

ДЕНЬ ЗДОРОВЬЯ В МБДОУ «ДЕТСКИЙ САД №95 «РЯБИНУШКА»

«ТЕАТР ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ»

Дата проведения: 28 ноября 2018 г.

Расписание мероприятий

мероприятие	время, группы
Утренняя гимнастика	8.00 – гр. № 6, 12, 8 (средние)
	8.10 – гр. №1, 3 (1 младшие)
	8.20 – гр. № 2, 5, 9 (2 младшие)
	8.30 - № 4, 11, 7, 10 (старшие, подготовительная)

Цель: Приобщить детей и их родителей к здоровому образу жизни.

Задачи: Повышать сопротивляемость к простудным заболеваниям.

Закрепить физические умения и навыки, полученные ранее. Увлекать детей ритмической гимнастикой, спортивными играми, физкультурой.

Формировать двигательную активность детей, укреплять их физическое здоровье. Закрепить физические умения и навыки, полученные ранее, музыкально – ритмические умения. Создавать условия для физической разрядки детей.

Воспитывать привычку и потребность в здоровом образе жизни. Вызывать интерес к спорту и туризму, физическим упражнениям. Воспитывать у детей добрые и дружеские взаимоотношения.

Рекомендуем провести в группе с детьми. Не забудьте, отразить проводимые Вами мероприятия в плане воспитательно – образовательной работы.

Утро.

* **Утренняя гимнастика в музыкальном зале** (из пособия «Сказочный театр физической культуры: физкультурные занятия с дошкольниками в музыкальном ритме сказок /авт.-сост. Н. А. Фомина) – в группах.

Младшие группы:

1. «Волк и семеро козлят», стр. 38, (композиция 1,2)
2. «Про Веру и Анфису», стр. 12, (композиция 1,2)

Средние группы – «Ребята, давайте жить дружно», стр. 16, (композиция 1)

Старшие, подготовительные группы – «По следам бременских музыкантов», стр. 23, (композиция 7).

*** Беседа о здоровье.**

Цель: Подвести детей к выводу о значении чистоты и опрятности для здоровья. Развивать речь детей. Закрепить понятие «здоровье»; расширить знание детей о профилактических мерах по предупреждению заболеваний, травм; научить строить суждения, опираясь на свой личный опыт и опыт других детей, взрослых; развиваем диалогическую речь.

- Ребята, сегодня мы с вами поговорим о здоровье. Кто хочет быть здоровым? А что такое здоровье? Вы знаете, ведь каждый из нас может сам себе укрепить здоровье. Что для этого нужно делать? Умываться, чистить зубы, делать зарядку, есть полезную пищу, одеваться по погоде, закаляться. Расскажите, что из перечисленного вы делаете и как?

*** Пословицы:**

-Здоровье дороже золота

-Здоровому враг не нужен

Из сборника «Русские народные пословицы и поговорки», автор А. М. Жигулев:

Закаляй свое тело с пользой для дела.

Холода не бойся, сам по пояс мойся.

Смолоду закалишься — на весь век сгодишься.

Солнце, воздух и вода — наши верные друзья.

Паруса да снасти у спортсмена во власти.

Про спорт и здоровье

Здоровье всему голова.

Здоровая душа в здоровом теле.

Здоровому все здорово.

Здоровье дороже денег.

Здоровье приходит днями, а уходит часами.

Точно молотками на наковальне сколочен.

Тот здоровья не ценит, кто болен не бывал.

Силушка по жилушкам огнем бежит.

Так здоров, что если сучок в кулаке сожмет, так вода пойдет,

Было бы здоровье — остальное будет.

Будь здоров на сто годов.

Здоров будешь, все добудешь.

Пословицы из сборника В. И. Даля, раздел «Покой-движение»:

Расселся, что куль муки.

Сидит, раскис, по бокам развис.

Пусться во весь дух, сломя голову, без оглядки, без памяти.

Конь бежит, земля дрожит, из ноздрей полымя валит.

Упал, как сноп. Свалился, как с корня срезан.

Пословицы на тему «Спорт, здоровье, движение»

(из разных сборников пословиц)

Кто не курит и не пьёт, тот здоровье бережёт.
Дай боли волю, она в дугу согнёт.
Здоров в еде, да хил в труде.
Здоров — скачет, захворал — плачет.
Не поддавайся, не ложись; а сляжешь — не встанешь.
Здоровье выходит пудами, а входит золотниками.
После обеда полежи, после ужина походи!
Не тот болен, кто лежит, а тот, кто над болью сидит.
Болен — лечись, а здоров — берегись.
Здоров, как бык, как боров. Силен, как лесник.
Здоров тот, кто чувствует себя здоровым.
Здоровый нищий счастливее больного короля.
Здоровый сон лучше доброго обеда.
Здоровье сгубишь, новое не купишь.
Здоровьем начинаешь дорожить тогда, когда его потеряешь.
Здоровьем пышет, отвагой дышит.
Здоровьем слаб, так духом не герой.
Здоровье-то всё хуже, а платье-то всё уже.
У кого болят кости, тот не думает в гости.
Подкошенная трава и в поле сохнет.
Не по лесу болезнь ходит, а по людям.
Больному и мед не вкусен, а здоровый и камень ест.
Сляжешь, хуже разломает; а хоть ломайся, да обмогайся.

Цель: учить детей объяснять смысл этих пословиц; развиваем рассуждение и диалогическую речь.

воспитываем бережное отношение к своему здоровью.

* **Беседа о здоровом питании.**

Цель: Рассказать детям о продуктах питания и их значении для человека, познакомить с понятиями «питательные вещества», «правильное», или «здоровое питание». Развивать любознательность, умение выделять правила здорового питания. Воспитывать у детей отношение к своему здоровью и здоровью окружающих. Воспитывать желание вести здоровый образ жизни.

* **Рассматривание иллюстраций:**

Цель: уточнить представления детей о разных видах спорта, самом понятии «спорт»; о том для чего люди занимаются спортом и физкультурой; развивать речь.

* **Наблюдение за мытьем рук и лица.**

Цель: совершенствовать овладение культурно-гигиеническими навыками.
Для чего мы моемся? Как делать это правильно? Чем опасны грязные руки?
Когда необходимо мыть руки?

Дидактические игры: «Что сначала - что потом (режим дня)», «Составляем меню», «Лабиринты здоровья», «Моё тело», «Вредно – полезно», «Где

спрятались витамины», «Что необходимо», «Что такое хорошо и что такое плохо?»

Цель: продолжать учить детей анализировать поступки, оценивать их. Развивать внимание, наблюдательность. Воспитывать потребность быть чистым, опрятным, здоровым.

* **Индивидуальная работа** с детьми по развитию связной речи. Тема: «Составление рассказов из личного опыта на тему «Как моя семья выезжала на отдых».

* **Завтрак (формирование КГН за столом)**. Цель: продолжать учить детей вести правильно себя за столом во время приёма пищи (сидеть ровно, не качаться на стуле, не спешить и не разговаривать с набитым ртом); воспитывать культурное поведения за столом, аккуратность.

Занятия (физкульт – ура!): из пособия «Сказочный театр физической культуры: физкультурные занятия с дошкольниками в музыкальном ритме сказок /авт.-сост. Н.А.Фомина) – в группах.

Младшие группы:

3. «Волк и семеро козлят», стр. 38

4. «Про Веру и Анфису», стр. 12

Средние группы – «Ребята, давайте жить дружно», стр. 16

Старшие группы – «По следам бременских музыкантов», стр. 23

Подготовительные группы – «Снежная королева».

Выбор композиций по усмотрению воспитателя. Можно использовать композиции и ритмические движения на музыкальном занятии, если музыкальное занятие по расписанию).

Подготовительные группы могут использовать интегрированное занятие «Морское путешествие веселых таракашек» со стр. 78. Некоторые упражнения и композиции можно использовать как физминутки.

Чтение детям произведений

1. Барто А. Девочка чумазая.-М.1953.
2. Барто А. Я расту, Мы с Тamarой санитары //Любимые страницы.- Смоленск, 1999.
3. Волков А. Волшебник Изумрудного города: Сказка (отрывки). - М., 1992.
4. Маршак С. О мальчиках и девочках, Робин-Бобин // Плыёт, плывёт кораблик. - М., 1990.
5. Михалков С. Прививка, Тридцать шесть и пять, Не спать, Грипп // Я тоже маленьким: Стихи. – М., 1980.
6. Мошковская Э. Нос, умойся // Дождик вышел погулять. – М., 1963.
7. Носов Н. Приключения Незнайки и его друзей: Роман-сказка (отрывки). – М., 1988.
8. Стрельцова И. Я – человек, ты – человек. – М., 1991.
9. Толстой Л. Старый дед и внучек: Басня // Хрестоматия для детей старшего дошкольного возраста / Под ред. В.И. Логиновой. – М., 1990.
10. Чуковский К. Мойдодыр // Сказки. – М.,1984

О физкультуре и спорте

1. Александрова З. В зимнем бассейне, Лыжная прогулка // День начинается с чудес. М., 1975.
2. Барто А. Зарядка // Твои стихи. – М., 1976. – Т. 1.
3. Барто А. Мячик, Купание, Верёвочка // Уронили мишку на пол... - М., 1997.
4. Берестов В. Как я плавать научился // Что всего милее. – М., 1974.
5. Берестов В. Ходули, Мяч // Читалочка: Стихи. – М., 1988.
6. Галиев Ш. Заяц на физзарядке // Огурцы в тюбетейках.- М., 1974.
7. Заходер Б. Гимнастика для головастика: Сказка. – М., 1990.
8. Михалков С. Весёлый турист // Собр. соч. в 3-х т. Стихи и сказки.- М., 1970. – Т. 1.
9. Слоников А. Я футболист // Маленький сборник добрых стихов. – М., 2002.
10. Суслов В. Про Юру и физкультуру // Весёлый звонок. – Л., 1977.

