Муниципальное дошкольное бюджетное образовательное учреждение

«Детский сад № 111 г. Сочи»

**КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР:**

**2 младшая, средняя, старшая, подготовительная группы**

**Составила воспитатель**

**мДОБУ № 111 г.Сочи**

**Новикова Яна алексеевна**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **2 МЛАДШАЯ, СРЕДНЯЯ ГРУППЫ**  **Пузырь (игра малой подвижности)**  **Цель:** научить детей становиться в круг, делать его то шире, то уже, приучать их согласовывать свои движения с произносимыми словами.  **Описание:** дети вместе с воспитателем берутся за руки и образуют небольшой кружок, стоя близко друг к другу. Воспитатель произносит:  «Раздувайся, пузырь,  Раздувайся большой,  Оставайся такой,  Да не лопайся».  Играющие отходят назад и держатся за руки до тех пор, пока воспитатель не скажет: «Лопнул пузырь!». Тогда они отпускают руки и приседают на корточки, говоря при этом «Хлоп!».  **E:\Картинки\Картинки\0_72a14_2e7dd17f_M.png Указания:** сначала в игре принимают участие 6-8 детей. При повторении могут играть 12-15.  **Птички в гнездышках (бег)**  **Цель:** учит детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга; приучать их быстро действовать по сигналу воспитателя, помогать друг другу.  **Описание:** дети сидят на стульях, расставленных по углам комнаты – это гнездышки. По сигналу птички вылетают из своих гнездышек в середину комнаты и летают. По сигналу «Птички, в гнездышки!» дети возвращаются на свои места.  **Указания:** для гнездышек можно использовать большие обручи, положенные на пол, а на участке это могут быть круги, начерченные на земле, в которых дети приседают на корточки  **Мыши и кот (бег)**  **E:\Картинки\Картинки\0_72a60_a4158e0f_M.png Цель:** приучать детей бегать легко, на носках; ориентироваться в пространстве, менять движения по сигналу воспитателя.  **Описание:** дети сидят на скамейках или стульчиках – это мыши в норках. В противоположном углу комнаты сидит кот – воспитатель. Кот засыпает  (закрывает глаза) и мыши разбегаются по всей комнате. Но вот кот просыпается и начинает ловить мышей. Мыши быстро убегают и прячутся в свои места – норки. Пойманных мышек кот уводит к себе. После кот еще раз проходит по комнате и снова засыпает.    **Лохматый пес (бег)**  **Цель:** учить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться ловящему.  **Описание:** дети стоят или сидят в одной стороне площадки. Один ребенок находится в другой стороне и изображает пса. Дети все вместе подходят к нему, а воспитатель в это время произносит:  Вот лежит лохматый пес,  В лапы свой уткнувший нос,  Тихо, смирно он лежит,  Не то дремлет, не то спит.  Подойдем к нему, разбудим  И посмотрим: «Что-то будет?»  Дети приближаются к псу. Как только стихотворение заканчивается, пес встает и лает. Дети разбегаются, пес гонится за ними и старается поймать кого-нибудь из них и увести к себе. Когда все дети спрячутся, пес возвращается на место.  **Трамвай (игра малой подвижности)**  **Цель:** учит детей двигаться парами, согласовывая свои движения с движениями других играющих, учить распознавать цвета.  **E:\Картинки\Картинки\0_72a47_93774fc1_M.png Описание:** 3-4 пары детей становятся в колонну, держа друг друга за руку. Свободными руками они держаться за шнур, концы которого связаны, т.е. одни держат шнур правой рукой, а другие левой. Воспитатель держит в руках 3 флажка: желтый, зеленый, красный. Зеленый сигнал – трамвай движется, желтый – замедляет движение, красный – останавливается. Воспитатель поочередно поднимает флажки.  **Указания:** если детей много, можно сделать 2 трамвая; при остановке  одни пассажиры выходят из трамвая, а другие заходят, приподнимая шнур.  **Воробушки и кот (бег и прыжки)**  **Цель:** учить детей мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях, увертываться от ловящего, быстро убегать, находить свое место.  **Описание:** дети становятся на высокие скамеечки (10-12 см), положенные на полу одной стороне площадки – это воробушки на крыше. В другой стороне спит кот. Воспитатель говорит: «Воробушки вылетают на дорогу» – дети спрыгивают со скамеек и разбегаются в разные стороны. Просыпается кот «мяу-мяу» и бежит ловить воробушков, которые прячутся на крыше. Пойманных уводит к себе.  **Догони меня (бег)**  **Описание:** дети сидят на стульях или скамейках в одной стороне комнаты. Воспитатель предлагает им догнать его и бежит в противоположную сторону. Дети бегут за воспитателем, стараясь поймать его. Когда они подбегают, воспитатель говорит: «Убегайте, убегайте, догоню!». Дети возвращаются на свои места.  **Указания:** количество играющих 10-12 человек.  **Найди свой цвет (игра малой подвижности)**  **Описание:** воспитатель раздает детям флажки 3-4 цветов: красные, синие, желтые, зеленые. Дети с флажками одного цвета стоят в разных местах комнаты возле флагов определенных цветов. После слов воспитателя «Идите гулять» дети расходятся по площадке в разные стороны. Когда воспитатель скажет «Найди свой цвет», дети собираются у флага соответствующего цвета.  **Указания:** флажки можно заменить квадратиками, кружочки разного цвета.  **Карусель (бег)**  **Описание:** положив на пол длинный шнур, воспитатель говорит детям, что это будет  карусель, на которой можно покататься. Он предлагает обойти карусель вокруг, побегать около нее, медленно походить. Затем дети, остановившись, берут шнур двумя руками. Воспитатель показывает, как нужно заводить карусель – поднимать шнур и опускать его. Затем, предложив крепче держать за шнур одной рукой, воспитатель ведет карусель, произнося слова:  «Еле-еле, еле-еле  Завертелись карусели. Скорость шага увеличивается, постепенно переходит на бег:  А потом кругом, кругом  Да бегом, бегом, бегом!  **E:\Картинки\Картинки\0_72a8f_d5b289d_L.png**Заканчивается:  Тише, тише, не спешите,  Карусель остановите!»  **Указания:** Ира повторяется до 6 раз то вправо, то влево.  **Наседка и цыплята (бег)**  **Описание:** Дети – цыплята, воспитатель – наседка. На одной стороне площадки огорожено место – это дом цыплят и наседки. Наседка отправляется на поиски корма. Через некоторое время она зовет цыплят: «Ко-ко-ко» По этому сигналу цыплята бегут к наседке и вместе с ней гуляют по площадке.  После того, как все дети подбегут к наседке и побегают по площадке, воспитатель говорит: «Большая птица!». Все цыплята бегут домой.  **Указания:** Игра повторяется несколько раз.    **Поезд (игра малой подвижности)**  **Описание:** Дети строятся в колонну по одной стороне площадки или вдоль стены комнаты. Первый стоящий в колонне - «паровоз», остальные — «вагоны». Воспитатель дает гудок, и дети начинают двигаться вперед (без сцепления); вначале медленно, затем быстрее и наконец, переходят на бег (при медленном движении дети могут произносить звук «чу-чу-чу»). «Поезд подъезжает к станции»,— говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются. Воспитатель вновь дает гудок, и движение поезда возобновляется. Воспитатель регулирует темп и продолжительность движения детей. Первое время воспитатель сам ведет колонну детей, а затем ставит впереди более активного ребенка. Вариант игры. После остановки поезда дети идут погулять. Услышав гудок, дети бегут в условленное место (к стене) и строятся в колонну. Вначале можно разрешить детям строиться в любом порядке, а к концу года следует приучать запоминать свое место в колонне — находить свой «вагон».  **Лошадки (бег)**  **Описание:** Дети становятся парами. В паре один – «лошадка». Другой – «возчик». Используются вожжи, или дети держат друг друга за поясок. Воспитатель говорит:  Поехали, поехали, с орехами, с орехами К детке по репку, по пареньку, по сладеньки, по горбатеньки. С окончанием текста дети продолжают бежать в том же ритме под проговаривание воспитателя: «Гоп, гоп», бегут до тех пор, пока воспитатель не скажет: «Тпру- у».  **Мой веселый звонкий мяч (быстрота)**  **Описание:** Дети становятся в круг воспитатель с корзиной маленьких мячей в центре. Все вместе произносим слова: «Мой веселый звонкий мяч  Ты куда помчался вскачь  Красный, жёлтый, голубой -  Не угнаться за тобой». По окончании слов воспитатель подбрасывает мячи вверх, так что бы они разлетелись в разные стороны. Дети должны быстро собрать их назад в корзину.    **Ровным кругом (ходьба)**  **Описание:** Дети, взявшись за руки, ритмично идут по кругу, говорят: «Ровным кругом друг за другом Мы идем за шагом шаг, стой на месте! Дружно вместе, сделай вот так!» С окончанием слов останавливаются и повторяют движения, которые показывает воспитатель, например, повернуться, наклониться. Нужно ритмично идти по кругу, сохраняя интервал, не заходить в круг.  **По дорожке (тропинке)**  **Описание:** Воспитатель подзывает к себе детей и показывает, какая ровная дорожка нарисована (две параллельные линии на расстоянии 20—30 см). Затем детям предлагается погулять по этой дорожке, но не заходить за черту. Дети идут друг за другом в одном направлении и в том же порядке возвращаются обратно.  Эту игру хорошо проводить на участке. Одновременно следует привлекать к игре 5—6 человек, чтобы дети не наталкивались друг на друга.  Осенью на участке хорошо направить дорожку к дереву и предложить детям пройти по ней и принести 2—3 листочка. Это задание оживит игру. В помещении можно в конце дорожки разместить флажки или другие игрушки, и дети будут их приносить.  **Бегите ко мне (бег)**  **Описание:** Дети сидят на стульях, поставленных у одной из стен комнаты или по стороне площадки. Воспитатель отходит к противоположной стене комнаты или в дальний угол площадки и говорит: «Бегите ко мне». Дети бегут к нему. Воспитатель приветливо их встречает, широко раскрыв руки. Когда все дети соберутся возле воспитателя, он предлагает им погулять. Дети с воспитателем ходят по комнате, свободно размещаясь, кто, где хочет. «Бегите домой», — говорит воспитатель. Дети бегут к стульям и садятся на них.  Игра повторяется 4—5 раз. Первое время ее следует проводить с небольшой группкой детей, постепенно число играющих будет увеличиваться (возвращаясь «домой», дети могут садиться на любой стул).  **Курочка-хохлатка (бег)**  **Описание:** Воспитатель изображает курицу, дети — цыплят. Один ребенок (постарше) — кошка. Кошка садится на стул в сторонке. Курочка и цыплята ходят но комнате. Воспитатель говорит:  «Вышла курочка-хохлатка,  С нею желтые цыплятки,  Квохчет курочка: «Ко-ко,  Не ходите далеко».  Приближаясь к кошке, воспитатель говорит:  На скамейке у дорожки  Улеглась и дремлет кошка…  Кошка глазки открывает  И цыпляток догоняет».  Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, которые убегают в определенный угол комнаты — «дом», к курице-маме.  Воспитатель (курица) защищает цыплят, разводя руки в стороны, и говорит при этом:  «Уходи, кошка, не дам тебе цыпляток!»  