листок скорей бери! » Взрослый называет дерево, и дети берут листья только этого дерева, поднимают их вверх |