О личной гигиене

1. Аким Я. Мыло // Разноцветные дома: Стихи. – М., 1989.
2. Благинина Е. Банька // Журавушка: Стихи. – М., 1973.
3. Зазнобина Л., Ковенько Л. Моя первая книжка о превращениях в природе. – М., 1996.
4. Коростылёв В. Королева Зубная щётка. М., 2000.
5. Маяковский В. Что такое хорошо и что такое плохо? // Детям: Стихи.- М., 1978.

О режиме дня и умении ценить время

1. Барто А. На прогулку // Твои стихи. – М., 1960.
2. Дриз О. Тихий час // Моя песенка. – М., 1978.
3. Маршак С. Не опоздай! // Дом, который построил Джек. – М., 1967.
4. Маршак С. Рано в кровать! // Плывёт, плывёт кораблик! – М., 1973.
5. Мошковская Э. Песенка моих часов // Весёлый ветер. М., 1975.

О лекарственных растениях и витаминах

1. Галиев Ш. Витаминные буквы, Находка с загадкой // Огурцы в тюбетейках. – М., 1974.
2. Кончаловская Н. Про овощи // М. М. Безруких, Т.А. Филиппова, А.Г. Макеева. Разговор о правильном питании. – Л., 2000.
3. Михалков С. Про девочку, которая плохо кушала // Настоящие друзья. – М., 1981.
4. Тувим Ю. Овощи // С.В. Михалков. Собр. соч. в 3-х т. Стихи и сказки. М., 1970. – Т. 1.

О здоровье и болезнях

1. Барто А. Володя болен // Стихи детям. – М., 1976. – Т. 2.
2. Коростелёв Н. 50 уроков здоровья: Рассказы. – М., 1991.
3. Михалков С. Грипп // Весёлый день. – М., 1979.
4. Мошковская Э. Мы заболели, Даже болеть надо уметь, Засыпает больница // Дом построили для всех. – М., 1970.

О врачах

1. Берестов В. Доктор Лебедев // Жаворонок. – М., 1978.
2. Маршак С. Ледяной остров // Рассказы в стихах. – М., 1978.
3. Мошковская Э. Пускай они скучают // Весёлый ветер. – М., 1975.

Цель: Учить детей эмоционально откликаться на содержание литературного произведения.

ДЕНЬ.

Подготовка к прогулке. Прогулка.

* **Наблюдение за погодой и одеждой.** Цель: учить детей умению определять состояние погоды и видеть зависимость между нею и одеждой людей. Какая сегодня погода? Как вы одеты? Зачем в ветреную погоду нужно надевать шапку, закрывающую уши? Чем опасен ветер для здоровья наших ушек? А почему в дождливую погоду надевают резиновые сапоги, капюшон и пользуются зонтом? Что может случиться, если сильно промокнешь? Зачем зимой прячут руки в перчатки или варежки?

* **Наблюдение за воздухом и дыханием.**

Чем мы дышим? Наберите в грудь побольше воздуха через нос и выдохните через рот. Обратить внимание детей на то, как увеличивается грудная клетка при вдохе (приложив ладонь к груди) и наоборот. Может ли человек не дышать? Предложить детям задержать дыхание ненадолго. Рассказать, что без воздуха человек не может обходиться дольше нескольких минут. Каким воздухом легко и приятно дышать, а каким нет? Что загрязняет воздух?

* **Наблюдение за спортивным оборудованием игровых площадок.**

Предложить детям назвать спортивное оборудование на своей и соседних игровых площадках. Как использовать это оборудование?

Какие правила безопасности нужно помнить во время игр на спортивном оборудовании?

* **Наблюдение за солнцем.** Цель: уточнить знание детей о влиянии солнца на жизнь человека; развиваем наблюдательность, любознательность; рассказать детям о влиянии солнца на здоровье человека; развивать активный словарь детей.

* **Наблюдение за птицами.** Цель: закрепить названия птиц; вспомнить о повадках каждой птицы, которые прилетают на участок; о частях тела - что есть у каждой птицы (клюв, глаза, крылья, перья и т.д.); воспитываем любовь к живым существам.

* **Наблюдение за деревьями.** Цель: закрепить название деревьев на участке; повторить с детьми, что есть у дерева (ствол, ветки, корни, кора, почки); Для чего нам нужны они, и какую пользу приносят. Воспитываем любовь к природе.

*** Подвижные игры (приложение)**

Цель: закрепить правила игры; упражнять детей в беге; развивать умение бегать и действовать по сигналу воспитателя. Воспитываем интерес к игре.

*** Трудовая деятельность:**

«Расчистить участок от снега», «Соберем мусор и ветки».

Цель: продолжать учить детей пользоваться детской лопатой; развивать физические способности; воспитывать трудолюбие, ответственное отношение к своим обязанностям.

*** Индивидуальная работа:**

Цель: продолжать учить ловить двумя руками мяч; развивать ловкость; физические способности; внимательность; воспитывать интерес и любовь к спорту.

Упражнять детей в ловле мяча двумя руками.

*** Самостоятельные игры детей на участке.**

Цель: продолжать учить детей играть самостоятельно; взаимодействовать в коллективе; уступать друг другу; делиться игрушками; воспитывать интерес к играм детей.

*** Обед (формирование КГН за столом)**

Цель: продолжать учить детей вести правильно себя за столом во время приёма пищи (сидеть ровно, не качаться на стуле, не спешить и не разговаривать с набитым ртом); правильно пользоваться прибором (ложка, вилка); пользоваться салфеткой после того, как покушали; воспитывать культурное поведения за столом, аккуратность.

*** Подъём. Динамический час**

Цель: активизировать детей после дневного сна; настроить их на активную рабочую деятельность; развиваем физические способности.

Задачи:

- Способствовать быстрому и комфортному пробуждению детей после сна;
- Развивать эмоциональную отзывчивость;
- Воспитывать интерес к выполнению физических упражнений.

Младшие и средние группы

Пробуждение с музыкой "ПТИЧКИ ПРОСНУЛИСЬ" О.Мячикова

Птички проснулись,
Друзьям улыбнулись,
Вверх потянулись.

Расправляют крылышки
Птички-невелички.

Разминают крылышки
Воробьи, синички.

А теперь разбудим ножки,
Поиграем все немножко.

Чтоб за веточки держаться
Нужно ножки разминать,
Их сгибать и выпрямлять.

Вот как птички потянулись,
Все они уже проснулись.

* * *

Дети выполняют движения под музыку Э. Грига «Утро в лесу»

Улетели сны в окошко, убежали по дорожке

Ну, а мы с тобой проснулись и, проснувшись, улыбнулись.

Открывай один глазок, открывай другой глазок,

(Дети открывают глазки, закрывают)

ОТКРЫВАЮТСЯ ШТОРЫ, НА ОКОШКЕ СОЛНЫШКО

Солнышко проснулось, протянуло лучики.

Очень хочет лучик с нами поиграть.

Он погладил лобик, он погладил щечки, он погладил ручки

Очень, очень весело, с лучиком играть.

(Дети гладят лобик, щечки, поочередно руки)

Будем мы с тобой сейчас делать «потягушки», лежа на подушке.

Потягушки, потянулись!

Поскорей, скорей проснулись!

День настал давным-давно, он стучит в твоё окно.

(Дети потягиваются)

Ручки к солнышку протянем, с лучиками поиграем.

(Дети протягивают ладони вперед и ритмично поворачивают вверх-вниз)

Дай нам, солнышко, тепла, чтобы силушка была

(Дети трут ладони рук)

Вот как солнышко встает выше, выше, выше.

К ночи солнышко зайдет «ниже, ниже, ниже»

(Дети поднимают ноги, опускают)

На солнце можно загорать, спинки греть и отдыхать

(Дети поворачиваются на живот, поочередное сгибание ног в коленях)

А теперь встаем с кровати, дружно хлопаем ребятки!

(Дети встают с кровати и хлопают в ладоши)

«Веселый зоопарк»

1. Пробуждение. /под звуки спокойной музыки дети просыпаются/.

2. Выполнение упражнений для всех частей тела (лежа и сидя в постели)

1. Упр. «Котенок просыпается»

И.П.- лежа на кровати, руки внизу.

1-4 –поднять руки вверх, потянуться;

5-8 –И.П. (4-6 раз)

2. Упр. «Дельфин»

И.П.- лежа на животе, руки вытянуты вперед, ноги вместе.

1-4 –поднять верхнюю половину туловища, опираясь на руки;

5-6 –И.П. (4-6 раз)

3. Упр. «Застенчивый пингвин»

И.П.- сидя на коленях, руки опущены вниз, наклониться вперед

1-2-поднимая руки через стороны вверх, встать на колени;

3-4- И.П. опуская руки через стороны вниз. (4-6 раз)

4. Упр. «Веселые медвежата»

И.П.- сидя, стопы вместе, колени разведены в стороны, руки на коленях.

1-8- руками прижать колени к кровати.

1-3; 2-4- в И.П. перекатываться из стороны в сторону.

1-8- в И.П. достать носом ступни ног. (4-6 раз)

5. Упр. «Ежик»

И.П.- лежа на спине, ноги согнуть в коленях и обхватить их двумя руками.

1-2- выполнять плавные перекатывания вперед-назад. (4-6 раз)

Подъём (переход в групповую комнату).

Старшие и подготовительные группы – стр. 20. Композиция №4 «Снова стало небо голубым»

Сюрпризный момент – в течение дня приход в группы сказочных героев – принцессы Юли– чистюли, Пепехи – неумехи и девочки чумазой.

* **Полдник.** (Формирование КГН за столом)

Цель: Совершенствовать у детей навыки культурной еды: пищу брать понемногу, хорошо пережевывать, есть бесшумно, правильно пользоваться столовыми приборами. Закрепить умение пользоваться салфеткой. Приучать детей есть спокойно, выходить из-за стола только по окончании еды, тихо поставить стул на место и обязательно поблагодарить взрослого.

ВЕЧЕР.

* **дидактические игры:**

«Где нос, где ухо». Цель: развивать внимание, умение ориентироваться на себе.