При повторении игры роль кошки поручается другому ребенку.  **По ровненькой дорожке (игры с прыжками)**  **Описание:** Дети вместе с инструктором на одной стороне площадки намечают место, где у них будет дом, и отправляются в путь. Инструктор произносит текст, в соответствии с которым дети выполняют разные движения: идут, прыгают, приседают.  «По ровненькой дорожке,  По ровненькой дорожке  Шагают наши ножки,  Раз-два, раз-два!» (Идут.)  «По камешкам, по камешкам,  По камешкам, по камешкам  В ямку – бух!» (Прыгают.)  «По ровненькой дорожке,  По ровненькой дорожке  Устали наши ножки,  Устали наши ножки».  (Дети идут, а затем приседают на корточки.)  «Вот наш дом,  Здесь мы живем».  (Все бегут в дом.)    **Мыши в кладовой (игры с ползанием и лазаньем)**  **Описание:** Дети стоят за стульями (скамейками) или сидят на них на  одной стороне площадки – это мышки в норках. На противоположной стороне, на высоте 40-50 см, натянута веревка, за ней кладовая. В стороне от играющих сидит инструктор, исполняющий роль кошки. Когда кошка засыпает, мышки пробираются в кладовую, подлезая под веревку. В кладовой они находят себе лакомства, приседают, грызут сухари, перебегают с места на место, чтобы найти что-нибудь вкусное. Кошка просыпается, мяукает и бежит за мышами. Мыши убегают из кладовой (подлезают под веревку) и прячутся в норки (кошка не ловит мышей, она только делает вид, что хочет поймать их). Не поймав никого, кошка возвращается на место и засыпает. Игра продолжается.  **Подвижная игра «Хоровод»**  **Цель:** учить детей водить хоровод; упражнять в приседании.  Дети за воспитателем проговаривают слова. Взявшись  за руки, ходят по кругу.  Вокруг розовых кустов, среди травок и цветов  Кружим, кружим хоровод, ох, весёлый мы народ!  До того мы закружились, что на землю повалились.  Бух!  При произнесении последней фразы выполняют приседания.  **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 «Вейся, венок»**  **Цель:** учить детей водить хоровод; упражнять в беге.  Описание. Дети и воспитатель стоят около дерева, вокруг которого можно образовать круг и поводить хоровод. Воспитатель произносит: «Вы, ребята, листочки, из которых я буду плести веночки. Подул ветерок, разлетелись листочки» (дети выполняют бег по площадке). По сигналу воспитателя: «Вейся, венок! Завивайся, венок! Да не путайся!» (дети бегут к воспитателю). Воспитатель помогает образовать круг. Вместе с воспитателем дети водят хоровод вокруг дерева, произнося рифмованные строки:  Выйдем, выйдем погулять, погулять в садочек,  Будем листья собирать, сделаем веночек.  Много листьев наберём, жёлтеньких и красных,  И веночки мы сплетём из листочков разных.  **Подвижная игра «Акула и рыбки»**  **Цель:** развитие умения у детей бегать в определённом направлении; ориентироваться в пространстве.  Дети – «рыбки» «плавают». По сигналу воспитателя: «Акула» - дети прячутся, «уплывают» в укрытие (домик из каната).  **Подвижная игра «Самолёты»**  **Цель:** учить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга; приучать их внимательно слушать сигнал и начинать движение по словесному сигналу.  Описание. Воспитатель предлагает детям приготовиться к «полёту», показав предварительно, как «заводить» мотор и как «летать». Воспитатель говорит: «К полёту приготовиться. Завести моторы!» - дети делают вращательные движения руками перед грудью и произносят звук: «Р-р-р». После сигнала воспитателя: «Полетели!» - дети разводят руки в стороны (как крылья у самолёта) и «летят» - разбегаются в разные стороны. По сигналу воспитателя: «На посадку!» - дети садятся на скамейку.  **Подвижная игра «Зайцы и волк»**  **Цель:**приучать детей внимательно слушать воспитателя, выполнять  прыжки и другие действия в соответствии с текстом; учить ориентироваться в пространстве, находить своё место.  Описание. Дети – «зайцы» прячутся за кустами и деревьями. В стороне, за кустом, находится «волк». «Зайцы» выбегают на полянку, прыгают, щиплют травку, резвятся. По сигналу воспитателя: «Волк идёт!» - «зайцы» убегают и прячутся за кусты, деревья. «Волк» пытается их догнать. В игре можно использовать стихотворный текст:  Зайки скачут: скок, скок, скок –  На зелёный на лужок.  Травку щиплют, кушают,  Осторожно слушают,  Не идёт ли волк?  Дети выполняют движения по тексту. С окончанием текста появляется «волк» и начинает ловить «зайцев». Первое время роль «волка» выполняет воспитатель.  **Подвижная игра «Пастух и стадо»**  **Цель:** закреплять у детей умение играть по правилам игры, упражнять в ходьбе и беге.  Описание. Дети изображают «стадо» (коров, телят, овец). Выбирают «пастуха», дают ему дудочку и «кнут» (прыгалку). Воспитатель произносит слова, дети выполняют движения по тексту:  Рано – рано поутру  Пастушок: «Ту-ру-ру-ру»,  («Пастушок» играет на дудочке.)  А коровки в лад ему  Затянули: «Му-му-му».  Дети – «коровки» мычат. Затем «пастух» гонит «стадо» в поле (на условленную лужайку), все ходят по ней. Через некоторое время «пастух» щёлкает кнутом (прыгалкой), гонит «стадо» домой. Игра повторяется.  **Подвижная игра «Птички летают»**  **Цель:** учить детей спрыгивать с невысоких предметов, бегать врассыпную, действовать только по сигналу; приучать малышей помогать друг другу.  Дети становятся на небольшое возвышение – доску, кубики, бруски (высота 5-10 см) – по одной стороне площадки. Воспитатель говорит: «На улице солнышко светит, все птички вылетают из гнёздышек, ищут зёрнышки, крошки». Дети спрыгивают с возвышений, «летают» (бегают, размахивая руками – «крыльями»), приседают, «клюют» зёрнышки (стучат пальчиками по земле). Со словами воспитателя: «Дождик пошёл! Все птички спрятались в гнёздышки!» - дети бегут на свои места. Перед игрой воспитатель должен приготовить невысокие скамеечки или такое количество кубиков, брусков, чтобы хватило всем желающим играть. Расположить их надо в одной стороне площадки на достаточном расстоянии друг от друга, чтобы дети не толкались и могли свободно занять свои места. Нужно показать детям, как мягко спрыгивать, помочь им подняться на возвышение после бега. При повторении игры сигнал можно давать одним словом: «Солнышко!» или «Дождик!» Дети должны знать, по какому сигналу что нужно делать.  **СТАРШАЯ ГРУППА**  **Третий лишний**  Цель: учить соблюдать правила игры, развивать ловкость и быстроту бега.  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.  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 остановится 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.  **Кто самый меткий**  Цель: развивать самостоятельность, смекалку, смелость.  Для игры нужны палки (по количеству участников) с заостренными концами, заменяющие копья, длиной 0,5–1 м. На земле чертят линию, в 10 м от нее – кружок диаметром с тарелку среднего размера. Первый игрок бросает «копье», стараясь попасть в кружок. За ним по очереди бросают «копья» остальные. Попавший в цель получает название «меткий».  При большом количестве участников можно начертить 2–3 кружка и разделить играющих на команды.  **Чье звено скорее соберется**  Цель: учить бегать на скорость.  У детей разноцветные и разные по величине геометрические фигуры. В разных местах группы размещены символы. Дети должны определить своё место (по цвету и размеру).  **Волк и козлята**  Цель: учить игровой деятельности со строгим соблюдением правил.  Участники берутся за руки и образуют цепочку - они козлята. Впереди - коза. За ними охотится волк, но он может поймать только последнего козленка. Коза пытается помешать ему, закрывает детеныша, а остальные козлята двигаются за ней, не расцепляя рук.  Волк схватил козленка? Отводит к себе в логово.  Игра заканчивается, когда волк переловит всех козлят.  **Попрыгунчики**  Цель: развивать двигательную активность, умение прыгать в длину.  На земле чертят круг. Один из играющих встает в середину круга — он пятнашка. По сигналу дети перепрыгивают через черту круга и, если не грозит опасность быть осаленным, некоторое время остаются внутри круга. Продолжают прыгать на двух ногах на месте или продвигаясь вперед к центру круга. Участники игры стараются увернуться от пятнашки и вовремя выпрыгнуть из круга. Осаленный становится пятнашкой.  Правила  1. Играющим из круга разрешается только выпрыгивать. Тот, кто из круга выбегает, выходит из игры.  2. Пятнашка преследует играющих, также прыгая на двух ногах.  Указания к проведению  Величина круга зависит от числа играющих. Перед началом игры нужно договориться, как дети будут перепрыгивать через черту круга: на одной ноге (правой или левой), прямо или боком на двух ногах.  Вариант игры  Игра начинается так же, но осаленный из круга не выходит, а становится помощником пятнашки. Как только число пятнашек увеличится до 5, четверо уходят за круг, а тот, кого осалили последним, остается пятнашкой. Игра повторяется.  **У оленя дом большой**  Цель: закреплять умение соотносить движение с текстом.  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.  **Один-двое**  Цель: учить ходить четко, ритмично, с хорошей осанкой и координацией движений (использовать ходьбу как средство воспитания у детей выносливости).  Участники встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них — водящий, он стоит на 3—4 шага сзади того, кто убегает от него.  Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встает впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «Много троих, хватит двоих». Тот, кто в этой игре стоит последним, убегает от водящего.  Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.  Правила  1. Во время игры нельзя пробегать через круг.  2. Убегающему нельзя пробегать более двух кругов.  3. Как только он вбегает в круг, он должен сразу встать впереди какой-нибудь пары. Нарушивший это правило становится водящим.  Указания к проведению  Если водящему удалось осалить убегающего и они поменялись ролями, то убегающий может встать впереди одной из пар после кратковременного бега.  Иногда водящему долго не удается догнать убегающих от него игроков, так как они сильнее его и быстрее бегают. В этом случае нужно заменить его, но не упрекать, а положительно оценить его усилия.  **С кочки на кочку**  Цель: формировать навыки прыжков в длину.  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.  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.  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.  /можно спеть на любую знакомую спокойную (колыбельную) мелодию или придумать вместе с детьми новую/  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.  Пение можно заменить на проговаривание.  **Найди где спрятано**  Цель: учить ориентироваться в пространстве.  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.  **Горелки**  Цель: учить соблюдать правила игры, действовать по сигналу воспитателя, развивать ловкость.  Дети, взявшись за руки, становятся парами друг за другом. Впереди, на расстоянии 3-4 метров, становится водящий. Как только ребята окончат приговорку, первая пара разъединяет руки и бежит вперёд, чтобы снова соединиться за чертой, где уже не может ловить водящий. Он должен поймать одного из ребят, иначе ему придётся водить снова. Водящий становится в пару сзади всех вместе с тем ребёнком, которого поймал.  Другой из этой пары становится водящим.  Косой, косой, Не ходи босой, А ходи обутый, Лапочки закутай, Если будешь ты обут,  Волки зайца не найдут, Не найдёт тебя медведь. Выходи, тебе гореть!  **Коршун и наседка**  Цель: учить бегать, держась друг за друга, слушать сигнал воспитателя.  В игре участвуют несколько детей. Один из играющих выбирается коршуном, другой - наседкой. Остальные дети - цыплята, они становятся за наседкой, держась друг за друга, а стоящий впереди - за наседку. На противоположной стороне площадки очерчивается кружок - гнездо коршуна. По сигналу взрослого «Коршун!» ребенок-коршун вылетает из гнезда и старается поймать цыпленка, стоящего последним в колонне. Наседка, распустив крылья (вытянув руки в стороны), защищает своих цыплят, не дает коршуну схватить цыпленка. Все цыплята следят за движениями коршуна и двигаются за наседкой, не отрываясь друг от друга, стараясь помешать коршуну поймать последнего.  Пойманного цыпленка коршун отводит к себе и гнездо. Когда он поймает 2 - 3 цыплят, на роли коршуна и наседки выбираются другие дети.  Если играющих больше 10 человек, можно играть двумя группами по очереди. Можно играть и одновременно (при наличии достаточного места) двумя группами.  Правила игры: наседка не должна хватать коршуна руками, она может только преграждать ему путь; коршун вылетает из гнезда только после сигнала взрослого; во время ловли цыпленка коршун не должен хватать наседку за руки.  **Светофор**  Цель: закреплять знания о значении светофора.  Светофор - веселая подвижная игра для детей от четырех лет, развивает внимательность и реакцию. В нее можно играть на свежем воздухе в любое время года.  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.  Правила игры   1. Рисуют две линии на земле. 2. Назначают ведущего-светофора, он должен встать между этими линиями. Игроки становятся за одной из линий. 3. "Светофор" отворачивается от игроков и называет любой цвет, игроки с таким цветом одежды переходят за другую линию. 4. Все оставшиеся становятся "нарушителями" и должны пробежать мимо "светофора" за другую линию. 5. Осаленный ведущим "нарушитель" становится следующим ведущим.   **Затейники**  Цель: учить соблюдать правила игры, действовать быстро, ловко, упражнять в беге.  Современный вариант предыдущей игры. По считалке выбирают затейника. Взявшись за руки, все другие участники, движутся по кругу и пропевают:  Ровным кругом друг за другом  Мы идем за шагом шаг.  Стой на месте, скажем дружно  Потом делаем... вот так.  После слов "Стой на месте" ребята останавливаются, разнимают руки и ждут движения затейника. Затейник показывает какое-нибудь движение, и все повторяют его.  После двух-трех повторений игры затейник назначает себе замену. Каждый последующий затейник придумывает для показа что-нибудь новенькое.  **Попади в цель**  Цель: учить следить за направлением летящего предмета, расчитывать и выполнять движения.  Хочешь проверить свою меткость и быстроту реакции? Тогда новая игра из категории лучшие игры на двоих – это то, что тебе надо. Эта игра обязательно понравится абсолютно всем игрокам любого возраста. Ты сможешь почувствовать себя пилотом настоящего вертолета. На специальном воздушном поле тебе предстоит принять участие в воздушном сражении. Выбери соперником кого-то из своих друзей. Вместе вам будет играть намного веселее. Кроме того, вы увлекательно проведете время.  **Охотники и зайцы**  Цель: : учить согласовывать движения друг с другом, развивать глазомер.  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 сам бегает за своими «патронами» (мячом). Бросил – побежал, взял и т.д. Это были обычные правила игры, а теперь давайте посмотрим, как их можно видоизменить или дополнить: 1. Игроку в центре можно сразу положить несколько мячей (5-10), считаем сколько раз попадет водящий за все броски, после чего меняем его. Для усложнения можно считать, что каждый мяч играет до самого конца, это значит, что брошенные мячи, оставшиеся на игровом поле, считаются опасностью, которую нельзя трогать. Игрок, коснувшийся лежащего мяча, считается выбитым. 2. Обозначить несколько домиков по всей игровой площадке (3-8 – в зависимости от размеров игровой территории). Это особенно актуально, когда игровая площадка большая. Так как в этом случае зайцы могут забиться в самый дальний угол и спокойно уворачиваться от летящих с большого расстояния мячей. 3. Разрешить зайцам защищаться. Для этого можно использовать подручный инвентарь: резиновые кольца, «кочки», мячи и т.п. В этом случае «заяц», в которого летит мяч, может этот мяч отбить своей защитой. Если ему это удалось, то он остается в игре. В дополнение, можно считать это как «свечка», которая спасает одного из уже пойманных игроков или остается про запас на будущее. Если ничего интересного под рукой нет, то можно разрешить защищаться кистями рук. Сумел обить ладонью или тыльной стороной кисти – спасен, попал мяч выше (в предплечье, плечо и т.