«Обезьянки». Цель: развивать внимание, быстроту реакции и координацию движений. (Дети в быстром темпе повторяют за воспитателем движения, мимику, звукоподражания).

«Собери физкультурный инвентарь» (мяч, скакалка, кубик и т.д.) Цель: продолжать знакомить детей со спортивным инвентарём, развивать логическое мышление, память, глазомер, усидчивость; воспитываем любовь детей к спортивным играм. И другие.

* **Индивидуальная работа** с детьми развитию физических качеств (быстроты, ловкости, гибкости), координации движений.

ИТОГ ДНЯ

* **Беседа.**

«Как прошёл сегодняшней день в детском саду»

Цель: учить детей заботиться о своём здоровье; совершенствовать навыки пользования предметами личной гигиены; закрепить с детьми, какую пользу приносят солнце, воздух и вода; необходимость витаминов для человеческого организма; побуждать детей отвечать на вопросы. Развивать мышление, память.

* **Совместная деятельность.**

Игры в физкультурном уголке со спортивным инвентарём.

ПРИЛОЖЕНИЕ – подвижные игры.

КОТ И МЫШИ (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движение по сигналу. Упражнять в беге по разным направлениям.

Описание: Дети – «мыши» сидят в норках (на стульях вдоль стены). В одном из углов площадки сидит «кошка» - воспитатель. Кошка засыпает, и мыши разбегаются по залу. Кошка просыпается, мяукает, начинает ловить мышей, которые бегут в норки и занимают свои места. Когда все мыши вернуться в норки, кошка еще раз проходит по залу, затем возвращается на свое место и засыпает.

Правила:

1. Воспитатель следит за тем, чтобы все дети выбегали из норок.
2. Воспитатель может использовать в игре – кошку – игрушку.

Варианты: Мышки перепрыгивают через ручеек, преодолевают препятствия, идут по мостику.

Художественное слово: Котик мышек не нашел и поспать к себе пошел,
Только котик засыпает, все мышата выбегают!

ПТИЧКИ И КОШКА (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

Описание: На земле чертится круг (диаметр – 7 м.) или кладется шнур, концы которого связаны. Воспитатель выбирает одного играющего, который становится в центре круга.

Это – кошка. Остальные дети – птички, находятся за кругом. Кошка спит. Птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички спешат вылететь из круга, тот, кого коснулась кошка в то время, когда он находился в кругу, считается пойманным, идет на середину круга. Когда кошка поймает 2-3 птичек, воспитатель выбирает новую кошку. Пойманные ранее птички присоединяются к играющим.

Правила:

1. Кошка ловит птичек только в кругу.
2. Кошка может только касаться птичек, но не хватать их.

Варианты: Птички влетают на гимнастическую стенку; вводится вторая кошка, кошка подлезает под воротики, дугу.

НАСЕДКА И ЦЫПЛЯТА (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге в разных направлениях и в подлезании.

Описание: Дети изображают цыплят, а воспитатель – наседку. На одной стороне площадки огорожено место – дом, где находятся цыплята с наседкой (натягивается веревка между стойками на высоте 50 см. от пола). Сбоку, в стороне, помещается «большая птица». Наседка подлезает под веревку и отправляется на поиски корма. Она зовет цыплят – «ко-ко-ко». По сигналу все цыплята подлезают под веревку, бегут к наседке и вместе с ней гуляют пол площадке. Воспитатель говорит – «большая птица», все цыплята бегут домой.

Правила:

1. По зову наседки все цыплята выбегают из дома, подлезая под веревку.
2. По сигналу «большая птица» цыплята должны возвращаться домой

Варианты: Цыплята взбираются на насест – скамейку, натягиваются 2 шнура на расстоянии друг от друга, роль наседки поручается самим детям.

ПОЙМАЙ КОМАРА (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение согласовывать движения со зрительным сигналом, упражнять детей в прыжках (подпрыгивание на месте).

Описание: Играющие становятся по кругу, на расстоянии вытянутых рук, лицом к центру. Воспитатель находится в середине круга. Он держит в руках прут длиной – 1- 1,2 метра с привязанным на шнуре картонным комаром. Длина шнура – 50 см. Воспитатель обводит прутом, «кружит комара», немного выше головы играющих. Когда комар летит над головой, ребенок подпрыгивает, стараясь его поймать. Тот, кто схватит комара, говорит «Я поймал!». Затем воспитатель снова обводит прутом круг.

Правила:

1. Ловить комара можно только обеими руками и подпрыгивая на двух ногах.
2. Ловить комара нужно не сходя с места.

Варианты: Можно бежать впереди, держа в руках прут с комариком, дети бегут его догонять.

ПРИНЕСИ МЯЧ (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движение по сигналу (по слову воспитателя), наблюдательность, сообразительность (выбрать тот мяч, который удобнее взять). Упражнять детей в беге по определенному направлению.

Описание: Дети сидят на стульях вдоль стены. На расстоянии 3-4 шагов от сидящих проводится черта, за которой по назначению воспитателя становятся 5-6 детей спиной к сидящим. Рядом с ними стоит воспитатель. В руках у него ящик с небольшими мячами, по количеству стоящих детей. «Раз, два, три – беги!» - говорит воспитатель и выбрасывает вперед все мячи из ящика. Стоящие дети бегут за мячами, каждый догоняет какой-нибудь из мячей, бежит с ним к воспитателю и кладет его в ящик. Затем дети садятся на свои места, а за чертой становится другая группа. Игра заканчивается, когда все дети пробегут за мячом.

Правила:

1. Бежать за мячом можно только после слова «беги».
2. Поднимать и класть в ящик нужно только один мяч.

Варианты: Кто быстрее принесет мяч, преодоление преграды через набивное бревно.

МЫШИ В КЛАДОВОЙ (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в подлезании, в беге.

Описание: Дети – мыши сидят в норках, на скамеечках. На противоположной стороне площадки натянута веревка на высоте 50 см. Это кладовая. Сбоку от играющих сидит кошка – воспитатель. Кошка засыпает, мыши бегут в кладовую. Проникая в нее, они нагибаются, чтобы не задеть веревку. Там они присаживаются и как будто грызут сухарики или другие продукты. Кошка просыпается, мяукает и бежит за мышами. Мыши убегают в норки. Возвратившись на место, кошка засыпает, и игра возобновляется.

Правила:

1. Мыши могут бежать в кладовую только тогда, когда кошка заснет.
2. Возвращаться в норки мыши могут лишь после того, как кошка проснется и замяукает.

Варианты: Мышки подлезают под дугу, убегая в норки, вводится вторая кошка.

ВОРОБУШКИ И АВТОМОБИЛЬ (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге в разных направлениях и прыжках.

Описание: Границы площадки отмечаются флажками. На одном конце площадки на скамейках воробушки. На другом конце обозначается место для автомобиля – гараж. Автомобиль – воспитатель. «Воробушки вылетают из гнезда!» - говорит воспитатель, и дети начинают бегать в разных направлениях, поднимая руки в стороны. Появляется автомобиль. Воробушки пугаются и улетают в гнезда. Автомобиль возвращается в гараж.

Правила:

1. Нельзя убежать за границы площадки
2. Вылетать из гнезда только по сигналу воспитателя.

3. Возвращаться в гнезда при появлении автомобиля.

Варианты: Детям, изображающим в игре автомобили, дать в руки руль или флажки. Воробушки могут помещаться в гнездышках - кружочках, начерченных на земле. Воробушки могут стоять на скамеечках и спрыгивать с них.

МОЙ ВЕСЕЛЫЙ, ЗВОНКИЙ МЯЧ (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение прыгать ритмично, в соответствии с текстом стихотворения, выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге, в подпрыгивании на 2 ногах.

Описание: Дети сидят на стульях, поставленных в разных местах комнаты. Воспитатель находится в центре. Берет большой мяч и начинает отбивать его рукой о землю, говоря: «Мой веселый, звонкий мяч...». Воспитатель подзывает к себе детей и предлагает им попрыгать как мячики. Дети прыгают в том же темпе. Воспитатель кладет мяч и повторяет стихотворение, делая движение рукой, так, как будто отбивает мяч, а дети прыгают. Закончив стихотворение, воспитатель говорит: «Догоню!». Дети убегают.

Правила:

1. Убегать можно только после слов: «Догоню!»

Варианты: Воспитатель имитирует отбивание движение мяча, показывая на детей (они мячики, затем они катятся, бегут в разных направлениях). Можно поставить рядом с собой несколько детей, которые будут вместе с ним отбивать свои мячи, затем ловить убегающих.

УГАДАЙ, КТО КРИЧИТ (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей наблюдательность, внимание, активность.

Описание: Дети сидят полукругом на стульях, перед ними на расстоянии нескольких шагов ставится ширма. Воспитатель называет кого-нибудь по имени, и тот идет за ширму, договориться, какое животное или птицу ребенок будет изображать. За ширмой раздается мычание коровы, лай собаки и т.д. Воспитатель предлагает одному из детей отгадать, кто кричит.

Правила:

1. Отгадывать животных или птицу может только тот ребенок, на которого укажет воспитатель.

Художественное слово: Вот какой красивый дом.

Кто же в домике живет?

Тук-тук, кто же в домике живет?

Варианты: Включить запись голосов животных.

НАЙДИ ФЛАЖОК (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей наблюдательность, выдержку (не открывать глаза до сигнала «пора»).

Описание: Дети сидят на стульях, по слову воспитателя дети встают и поворачиваются лицом к стене, воспитатель прячет флажки по числу детей. «Пора!» - говорит воспитатель. Дети поворачиваются к нему лицом и идут искать флажки. Тот, кто нашел флажок, садится на свое место. Когда все флажки найдены. Дети идут вдоль площадки. Держа флажок в руке. Впереди колонны идет тот, кто первый нашел флажок. По сигналу «На места!» дети садятся на стулья, и игра начинается снова.

Правила:

1. Поворачиваться лицом к воспитателю можно только после слова «пора!».

Варианты: Вместо словесного указания использовать колокольчик. Кто первый найдет флажок, тот его и прячет. Летом прячут флажок в кустах, за деревьями.

БЕГИТЕ КО МНЕ (II младшая группа)

Задачи: Учить детей действовать по сигналу. Упражнять в ходьбе и беге в прямом направлении.

Описание: Дети сидят на стульях, поставленных у одной из стен комнаты. Воспитатель отходит к противоположной стене и говорит «бегите ко мне!». Дети бегут к воспитателю. Воспитатель приветливо их встречает. Затем он переходит на другую сторону площадки и говорит «бегите ко мне!» На слова воспитателя «Бегите домой!» дети садятся на стульчики и отдыхают.

Правила:

1. Бежать к воспитателю только после слов «Бегите ко мне!»
2. Дети бегут к стульям и садятся только после слов «Бегите домой!»

Варианты: Вначале дети могут занимать любой стул, а затем находить свое место. Внести колокольчик. Позвонить, сигнал «Побежали!».

ПО РОВНЕНЬКОЙ ДОРОЖКЕ (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение двигаться ритмично, согласовывать движения со словами, находить свое место. Упражнять в ходьбе, прыжках, приседаниях, беге.

Описание: Дети сидят на стульях, воспитатель предлагает им пойти гулять. Они встают с места, свободно группируются или строятся в колонну. Воспитатель говорит «по ровненькой дорожке, шагают наши ножки, раз-два, раз-два, по камушкам, по камушкам, в яму - бух». При словах «По ровненькой дорожке..» дети идут шагом. «По камешкам» прыгают на двух ногах слегка продвигаясь вперед. «В яму бух» - присаживаются на корточки. Вылезли из ямы – дети поднимаются. После 2-3 повторов воспитатель произносит «по ровненькой дорожке устали наши ножки, вот наш дом – там мы живем».

Правила:

1. Движения должны соответствовать тексту.
2. Вставать с корточек после слов «Вылезли из ямы».
3. Убегать домой только после слов «там мы живем».

Варианты: Пройти по скамейкам, поставленным вдоль стены. Спрыгивание в глубину на мягкую дорожку.

ЗАЙКА (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение согласовывать движение со словами. Упражнять в беге. В подпрыгивании на двух ногах, нахождении своего места. Способствовать развитию речи.

Описание: На одной стороне площадки отмечаются места зайцев. Каждый становится на свое место. По сигналу воспитателя «Бегите в круг!» все дети собираются в круг, а один

из зайцев, которого назначает воспитатель, становится в середину. Дети с воспитателем произносят стихи и выполняют движения под текст:

Зайка беленький сидит и ушами шевелит, - дети стоят в кругу,
Вот так, вот так он ушами шевелит! – шевелят кистями рук, подняв их к голове.

Зайке холодно сидеть, надо лапочки погреть,
Хлоп-хлоп, хлоп-хлоп, надо лапочки погреть – хлопают в ладоши.

Зайке холодно стоять, надо зайке поскакать
Скок-скок, скок-скок, надо зайке поскакать – прыгают на 2 ногах на месте.
Кто-то зайку испугал, зайка прыг и ускакал! – воспитатель хлопает в ладоши, дети разбегаются по своим домам.

Правила:

1. Дети убегают только после слов «И ускакал!», а собираются в круг после слов «Бегите в круг!»

Варианты: На полу выложить шнур со связанными концами. По сигналу перепрыгивают шнур. В середину можно поставить нескольких зайцев.

ПУЗЫРЬ (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение согласовывать движения со словами, двигаться ритмично. Упражнять детей в приседании и построении в круг, в беге по разным направлениям.

Описание: Дети стоят вплотную по кругу, взявшись за руки. Вместе с воспитателем они говорят: «Раздувайся пузырь! Раздувайся большой! Оставайся такой, да не лопайся». Произнося стихи, дети постепенно расширяют круг. Когда воспитатель скажет – «Пузырь лопнул», все дети опускают руки, и хором говорят: «Хлоп!» и присаживаются на корточки. Воспитатель предлагает надуть новый пузырь: дети встают, снова образуют маленький круг, игра возобновляется.

Правила:

Говорить хором «Хлоп!» и приседать на корточки только после слов «Пузырь лопнул».

Варианты: Выполнять маховые движения руками, сначала шарик маленький, затем большой – широкие взмахи руками. После слов «Да не лопайся!» воспитатель говорит: «Полетели пузыри!», дети разбегаются кто куда хочет.

БЕГИТЕ К ФЛАЖКУ (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей внимание, умение различать цвета. Учить действовать по зрительному сигналу. Упражнять в беге и ходьбе.

Описание: Дети получают флажки двух цветов – одни красные, другие синие. Воспитатель встает на одной стороне площадки и держит в одной руке синий, в другой красный флажок. Дети с синими флажками группируются около синего, с красными – около красного. Затем воспитатель предлагает детям погулять. Дети ходят и бегают по площадке. Воспитатель переходит на другую сторону и говорит: «Раз, два, три – сюда скорей беги!». Он протягивает руки в стороны, дети бегут к воспитателю и группируются около флажка соответствующего цвета. Когда все дети соберутся, он предлагает помахать флажками.

Правила:

1. Расходиться по площадке можно только по слову воспитателя «Идите гулять!».
2. Собираться около воспитателя можно только после слов «Раз, два, три – сюда скорей беги!».

Варианты: Взять вместо флажка ленточку или платочек, затем поплясать с ним. Вести по 2 красных и синих флажка. Воспитатель может менять флажки, перекладывая их из одной руки в другую. Включить добавочный сигнал «Стоп!» (все закрывают глаза).

СОЛНЫШКО И ДОЖДИК (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу воспитателя, находить свое место на площадке. Упражнять в ходьбе и беге.

Описание: Дети сидят на стульях вдоль комнаты, это их «дом». Воспитатель смотрит в окно и говорит: «Какая хорошая погода, идите гулять!». Дети встают и идут в любом направлении. «Дождь пошел, бегите домой!» - говорит воспитатель. Дети бегут к стульям и занимают свои места. Воспитатель приговаривает «Кап – кап – кап!». Постепенно дождь утихает и воспитатель говорит: «Идите гулять. Дождь перестал!».

Правила:

1. Дети уходят из дома по сигналу «Идите гулять!».
2. Бегут домой на сигнал «дождь пошел!».

Варианты: Дети вначале занимают любой стул, затем только свой. Вместо домика устроить переносной навес – прятаться от дождя. Во время прогулки могут собирать «грибы и ягоды». Ходьбу можно заменить пляской.

ПОЕЗД (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по звуковому сигналу, закреплять навык построения в колонну. Упражнять в ходьбе, беге друг за другом.

Описание: Дети строятся в колонну по одной стороне площадки. Первый – паровоз, остальные вагоны. Воспитатель дает гудок, дети начинают двигаться вперед (без сцепления). Вначале медленно, затем – быстрее, постепенно переходя на бег, произносят «Чу – чу – чу!». «Поезд подъезжает к станции» - говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются. Воспитатель вновь дает гудок, движения поезда возобновляется.

Правила:

1. Двигаться можно только после гудка, т.е. по сигналу воспитателя.

Варианты: Ввести остановку. Дети выбегают на полянку. Собирают «грибы и ягоды», танцуют.

ВОРОБУШКИ И КОТ (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение размещаться в пространстве и двигаться в коллективе, не задевая друг друга. Действовать по сигналу, упражнять в прыжках в глубину, с места в длину, в быстром беге.

Описание: Дети вдоль стен: на скамейках, на больших кубах или в обручах. Это воробушки на крыше или в гнездышках. Поодаль сидит кошка – воспитатель. «Воробушки полетели!» - говорит воспитатель. Воробушки спрыгивают с крыши, расправив крылья – руки в стороны. Бегают в рассыпную по всей комнате. «Кошка спит». Просыпается, произносит «мяу – мяу!», бежит догонять воробушков, которые прячутся, заняв свои места. Пойманных воробушков кошка отводит к себе в дом.

Правила:

1. Воробушки спрыгивают по сигналу воспитателя «Воробушки, полетели!».

2. Воробушки возвращаются на места. Когда кошка произносит «Мяу!».

Варианты: Ввести второго кота. Воробушки клюют зернышки.

ДОГОНИТЕ МЕНЯ (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу воспитателя, двигаться в коллективе, не толкаясь. Упражнять детей в беге в прямом направлении.

Описание: Дети сидят на стульях на одной стороне площадки. «Догоните меня!» - предлагает воспитатель и бежит к противоположной стороне площадки. Дети бегут за воспитателем, стараясь его поймать. Затем воспитатель говорит «догоните меня!», и бежит в противоположную сторону. Дети снова его догоняют. После двух раз дети садятся на стулья и отдыхают, затем продолжают игру.

Правила:

1. Бежать за воспитателем только после сигнала «Догоните меня!».

Варианты: Внести мягкую игрушку и догонять ее. Убегать от игрушки.

ЧТО СПРЯТАНО? II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей зрительную память, внимание.

Описание: Дети сидят на стульях, на полу, по одной линии. Воспитатель кладет в центре круга три – пять предметов и предлагает их запомнить. Затем играющие встают и поворачиваются спиной к центру или к стене и закрывают глаза. Воспитатель прячет один предмет, лежащий в центре круга и говорит: «Посмотрите». Дети открывают глаза, поворачиваются лицом к центру и вспоминают, какого предмета нет. Воспитатель подходит к детям и каждый из них на ухо говорит ему, что спрятано. Когда большинство играющих даст правильный ответ, воспитатель громко называет спрятанный предмет. После этого игра возобновляется.

Правила:

1. Когда воспитатель прячет предмет, играющие поворачиваются спиной и закрывают глаза
2. По сигналу «Посмотрите!», играющие открывают глаза и снова поворачиваются лицом к центру круга.

Варианты: Закрепить знания основных цветов, взять кубики или флажки. Вызывать одного играющего. Убирать по 2 предмета.