п.) – выбит.  **«Медведи и пчёлы»**  Цель: учить детей лазить по гимнастической стенке, взбираться на скамейки, кубы без помощи рук, спрыгивать на носки, на полусогнутые ноги, бегать врассыпную. Развивать ловкость, смелость, быстроту.  Ход игры:  Дети делятся на две равные группы, одна – пчёлы, другая – медведи. На гимнастической стенке, скамейке, кубах находится улей, на другой стороне – луг, в стороне берлога медведей. по условному сигналу пчёлы вылетают из улья жужжат и летят на луг за мёдом. Как только пчёлы улетят на луг за мёдом, медведи выбегают из берлоги, забираются в улей и лакомятся мёдом. Воспитатель подаёт сигнал: «Медведи!» пчёлы летят к ульям, стараясь ужалить медведей, те убегают в берлогу, ужаленные медведи пропускают одну игру. После 2-3 повторений дети меняются ролями.  Следить, чтобы с гимнастической стенки слезали не спрыгивая, не пропуская реек. Со скамеек спрыгивать на носки полусогнутые ноги.  **ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА**  **«Быстро возьми»**  Цель: учить детей ходить, бегать по кругу, действовать по сигналу, развивать ловкость, быстроту.  Ход игры:  Дети образуют круг и по сигналу воспитателя выполняют ходьбу или бег вокруг предметов (кубики, шишки, камешки), которых должно быть на один меньше. На следующий сигнал6 «Быстро возьми!» - каждый играющий должен взять предмет и поднять его над головой. Тот кто не успел поднять предмет, считается проигравшим. Игра повторяется  2 вариант.  Дети выполняют танцевальные движения, разные виды бега и ходьбы. Предметов может быть меньше на 3-4.  **«Чья колонна скорее построится?»**  Цель: учить детей двигаться по площадке в разных направлениях, по сигналу строится в три колонны в соответствии с предметами находящимися в руках. Развивать внимание, умение действовать по сигналу, ориентировку в пространстве.  Ход игры:  Дети распределяются на три группы с одинаковым числом игроков. Каждая подгруппа выбирает определённый предмет, например шишку или камешек и т.д. все дети одной группы имеют один и тот же предмет. В разных концах площадки выбирают места для этих подгрупп – пенёк, куст, дощечка, которые обозначаются таким же предметом. Под удары бубна все ходят или бегают в разных направлениях. По сигналу «На места» бегут и строятся у соответствующего предмета в колонну.  2 вариант.  Воспитатель даёт сигнал: «Стой!». Дети останавливаются, закрывают глаза, а педагог в это время меняет места предметов, затем подаёт сигнал «На места!». Дети открывают глаза, бегут к своим предметам и строятся  **«Горелки»**  Цель: учить детей бегать в парах на скорость, начинать бег только после окончания слов. Развивать у детей быстроту движений, ловкость.  Ход игры:  Дети становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. По считалке выбирается Ловишка. Он становится на линию спиной к остальным детям. Все стоящие парами говорят:  «Гори, гори ясно,  чтобы не погасло.  Глянь на небо – птички летят,  Колокольчики звенят.  Раз, два, три – беги!»  С окончанием слов дети стоящие в последней паре бегут вдоль колонны (один – справа, другой - слева0., стремясь схватиться за руки. Ловишка старается поймать одного из пары и соединить с ним руки.  Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если Ловишка не поймал, он остаётся в той же роли.  Во время произнесения слов Ловишка не оглядывается, ловить можно до того, как играющие возьмутся за руки.  **«Ловишки» (с ленточками)**  Цель: учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро. Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.  Ход игры:  Дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорей беги – все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.  2 вариант  Чертится круг в центре стоит Ловишка. По сигналу «Раз, два, три лови» дети перебегают круг, а Ловишка пытается схватить ленту.  **«Коршун и наседка»**  Цель: учить детей двигаться в колонне, держась друг за друга крепко, не разрывая сцепления. Развивать умение действовать согласованно, ловкость.  Ход игры:  В игре участвуют 8-10 детей, одного из игроков выбирают коршуном, другого наседкой. Остальные дети – цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыплёнка, стоящего в колонне последним. Наседка, вытягивая руки в стороны, не даёт коршуну схватить цыплёнка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой. Пойманный цыплёнок идёт в гнездо коршуна.  2 вариант.  Если детей много можно играть двумя группами.  **«Краски»**  Цель: учить детей бегать, стараясь, чтобы не догнали, прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутую ногу. Развивать ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.  Ход игры:  Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:  -Тук! Тук!  -Кто там?  -Покупатель.  -Зачем пришёл?  - За краской.  -За какой?  -За голубой.  Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» если покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель который набрал больше краски. Хозяин может придумать задание сложнее задание, например: скачи на одной ножке по красной дорожке.  2 вариант.  Разговор повторяется, если покупатель угадал краску продавец говорит сколько стоит и покупатель столько раз хлопает продавца по вытянутой ладони. С последним хлопком ребёнок изображавший краску убегает а покупатель догоняет его и, поймав, отводит в условленное место.  **«Совушка»**  Цель: учить детей действовать по сигналу, бегать, врассыпную имитируя птиц, сохранять неподвижную позу. Развивать равновесие.  Ход игры:  Все играющие птички, один ребёнок – сова, которая находится в стороне площадки. По сигналу «день» птички разлетаются, машут крыльями, клюют зёрнышки. На сигнал «ночь» все останавливаются и стоят неподвижно. Вылетает сова, высматривает тех, кто шевелится и забирает в гнездо. через 15-20 сек. Снова даётся сигнал «день», сова улетает в гнездо, дети – птички летают по площадке.  2 вариант.  Выбирается две совы. Принимать интересные позы  **«Пятнашки»**  Цель: учить детей бегать по площадке врассыпную, с ускорением, закреплять умение действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту.  Ход игры:  Выбирается водящий, который получает цветную повязку и становится в центр площадки. После сигнала: «Лови!» - все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-нибудь из играющих и осалить. Тот кого осалил водящий отходит в сторону. После 2-3 повторений Ловишка меняется.  2 вариант.  Нельзя пятнать того кто успел встать на одну ногу.  **«Будь внимателен»**  Цель: учить детей быстро бегать за предметами, слушая команду, какой из предметов нужно принести. Развивать внимание, ловкость, быстроту движений.  Ход игры:  На одной стороне площадки 5-6 играющих, на противоположной (дистанция 8-10м) напротив каждого лежат три предмета (кубик, погремушка, флажок) на сигнал «Беги!» дети устремляются к предметам. Примерно на середине пути следует сигнал, какой из трёх предметов нужно взять, например кубик. Дети берут названный предмет и бегут с ним на исходную линию, выигрывает тот, кто первым принёс предмет, если взят не тот предмет, нужно вернуться и заменить его.  2 вариант  Детям сразу сказать, какой предмет принести. Прибежать взять предмет и поднять его вверх.  **«Перемени предмет»**  Цель: учить детей быстро перебегать на противоположную сторону площадки, брать предмет и предавать своему товарищу . развивать умение действовать в команде, соблюдать правила, ловкость, общую выносливость. Воспитывать настойчивость в достижении положительных результатов.  Ход игры:  На одной стороне площадки за линией становятся играющие, образуя 4-5 колонн. На противоположной стороне площадки напротив каждой колонны очерчены круги диаметром 60-80см. каждый первый в колонне держит в руках мешочек с песком, кубик или другой предмет. В центр каждого кружка кладётся такой же предмет. По сигналу игроки бегут к кружкам, кладут предмет и берут другой, затем возвращаются бегом на своё место и поднимают принесённый предмет над головой. Тот кто сделал это первым считается выигравшим. Прибежавшие передают предметы стоящим сзади них, а сами бегут в конец колонны. Когда все выполнят задание, отмечается колонна, набравшая большее количество выигрышей.  Усложнение: бежать за предметом змейкой между кеглями, не уронив кегли.  **«Догони свою пару»**  Цель: учить детей быстро бегать в заданном направлении, стараясь догнать свою пару. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту движений. Способствовать проявлению выносливости.  Ход игры:  Дети встают парами на одной из сторон площадки: один впереди, другой сзади – отступя 2-3 шага. По сигналу воспитателя первые быстро перебегают на другую сторону площадки, вторые их ловят – каждый свою пару. При повторении игры дети меняются ролями.  2 вариант  Запятнать свою пару мячом.  **«Второй лишний»**  Цель: учить детей быстро бегать по кругу, становясь впереди ребёнка. Развивать внимание, реакцию. Воспитывать интерес к подвижным играм.  Ход игры.  Дети становятся по кругу, расстояние между ними должно быть не менее 1-2 шагов. За кругом находится двое водящих. Один из них убегает, другой старается догнать его. Убегающий ребенок, спасаясь от ловящего, становится впереди какого-то ребёнка. Если он вбежал в круг и встать пока его не запятнали, его уже нельзя салить. Теперь должен убегать ребёнок, который оказался вторым. Если Ловишка успел коснуться убегающего, то они меняются ролями.  Бегать только вне круга, не пересекать его, не хвататься за детей, стоящих в кругу, бегать не слишком долго, чтобы все могли включиться в игру.  **«Простые ловишки»**  Цель: учить детей бегать врассыпную, увёртываясь от ловишки. Развивать быстроту движений, реакцию, умение действовать по сигналу.  Ход игры:  Дети находятся на площадке, Ловишка стоит на середине площадки. По сигналу – раз, два, три – лови1 – все дети разбегаются по площадке, увёртываясь от ловишки. Тот, кого Ловишка запятнал, отходит в сторону.  2 вариант.  Ловишка не может ловить того, кто успел присесть.  3 вариант.  Нельзя ловить того, кто успел остановиться и встать на одну ногу.  4 вариант.  Ловишка должен осалить убегающих мячом.  5 вариант.  Нельзя ловить тех детей, которые вовремя успели встать на какой-нибудь возвышающийся предмет.  **«Догони соперника»**  Цель: учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую быстро, чтобы не осалили другие дети. Развивать умение действовать по сигналу, быстроту движений, ловкость.  Ход игры:  Две шеренги детей располагаются перед стартовыми линиями на расстоянии 5 шагов одна от другой, в 15-20 шагах от стартовой линии очерчивается дом. По сигналу все одновременно начинают бег: дети, находящиеся сзади стараются осалить бегущих впереди. После подсчёта осаленных дети меняются ролями. При повторе шеренги меняются местами.  **«Волк во рву»**  Цель: учить детей перепрыгивать ров, шириной – 70-100см, с разбега, стараясь, чтобы не осалил волк. Развивать ловкость, быстроту движений.  Ход игры:  На середине площадки проводится две линии на расстоянии 70-100см одна от другой, это ров. У одной из сторон площадки дом коз. Все играющие козы один волк. Козы располагаются в доме волк во рву. По сигналу воспитателя – «козы на луг», козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая ров, волк не трогает коз, по сигналу – «козы домрой», перебегают в дом перепрыгивая через ров. Волк не выходя из рва ловит коз касаясь их рукой. Пойманные отходят в конец рва. После 2-3 перебежек волк назначается другой.  **«Прыгни - повернись»**  Цель: учить детей выполнять ритмичные прыжки на месте под счёт, выполняя задание: повернуться на 360 градусов, подтянуть ноги к груди, обхватив их руками. Учить детей отталкиваться и приземляться на обе ноги. Развивать ловкость, вестибулярный аппарат. Укреплять мышцы ног.  Ход игры:  Дети, стоя свободно, выполняют три прыжка на месте в обруче (диаметр1м) на четвёртом высоком прыжке стараются в верхней точке взлёта подтянуть колени согнутых ног к груди, обхватить их руками, затем быстро разогнуть ноги мягко приземляться.  **«Веревочка»**  Цель: учить детей быстро бегать, стараясь дёрнуть за верёвку. Развивать быстроту, ловкость.  Ход игры:  На пол кладут верёвочку, длиной 1м. на расстоянии 5-6 м от её концов ставят флажки. Двое детей встают у концов верёвки лицом к своим флажкам. По сигналу: «Раз, два, три, беги», дети бегут каждый к своему флажку обегают его возвращаются и дергают за конец верёвки. Побеждает тот, кому это удалось сделать первым.  2 вариатн:  Под двумя стульчиками, стоящими спинками друг к другу кладётся скакалка, дети сидят на стульях пока звучит музыка дети бегают вокруг стульев, как только музыка остановится дети должны сесть на свой стул и схватить за конец скакалки тот кто сделал первый победил.  **«Ослик»**  Цель: учить детей передвигаться по площ0адке, в ограниченном пространстве группками не падая. Развивать имитационные движения. Воспитывать интерес к играм.  Ход игры:  Дети с воспитателем гуляют по площадке. Неожиданно появляется ослик с повозкой.  Воспитатель: по жёлтенькой дорожке  Цок-цок – стучат копытца.  Приехал серый ослик,  Хотите прокатиться?  Все дети: ослик, ослик  Вот какой наш ослик! (Садятся в тележку).  Ослик, ослик,  Вот какой наш ослик1  Воспитатель: уселись мы в тележку,  Цок-цок – стучат копытца.  И словно по команде  Все улыбнулись лица.  Все дети: ослик, ослик  Вот какой наш ослик!  Ослик, ослик,  Вот какой наш ослик!  Катаемся мы в парке,  Цок – цок - стучат копытца, завидует нам ветер,  И солнышко искрится.  ослик, ослик (ослик останавливается).  Вот какой наш ослик!  Ослик, ослик,  Вот какой наш ослик!  Воспитатель: но скоро длинноухий  Задумал рассердиться:  Не вертятся колёса,  Не топают копытца.  Все дети: ослик, ослик  Вот какой наш ослик!  Ослик, ослик, (вылезают из тележки, подталкивают её, ослик упрямится)  Вот какой наш ослик!  По солнечной дорожке Вот какой наш ослик!  Стучим мы каблучками, Ослик, ослик,  Упрямца и повозку Вот какой наш ослик!  Везём обратно сами.  Ослик, ослик Повозка делается без дна, чтобы дети могли сами двигаться.  **«Пингвины с мячом»**  Цель: учить детей прыгать до зрительного ориентира на двух ногах с мячом, зажатым между колен, стараясь не потерять мяч, приземляться на обе ноги. Развивать ловкость, быстроту движений, координацию.  Ход игры:  Дети стоят в 4-5 звеньях. Напротив каждого звена на расстоянии 5м ориентир- пенёк фишка. Первые в звеньях получают по мячу. Зажав их между коленями, прыгают к предмету, берут мяч и обежав ориентир, возвращаются каждый в своё звено и передают мяч следующему.  Прыгать, не теряя мяча, потерявший должен снова зажать мяч ногами и начать прыгать с того места, где был потерян мяч.  2 вариант  Прыгать с мячом до ориентира и обратно, играть командой.  **«Перелёт птиц»**  Цель: учить детей бегать свободно по залу, имитируя полёт птиц, запрыгивать на кубы, скамейки, без помощи рук, спрыгивать, приземляясь на носки, полусогнутые ноги. Учить детей действовать по сигналу.  Ход игры:  На одном конце зала находятся дети – они птицы. На другом конце зала – пособия, на которые можно залезть – это деревья.  По сигналу воспитателя: «Птицы улетают!» - дети, махая руками, как крыльями разбегаются по всему залу, на следующий сигнал: «Буря!» - дети бегут к возвышениям и прячутся там. Когда воспитатель произнесёт: «Буря прекратилась!» дети спускаются с возвышений и снова разбегаются по залу (птицы продолжают свой полёт). Во время игры воспитатель в обязательном порядке осуществляет страховку детей.  **«Не оступись»**  Цель: учить детей прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутую ногу. Развивать координацию движений, ловкость. Укреплять мышцы ног.  Ход игры:  Соревнуются две команды – по 5-6детей. Первые в каждой команде продвигаются вперёд прыжками на одной ноге, остальные идут рядом. Как только прыгающий оступится, начинает прыгать второй ребёнок из этой же команды. Выигрывает команда, сумевшая одолеть прыжками более длинную дистанцию.  Прыгать на одной ноге, вставшего на обе ноги тут же сменяют. Сменивший начинает прыгать с того места, где ошибся предыдущий играющий. |  |