ПТИЧКИ И ПТЕНЧИКИ (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу воспитателя, запоминать свое место, упражнять в беге в разных направлениях, не задевая друг друга.

Описание: Дети делятся на 3-4 группы по 5-6 человек, каждая группа имеет свой домик – гнездо. Дети изображают птенчиков. У каждой группы есть птичка – мать. По слову воспитателя «Полетели!» - птенчики вылетают из гнезда. Летают около дома, помахивая руками – крыльями. Птички – матери улетают подальше, за кормом. По слову воспитателя «Домой!» - птички – матери возвращаются и зовут птенчиков домой. В гнезде птенчики усаживаются в кружок и птичка – мать кормит их воображаемыми червячками.

Правила:

1. Птички и птенчики вылетают по слову воспитателя «Полетели!».
2. Птенчики возвращаются домой по зову птички – матери.
3. Птички – матери возвращаются домой по слову воспитателя «Домой!».

Варианты: Предложить птичкам взлетать на возвышенность. У каждой птички свой цвет домика – гнезда. Можно менять домики местами.

НАЙДИ СВОЙ ЦВЕТ (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей внимание, умение различать цвета, действовать по сигналу. Упражнять в беге, ходьбе.

Описание: Дети получают флажки 3-4 цветов и группируются по 4-6 человек в разных углах комнаты, в каждом углу воспитатель ставит на подставке цветной флажок. По сигналу воспитателя «Идите гулять!» дети расходятся по площадке. На слова «Найди свой цвет!» - дети собираются возле флага соответствующего цвета. Воспитатель отмечает, какая группа быстрее собралась.

Правила:

1. Выходить из домиков можно по сигналу воспитателя «Идите гулять!».
2. Бежать и собираться возле флажка соответствующего цвета только после слов «Найдите свой цвет!»

Варианты: Предложить закрыть глаза, переставить флажки, стоящие в углах комнаты.

ТРОЛЛЕЙБУС (II младшая группа)

Задачи: Развивать у детей умение различать цвета светофора и действовать по зрительному сигналу. Упражнять в беге и ходьбе колонной. Знакомить с ПДД.

Описание: Дети стоят вдоль стены в колонне парами, держа друг друга за руки, свободными руками держатся за шнур, концы которого связаны. Воспитатель в одном из углов комнаты, в руке три цветных флажка (красный, желтый, зеленый). Поднимает зеленый флажок – дети бегут (троллейбус движется). Добежав до воспитателя – дети смотрят, не сменился ли цвет флажка. Если зеленый – движение продолжается, желтый или красный – дети останавливаются и ждут, когда появится зеленый.

Правила:

Бежать можно только на зеленый флажок.

При появлении желтого или красного колонна останавливается.

Варианты: Устроить остановку, на которой дети сидят и ждут прибытия троллейбуса. Когда троллейбус подъезжает к остановке, то замедляет ход, одни пассажиры выходят, другие заходят.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

(рекомендованные «Программой воспитания и обучения в детском саду» под редакцией М.А. Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой и др.)
ЛИСА В КУРЯТНИКЕ (средняя группа)

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.

ЗАЙЦЫ И ВОЛК (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.

Описание: Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камушками, из которых выкладывают кружочки или квадраты. Вначале игры зайцы стоят на своих местах. Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге. Воспитатель говорит: «Зайки скачут, скок – скок – скок, на зеленый на лужок. Травку щиплют, слушают, не идет ли волк». Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке. Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Зайцы убегают каждый на свое место, где волк их уже не может настигнуть. Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг. После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирается другой волк.

Правила:

Зайцы выбегают при словах – зайцы скачут.

Возвращаться на места можно лишь после слова «Волк!».

Варианты: Нельзя ловить тех зайцев, которым подала лапу зайчиха - мать. На пути поставить кубы – пенечки, зайцы оббегают их. Выбрать 2 волков. Волку перепрыгнуть через преграду – ручей.

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ (средняя группа)

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.

Варианты: Ввести 2 медведей. Поставить на пути преграды.

ПТИЧКИ И КОШКА(средняя группа)

Задачи: Развивать у детей решительность, упражнять в беге с ввёртыванием.

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.

Варианты: Если кошка долго не может никого поймать, добавить еще одну кошку.

ЧЕРЕЗ РУЧЕЕК (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей ловкость, упражнять в прыжках на обеих ногах, в равновесии.

Описание: Все играющие 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.

Перебраться можно только по сигналу.

Варианты: Увеличить расстояние между шнурами, обходить предметы, перебираясь на другой берег. Прыгать на одной ноге.

КОШКА И МЫШКА(средняя группа)

Задачи: Развивать у детей умение быстро действовать по сигналу, ходить, сохраняя форму круга. Упражнять в беге с ловлей.

Описание: Все играющие, кроме 2, становятся в круг, на расстоянии вытянутых рук, и берутся за руки. В одном месте круг не замыкается. Этот проход – называется воротами.

Двое играющих, находятся за кругом, изображают мышку и кошку. Мышка бегает вне круга и в кругу, кошка – за ней, стараясь поймать ее. Мышка может вбегать в круг через ворота и подлезать под руки стоящих в кругу. Кошка – только в ворота. Дети идут по кругу и говорят: «Ходит Васька серенький, хвост пушистый – беленький. Ходит Васька – кот. Сядет, умывается, лапкой вытирается, песенки поет. Дом неслышно обойдет, притаится Васька – кот. Серых мышек ждет». После слов кошка начинает ловить мышку.

Правила:

Стоящие в кругу не должны пропускать кошку под сцепленные руки.

Кошка может ловить мышку за кругом и в кругу.

Кошка может ловить, а мышка убежать после слова «ждет».

Варианты: Устроить дополнительные ворота, ввести 2 мышек, увеличить количество кошек.

ЛОШАДКИ (средняя группа)

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 лошадей, 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 (средняя группа)

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.

ГДЕ ПОЗВОНИЛИ (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей слух, внимание и выдержку.

Описание: Дети сидят по кругу или вдоль стены. Один из играющих по назначению воспитателя становится в центре круга или перед сидящими. По сигналу воспитателя он закрывает глаза. Воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить. Ребенок, находящийся в центре круга, должен не открывая глаз, указать рукой направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, воспитатель говорит: «Пора!», играющий открывает глаза. А тот, кто позвонил – поднимает и показывает звоночек. Если водящий ошибся, он снова закрывает глаза и отгадывает еще раз. Затем воспитатель назначает другого водящего.

Правила:

Водящий открывает глаза только после слова воспитателя «Пора!»

Варианты: Раскрутить водящего; вместо звоночка ввести дудочку или другой музыкальный инструмент.

ПОПАДИ МЕШОЧКОМ В КРУГ (средняя группа)

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.

КТО БРОСИТ ДАЛЬШЕ МЕШОЧЕК (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании в даль правой и левой рукой, в беге, в распознавании цвета.

Описание: Дети стоят вдоль стены. Несколько детей, названных воспитателем, становятся на одной линии перед положенной на пол веревкой. Дети получают мешочки 3 разных цветов. По слову воспитателя «Бросай!» дети бросают мешочек вдаль. Воспитатель обращает внимание детей на то, чей мешочек упал дальше и говорит: «Поднимите мешочки!». Дети бегут за своими мешочками, поднимают их и садятся на места. Воспитатель называет других детей, которые занимают места бросавших мешочки. Игра заканчивается, когда все дети бросят мешочки.

Правила:

Бросать и поднимать мешочки можно только по слову воспитателя.

Варианты: Поставить ориентиры – кто дальше. Бросать шишки, мячики, копыя.

САМОЛЕТЫ (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей ориентировку в пространстве, закрепить навык построения в колонну. Упражнять в беге.

Описание: Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают летчиков на самолетах. Они готовятся к полету. По сигналу воспитателя «К полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками – заводят мотор. «Летите!» - говорит воспитатель. Дети поднимают руки в стороны и летят в рассыпную, в разных направлениях. По сигналу воспитателя «На посадку!» - самолеты находят свои места и приземляются, строятся в колонны и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

Правила:

Играющие должны вылетать после сигнала воспитателя «Летите!».

По сигналу воспитателя «На посадку!» - играющие должны возвратиться в свои колонны, на те места, где выложен их знак (поставлен флажок).

Варианты: Пока самолеты летают, поменять местами флажки, унести на противоположную сторону. Менять ведущих в колоннах.

НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ (средняя группа)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, по слову, быстро строится в пары. Упражнять в беге, распознавании цветов. Развивать инициативу, сообразительность.

Описание: Играющие стоят вдоль стены. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя – дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «Найди себе пару!», дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят себе пару, каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. В игре участвуют нечетное число детей, 1 должен остаться без пары. Играющие говорят: «Ваня, Ваня – не зевай, быстро пару выбирай!».

Правила:

Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу (слову) воспитателя.

Каждый раз играющие должны иметь пару.

Варианты: Вместо флажков использовать платочки. Чтобы дети не бегали парами, ввести ограничитель – узкую дорожку, перепрыгнуть через ручеек.

ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ (средняя группа)

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 (средняя группа)

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: «Вот лежит лохматый пес, в лапы свой уткнувши нос. Тихо, смирно он лежит – не то дремлет, не то спит. Подойдем к нему, разбудим, и посмотрим – что же будет?». 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.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

ХИТРАЯ ЛИСА

Задачи: Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

Описание: Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит: «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит: «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.

Правила:

Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет «Я здесь!»

Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису.

Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.

Варианты: Выбираются 2 лисы.

МЫШЕЛОВКА

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражнять в беге, приседании, построении в круг, ходьбе по кругу.

Способствовать развитию речи.

Описание: Играющие делятся на 2 неравные группы. Меньшая, образует круг – мышеловку. Остальные – мыши, они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая «Ах как мыши

надоели, все погрызли, все поели. Берегитесь же плутовки, доберемся мы до вас, вот поставим мышеловку – переловим всех сейчас». Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее, по слову воспитателя «Хлоп» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают – мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.

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.

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 убежать от второго водящего. Если догоняющий коснется убегающего, то они меняются ролями. Никто не должен мешать игроку убежать от преследователя.

Разновидности игры

1. Стоящий сзади в паре «третий лишний» должен не убежать, 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 убежать.
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

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 бежит 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.

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.

ИГОЛКА, НИТКА, УЗЕЛОК

Цель: развивать быстроту и реакцию, воспитывать смелость.

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 удастся 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.

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 30-35см), 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 однамышь - 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 выполняют 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.

УГОЛКИ

Цель: закреплять ловкость, быстроту бега.

Для этой игры нужно нарисовать четырехугольник. Участников 5 человек, один из них водящий, а четверо занимают уголки. Водящий подходит к одному из игроков и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Стоящий в углу отвечает: «Иди, вон там постучи!» В это время остальные игроки перебегают из угла в угол. Если водящий успеет занять угол, то на его место встает игрок, который остался без угла.

Вариант

Играющие встают в круг, каждый свое место отмечает камешком или очерчивает маленький кружок. В центре большого круга стоит водящий. Он подходит к одному из играющих и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Ему отвечают: «Иди, вот там постучи!»

Пока водящий идет к следующему игроку, дети меняются местами.

Водящий должен не зевать и постараться занять кружок. Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Указания к проведению

Игра имела разные названия: «Ключи», «Соседи», «Уголки». Игру хорошо проводить на большой площадке. Вначале уголки следует располагать близко один от другого, тогда и водящему легче занять уголок. Затем расстояние можно увеличить. Если на участке есть деревья, расположенные недалеко друг от друга, то играющие встают около деревьев.

Водящий может говорить и такие слова:

Мышка, мышка, продай уголок!

За шильце, за мыльце, за белое полотенце,

За зеркальце.

ВОЛК ВО РВУ

Цель: учить прыжкам.

Посреди площадки проводятся две параллельные линии на расстоянии 1 метр одна от другой. Это "ров", один - два "волка" становятся во рву. Все остальные - "козы", размещаются на одной стороне площадки - "пастбище". По сигналу "козы" бегут на "пастбище" и перепрыгивают через ров. "Волки", не выходя из рва, пытаются осалить как можно больше коз. Осаленные отходят в сторону, их подсчитывают. Затем по сигналу козы опять перебегают на другую сторону, в дом, а волки их ловят во рву.

После 2-4 перебежек выбираются новые волки. Выигрывают козы, непойманные ни разу, и волки, поймавшие больше коз.

МЫ-ШОФЕРЫ

Цель: учить внимательно слушать команды воспитателя, развивать внимание.

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 площадке. 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.

Найди грибок

Цель: учить внимательно слушать команду воспитателя, развивать внимание, следить за правильностью выполнения задания.

В грибную пору кто-нибудь из взрослых заранее идет в лес, туда, куда дети собираются идти гулять, и вокруг этого места делает через каждые 5-10 шагов самодельные условные знаки: стрелка - идти прямо; стрелка с поворотом - идти вправо или влево; две стрелки скрестно - дальше прохода нет; изображение на табличке грибка - будьте внимательны, грибок растет совсем близко. Недалеко от последнего знака детям готовится сюрприз - в траве или под листом папоротника оставляется корзинка с грибами.

Дети, выучив заранее условные знаки, приходят в лес и по предложению взрослого отправляются на поиски грибов. Сколько радости доставляет им неожиданная находка!

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 обутой,
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, распутив 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.

КРУГОВОРОТ

Цель: добиваться выполнения правильной техники в освоенных ранее видах ходьбы. Игра начинается с того, что строим играющих ребят парами. Они идут по лесной или полевой дорожке парами, ровным, умеренным шагом. По команде взрослого, будь то это воспитатель или родитель, последняя пара разбивается: один идёт слева, второй - справа от колонны. Они обгоняют всех и встают впереди колонны. Важное замечание: обгоняющим разрешается идти быстрым шагом, но нельзя бежать. Задание можно немного усложнить, достаточно просто предложить ребятам выполнять это же задание, но при ходьбе в колонне. Двое последних обходят колонну. Пришедший первым должен встать впереди колонны. Во время игры дети учатся действовать согласовано, одной парой, командой, не опаздывать, и наоборот, не обгонять своего товарища по паре. Игра очень полезна для детей, так как учит ребят различать где право, а где лево.

ХОЛОДНО-ГОРЯЧО

Цель: добиваться выполнения правильной техники в освоенных ранее видах ходьбы. С помощью этой игры хорошо дарить ребенку в заранее спрятанный сюрприз/подарок, т.к. у ребенка в процессе поиска усиливается интерес к подарку (точно также, как вкусный запах из кухни усиливает аппетит перед обедом).

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

Очевидно, что наградой ребенку является найденный подарок.

Правила игры

1. В укромном месте (чтобы сразу не догадаться) прячется сюрприз/подарок.
2. Ребенок ищет спрятанный сюрприз, по вышеописанным подсказкам ведущего.
3. Ребенок наслаждается найденным подарком. :)

Примечания

Если ребенок не один, а с несколько, то поиском занимаются все эти дети сразу. Для этого случая подарок должен быть соответствующим!

Ловишки с приседаниями

Цель: учить соблюдать правила игры.

В этой игре нельзя ловить того ребенка, который успел присесть.

Догони свою пару

Цель: выполнять движения по сигналу воспитателя, четко ориентироваться при нахождении своей пары.

Двое детей становятся один за другим на расстоянии 2-3 шагов у края площадки. По сигналу: «Раз два, три - беги!» - стоящий впереди бежит на противоположную сторону площадки, где проведена черта, за которой ловить нельзя. Стоящий сзади должен поймать убегающего до того, как он достигнет черты. Если ловящий не поймает убегающего, они выполняют задание еще раз, а если поймает, дети меняются ролями.

ШИШКА-КАМЕШЕК

Цель: учить четко и быстро выполнять повороты, не останавливаясь.

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 удастся, то он становится орехом («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, становится на место ведущего....

ЧАСОВОЙ

Цель: учить ходить четко, ритмично, с хорошей осанкой и координацией движений.

Для игры ставят два ряда стульев спинками вместе, одним стулом меньше, чем число играющих. Одного из игроков назначают часовым и вручают ему шпагу (ружье) – обыкновенную палку. "Часовой" идет вокруг стульев, а за ним – гуськом – остальные играющие.

"Часовой" с ружьем в руке идет то медленно, то быстро, то даже бегом, обманывая играющих, и садится тогда, когда этого меньше всего ожидают. Все бросаются в этот момент к своим "окопам" – стульям (на улице можно соорудить небольшие ямки). Того, кто останется без места, "часовой" забирает в "плен" (в какой-нибудь уголок). "Часовой" снова начинает обход, все отправляются за ним (а еще один из стульев уже убран). В результате в следующий раз одного места опять не хватает. Снова один из игроков попадает в "плен" "часового". Наконец, когда остаются только трое игроков, они составляют "военный суд", под председательством "часового", который назначается "военным прокурором".

"Суд" усаживается и начинает вызывать "заключенных". Один из "членов суда" возводит на них какое-нибудь "обвинение" – они защищаются. "Прокурор" может уменьшить наказание, но полного прощения никогда не бывает, и "приговор суда" должен быть немедленно выполнен.

В этой игре представляется множество случаев и острить, и хвалить, и шутить – как "судьям", так и "обвиняемым", а особенно – "прокурору". "Наказания" должны быть короткими, скорыми, чтобы не утомить остальных игроков.

ОБЕЗЬЯНКИ

Цель: учить уверенно взбираться по канату.

Вы знаете, что обезьянки могут хватать предметы не только руками, но и ногами и хвостом. Конечно хвоста у нас нет, а вот ноги имеются.

Поставьте на пол два детских ведерка и рассыпьте мелкие предметы (прищепки, фасоль, скомканные бумажки и пр.). Кто больше наберет их в свое ведерко при помощи ног, тот и победил.

Дружные пары

Цель: учить при ходьбе соблюдать непринужденность движений и хорошую осанку.

Игра проводится зимой с использованием санок. Команды строятся парами в колонны. У первой пары санки. По команде «Внимание!» пары готовятся к старту: один садится в санки, другой берет веревку и, натянув ее, ждет команды «Марш!». По этой команде первые игроки везут своих на санках партнеров до стойки (флажка), расположенной на расстоянии 10-15 м от старта.

У стойки партнеры быстро меняются местами и возвращаются к линии старта. Там они передают санки второй паре, которая выполняет такое же задание и т. д. Команда, закончившая эстафету первой, становится победителем. Учитель должен проследить за тем, чтобы пары в командах составлялись с учетом физической подготовленности, роста и веса игроков.

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.

МЫ – ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА

Цель: учить соблюдать правила игры, действовать быстро, ловко, упражнять в беге

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.

КРАСКИ

Цель: учить бегать цепочкой держась друг за друга, и слушать сигнал ведущего, развивать внимание, быстроту, ловкость

Дети садятся полукругом перед воспитателем. Он рассказывает содержание игры, конкретно останавливаясь на важных элементах игры, затем детям предлагает поиграть в эту игру. Для этой игры надо выбрать хозяина красок и угадчика, тот, который будет угадывать краски, например Ванечку Иванова. Все остальные будут красками.

Ванечка Иванов уходит подальше, чтобы не мог подслушать, а хозяин и краски начинают тихонько сговариваться, кто какой краской будет.

Название краски может давать хозяин или они сами выбирают.

Один говорит: Я буду белой краской!

Другой говорит: Я буду черной краской!

Третий говорит: Я буду красной!

Четвертый говорит: Я буду зеленой!

Словом, каждый из играющих выбирает себе какой-нибудь цвет. Если участников игры будет больше, чем основных цветов краски, можно назваться золотой, серебряной, серой, темно-голубой, светло-голубой – так, чтобы для каждого участника игры было название. Но нельзя, чтобы были две одинаковые краски. Хозяин должен хорошо запомнить, какой цвет краски выбрал каждый из играющих.

Когда названия даны, краски и хозяин присаживаются на стульчики и делают вид, что засыпают.

Тут с шутками и прибаутками к краскам подходит Ванечка Иванов. Подходит, топает несколько раз ногой или стучит правым кулаком в свою левую ладонь, будто в дверь и говорит:

Ванечка Иванов. Тук-тук!

Хозяин (просыпается, встает) Кто тут?

Ванечка Иванов. Это я, Ванечка Иванов.

Хозяин. Зачем Ванечка пришел?

Ванечка Иванов. Я пришел за краской!

Хозяин. За какой же ты краской пришел, Ванечка?

Ванечка Иванов. Я пришел за красной краской!

Если такого цвета среди красок нет, хозяин говорит:

Такой краски у нас нет!

А все краски хлопают в ладоши и приговаривают.

Краски.

Пойди по красненькой дорожке,

Найдешь красные сапожки,

Поноси, поноси

И нам принеси!

После этого Ванечка Иванов уходит в сторону, затем опять возвращается и продолжает с хозяином прежний разговор.

Ванечка Иванов. Тук-тук!

Хозяин. Кто тут?

Ванечка Иванов. Это я, Ванечка Иванов.

Хозяин. Зачем Ванечка пришел?

Ванечка Иванов. Я пришел за краской!

Хозяин. За какой же ты краской пришел?

Ванечка Иванов. Я пришел за синей краской.

Если синяя краска есть, она встает, и Ванечка Иванов уводит ее в свой дом, а потом снова возвращается к хозяину за другой краской.

Так Ванечка Иванов уводит от хозяина все краски, и игра этим заканчивается.

Можно играть и немного по-другому. Если Ванечка назовет краску, какая есть среди игроков (например, золотую), хозяин ему говорит:

- Есть золотая! Бери ее!

Ванечка Иванов должен теперь отгадать, какая же из красок золотая.

Он подойдет к одной, дотронется до нее, а она:

- Я не золотая!

Подойдет к другой краске, тронет ее, а она:

- Я не золотая!

Подойдет к третьей, тронет ее, а она:

- Я не золотая!

Так ходит Ванечка от краски к краске, пока не набредет на золотую. Тогда он берет золотую краску за руку и уводит ее в свой дом

Можно изменить конец игры таким образом. Ванечка Иванов называет какую-нибудь краску. Ему отвечают:

- Нет у нас такой!

Он называет другую. Ему опять отвечают:

- Нет у нас такой!

И так продолжается до тех пор, пока Ванечка не назовет краску, которая есть среди играющих. Первая краска, правильно названная Ванечкой, «отгаданная им», идет водить,

становиться Ванечкой Ивановым, а прежний Ванечка уходит к краскам и игра начинается сначала.

ПОЖАРНЫЕ НА УЧЕНЬЕ

Цели:

- познакомить детей с трудом пожарных;
- закрепить знания детей о правилах поведения в случае возникновения пожара;
- закрепить знания о правилах пожарной безопасности, средствах пожаротушения;
- знать номер телефона пожарной части и уметь пользоваться;
- повысить личную ответственность за свои поступки, формировать дисциплинированность, чувство долга; развивать внимание, память, речь;
- совершенствовать физические качества: ловкость, быстроту, выносливость, силу, смелость; воспитывать уважение к труду работников пожарной охраны.

Дети стоят лицом к гимнастической стенке на расстоянии 4—5 шагов от нее в 3—5 колоннах (по числу пролетов). На каждом пролете наверху подвешен колокольчик (погремушка). По сигналу дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают на нее и звонят. Затем слезают и идут в конец колонны. Отмечают того, кто позвонил первым. Бегут следующие дети. Подсчитывается, в какой колонне больше выигравших.

Правила: влезать установленным способом (произвольно или чередующимся шагом); не пропускать перекладин; спускаться до конца, не спрыгивать.

Перелет птиц

Цель: упражнять в беге в разных направлениях, развивать медленный и быстрый бег. 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.

Не попадись

Цель: упражнять в беге в разных направлениях, развивать медленный и быстрый бег. Если Вы будете хитрым типом, то Вам понравятся эти игры. Чтобы доказать свое превосходство, Вы должны быть предельно осторожным, чтобы не оказаться пойманным Вашим врагом. Это может быть школьный учитель или воспитатель. Пробирайтесь так, чтобы быть незамеченным!

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", посередине 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 и 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.

Правила игры

1. На противоположных сторонах площадки, на расстоянии 10-20 метров отмечается линиями "дом" и "школа". Выбирается два "мороза". Остальные ребята располагаются за линией "дома", посередине стоят два "мороза".

2. "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 и вас решится в путь-дорогу пуститься?" Все ребята отвечают: "Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!"
3. 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.
4. 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.,

Указание к игре. Следует строго следить, чтобы дети не двигались с места, пока воспитатель не закончит читать все стихотворение.

МЕДВЕДИ И ПЧЕЛЫ

Цель: учить перелезанию «перевалом» через препятствия.

Дети распределяются на две равные группы, одна медведи, остальные –пчелы. На расстоянии 3м от дома пчёл очерчивается лес, там где находятся медведи.

На противоположной стороне на расстоянии 8-10м –луг. Пчелы 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 пчелы возвращаются в улей и игра возобновляется. При повторении игры дети меняются ролями.

ГУСИ-ЛЕБЕДИ

Цель: продолжить учить соотносить собственные действия с действиями участников игры, закреплять умение прыгать.

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.

Правила

1. Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»
 2. Гуси, выходя в поле, должны разойтись по всей площадке.
- Кто лучше прыгнет

Цель: продолжить учить соотносить собственные действия с действиями участников игры, закреплять умение прыгать

Описание: Дети подходят к начерченной на земле линии и прыгают как можно дальше. Кто прыгнул дальше, тот выиграл. Правила: Прыгать следует на двух ногах. Приземляться на носочки. Пособия: мяч для начертания линии.

ЛИСА В КУРЯТНИКЕ

Цель: упражнять в беге, умении действовать по сигналу воспитателя, спрыгивать со скамейки.

Площадку ограничивают с четырех сторон гимнастическими скамейками, образуя «курятник». Выбирают водящего - «лиса». Игроки изображают «кур», которые находятся в «курятнике». «Лиса» находится вне «курятника».

По указанию учителя начинают игру. «Лиса» старается проникнуть в «курятник» и поймать, запятнать «курицу». Чтобы спастись от «лисы», «куры прыгают на насесты» (гимнастические скамейки).

Как только «лиса» удаляется, «куры» спрыгивают с них. «Лиса» в удобный момент пытается запятнать играющих. Запятнанный меняется с «лисой» местами. Игра продолжается.

Нельзя долго стоять на скамейке: как только «лиса» удаляется, надо с нее спрыгнуть.

Спасаться от «лисы» можно только прыжками на скамейку.

Игру можно проводить с двумя водящими. Перед игрой выполнить правильное приземление на полу, затем со скамейки.

САМОЛЕТЫ

Цель: упражнять в беге, умении действовать по сигналу воспитателя, спрыгивать со скамейки.

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.

ЗАЙЦЫ И ЖУЧКА

Цель: упражнять в метании в горизонтальную цель, пролезании под шнуром.

На одной стороне зала (площадки) собачка Жучка, а на другой – Зайцы (их домики, норы можно обозначить обручами). По середине зала (площадки) – «забор» (обозначают веревкой, натянутой на высоте 30-40 см от пола; её можно привязать к стойкам или просто держать). За забором находится огород, который охраняет Жучка.

Перед началом игры Зайцы находятся в норах, а Жучка – дома. Если Зайцев много, то они сидят в норах парами (тройками). Преподаватель подает команду «Зайцы, в огород!»

Зайцы по очереди перепрыгивают через забор (нужно приземляться на обе ноги), и оказавшись в огороде, едят капусту (бегают, прыгают).

Когда преподаватель произнесет: «Жучка!» или «Гав-гав!» - Жучка начинает ловить Зайцев (нужно дотронуться до Зайца рукой, и он остается на месте). Зайцы бегут к норам, где они оказываются в безопасности. Заяц должен бежать в свою, а не в соседнюю нору.

Прибежавшие встают позади ожидающих очереди бежать в огород. Преподаватель отмечает пойманных Зайцев и отпускает их в норы (позже они могут снова наведаться в огород). Жучка идет на свое место. По условиям игры она может: добежать только до забора; перепрыгнуть через забор и преследовать Зайцев до их нор. Наиболее ловкими считаются ребята, которые ни разу не попались Жучке.

ПУСТОЕ МЕСТО

Цель: учить выполнять действия по сигналу, не наталкиваясь друг на друга
Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.

Правила

1. Участники бегают только за кругом.
2. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих.
3. Если участники прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый водящий.

Указания к проведению

Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих.

ХИТРАЯ ЛИСА

Цель: развивать ловкость, быстроту бега, внимание

Дети становятся в круг плечом к плечу, руки у всех за спиной. Один ребенок выходит из круга. Ему дают игрушку лисичку. Обезав 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.

СОБАКА И ВОРОБЬИ

Цель: упражнять в беге в разные стороны, умении ориентироваться в пространстве, быстро добежать до санок и садиться на них.

Скок поскок

Скок поскок

Скачет, скачет воробей

Кличет маленьких детей

Чив, Чив, чив

Киньте крошек воробью

Я вам песенку спою

Чик-чирик!

(имитируешь движения воробья: прыжки на двух ногах, взмахи руками.)

Вдруг собачка прибежала

Воробушек распугала.

ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

Цель: развивать внимательность.

Описание игры

В игре «Золотые ворота» двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх. Получаются «воротики». Остальные дети встают друг за другом и кладут руки на плечи идущему впереди либо просто берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами.

«Воротики» произносят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда!

Первый раз прощается,

Второй запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

После этих слов «воротики» резко опускают руки, и те дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротиками». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами».

Правила игры

1. Двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх. Получаются «воротики».
2. Остальные дети встают друг за другом и кладут руки на плечи идущему впереди либо просто берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами.
3. Дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротиками». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается.
4. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами»

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 бежит 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.

МОРОЗ-КРАСНЫЙ НОС

Цель: учить ловко и быстро перебегать через площадку.

На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий — Мороз-Красный нос. Он говорит:

Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз
И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

ЖИВОЙ ЛАБИРИНТ

Цель: развивать чувство равновесия, ловкость, быстроту движений. Тренировать слаженность коллективных действий, быстроту реакции и смекалки

Отыскать дорогу в лабиринте всегда трудно, а уж если с закрытыми глазами! Вот это задачка. А давайте все-таки попробуем с нею справиться.

До того, как вам завяжут глаза, внимательно изучите путь своего лабиринта - он будет проходить между различными предметами, поставленными на полу: игрушками, ведрами, тазиками и пр. Изучили?

Теперь завязывайте глаза и смело отправляйтесь в путь. Только не уроните ни одного предмета! Прошли свой путь успешно? Вы молодцы!!!

Кто останется в кругу.

Цель: развивать чувство равновесия, ловкость, быстроту движений. Тренировать слаженность коллективных действий, быстроту реакции и смекалки.

Начертите круг диаметром 2 метра. В круг встают игроки в количестве от 3 до 5 человек. Нужно встать на одну ногу и по команде ведущего начинать прыгать, стараясь вытолкнуть остальных. Побеждает тот, кто в кругу останется один.

ГУСИ-ГУСИ

Цель: учить по сигналу переносить предметы по одному, развивать точность, быстроту, ловкость.

Перед самым началом игры, желательно выбрать подходящую площадку, на которой на расстоянии 10 метров обозначаются линией два домика. Количество играющих может быть неограниченным, как и в подвижной игре «Совушка» но не должно быть меньше 5 участников. Один домик необходим для гусей, а другой для их хозяина. Между домами (линиями) живет волк. Его выбирают дети самостоятельно или при помощи воспитателя, используя считалочку. Волк – это водящий. Игра начинается с того, что хозяин (которого также выбирают, используя считалочку) и гуси должны вести между собой всем известный диалог в стихах: - Гуси-гуси! - Га-га-га-га. - Есть хотите? - Да-да-да-да. - Так летите, скорее! - А нам никак нельзя: страшный волчище ждет под большой горой и не пускает нас домой! Закончив диалог, гуси изо всех сил пытаются перебежать из своего домика в дом к хозяину. А в это время волк выбегает и старается поймать гусей. Игра длится до того момента, пока волк не сможет поймать первого гуся.

ВОРОНА И ВОРОБЕЙ

Цель: продолжать учить детей действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве. Выбираются 2 команды: “вороны” и “воробьи”. Герасим медленно говорит “Вороны!” и дети-“вороны” ловят “воробьев”, команде “Воробьи!” - наоборот!

Не замочи ног

Цель: учить перепрыгивать через препятствия и приземляться на обе ноги.

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.

ИЗВИЛИСТАЯ ТРОПИНКА

Цель: учить перепрыгивать через препятствия и приземляться на обе ноги.

Всех детей нужно разделить на 2-4 команды в зависимости от числа участников группы, чтобы получилось примерно по 5-7 человек в одной команде.

Эта подвижная игра проводится по типу эстафеты в просторном помещении или на улице. Ребятам нужно построить на линии старта в шеренги друг за другом. Для этого на линии старта располагаются пирамидки или другие игрушки, которые будут отправной точкой для каждого участника.

Само поле, по которому предстоит пробежать игрокам этой подвижной игры, представляет собой несколько наклеек (или расставленных игрушек) на полу, мимо которых должен пробежать участник, не наступив на них (как по извилистой дорожке). В конце поля находится линия финиша, на которой располагаются мягкие кубики (или любые другие игрушки).

Задача участника заключается в том, чтобы пробежать по такой извилистой дорожке, коснуться мягкого кубика и остановиться. После чего бежать может следующий игрок этой же команды. Таким образом, в конце этой подвижной игры все ребята должны перебежать с линии старта до линии финиша.

КАРАСИ И ЩУКА

Цель: упражнять в беге, умении действовать по сигналу.

Перед началом игры все караси собираются в одной норе. По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Щука выходит на охоту. Пойманные караси из игры не выходят, они берут друг друга за руки и встают на середину игровой площадки, образуют сеть. Оставшиеся караси, переплывая с одной стороны площадки на другую, проходят через сеть. Пойманных становится все больше, сеть — все длиннее. Тогда из сети делают корзинку, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзину. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей.

Правила

Щука не должна заплывать в сеть и в корзину за карасями.

Указания к проведению

Чем больше играющих, тем интереснее проходит игра. Норы для карасей можно выделить простой чертой, но лучше натянуть шнур, под который караси подплывают. Места, где прячется щука (их может быть 3—4), нужно сделать по краям площадки.

Осаленные игроки могут сделать сеть, когда их не менее 3—4. Если щука в начале игры осалила, например, только одного игрока, то он стоит в стороне и ждет, когда их будет больше. Игроков, изображающих сеть, можно поставить в два ряда.

Бездомный заяц

Цель: упражнять в беге, умении действовать по сигналу.

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 убежать, потому что он стает бездомным, и охотник будет за ним охотиться.

Как только охотник поймает зайца, он сам стает зайцем, а бывший заяц – охотником.

У БАБУШКИ МАЛАНЬИ

Дети идут хороводом, приговаривая:

«У маланьи, у старушки,
Жили в маленькой избушке
Семь сыновей,
Семь дочерей,
Все без бровей,
С вот такими вот носами,

(показывают жестами)
С вот такими бородами,
Все они сидели,
Ничего не ели,
Делали вот так...»

(воспроизводят действия, показанные Ведущим)

ШАТЁР

Участники игры делятся на 3-4 подгруппы. Каждая подгруппа образует круг по углам площадки. В центре каждого круга ставится стул, на котором вешают платок с узорами. Дети берутся за руки, идут по кругу шагом вокруг стульев, поют и приговаривают:
Мы весёлые ребята.

Соберемся все в кружок,
Поиграем и попляшем,
И помчимся на лужок.

С окончанием пения дети перестраиваются в один общий круг. Взявшись за руки, подскоками двигаются по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу «Строим шатер») дети быстро бегут к своим стульям, берут платки и натягивают их над головами в виде шатра (крыши). Выигрывает группа, которая первой построит «Шатер».

Огородник.

В центре большого круга ставят «пенёк» (стульчик), в круге складывают колышки (либо игрушки, обозначающие овощи). Все играющие стоят за кругом. «Огородник» сидит на пенечке и «тешет колышки», при этом приговаривает:

На пенечке я сажу,
Мелки колышки тешу,

ОГОРОД ГОРОЖУ

С окончанием слов играющие стараются быстро вбежать в огород и унести колышки («овощи»). Ребенок, до которого дотронулся «огородник», выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех наберет колышков.

Катай каравай.

Одному из детей завязывают глаза, потом поворачивают его несколько раз вокруг оси и, продолжая поворачивать поют:

Катай каравай,
Поворачивай, давай,
К лесу – куролесу,
В огород залезу,
Плетень изломаю,
Гряды ископаю.
Говори, слепой,-
Куда головой?

«Слепой» должен отгадать и назвать место, куда он повернут головой. Например, к стене, к окну и т.д. Если он отгадывает правильно, тот его место занимает другой участник.

АИСТЫ И ЛЯГУШКИ

Дети делятся на две группы: «аисты» и «лягушки» - и располагаются на противоположных сторонах площадки. Аисты стоят на одной ноге, а Лягушки прыгают к ним со словами:

На одной ноге стоишь,

На болото ты глядишь,
А мы весело, прыг – скок,
Догони – ка нас, дружок!

Аисты догоняют Лягушек. На следующий раз дети меняются ролями.
Селезень.

Играющие строятся в круг, выбирают «селезня» и «уточку». Дети идут по кругу, держась за руки, и поют:
Селезень утку догонял
Молодой утку загонял:
«Ходи, утица, домой,
Ходи, серая, домой!»

Селезень идет внутри круга по часовой стрелке, а Уточка за кругом против часовой стрелки. С окончанием пения селезень ловит уточку по типу игры «кошки- мышки». Поймав «Уточку», Селезень приводит ее в круг и целует в щеку.

ВОРОН

Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребенок - ворон. (он стоит в кругу вместе со всеми).

Ой, ребята, та-ра-ра!
На горе стоит гора,
(дети идут к центру круга дробным шагом)
А на той горе дубок,
А на дубе воронок.
(тем же шагом дети идут назад, расширяя круг, и оставляют в центре «ворона»)
Ворон в красных сапогах,
В позолоченных серьгах.
(ворон пляшет, дети повторяют его движения)
Черный ворон на дубу,
Он играет во трубу.
Труба точеная,
Позолоченная,
Труба ладная,
Песня складная.

С окончанием песни «ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза. Ворон обегает круг, дотрагивается до чьей – нибудь спины, а сам становится в круг. С началом песни ребенок, до которого дотронулись, становится вороном.

РОДНИЧОК

Ребята обхватывают друг друга за пояс и становятся гуськом вдоль весеннего ручья. Все поют:

Разлился родничок,
Золотой рожок. У -ух!
Разлился ключевой,
Белый, снеговой. У-ух!
По мхам, по болотам,
По гнилым колодам. У-ух!

Затем боком стараются перепрыгнуть ручей, не коснувшись воды. Но при этом каждый мешает своему соседу. Тот, кто коснется воды, из игры выбывает.

ГРАЧИ ЛЕТЯТ

Дети становятся в круг. Один выходит на середину и поет:

Грачи летят,

На всю Русь трубят:

-Гу-гу-гу-

Мы несем весну!

Он поднимает руки вверх, показывая, как летят грачи.

Летят! Летят! – кричат дети и поднимают руки

Журавли летят

На всю Русь кричат.

Гу-гу-гу!

Не догнать нас никому!

Летят! Летят! – кричат дети и поднимают руки.

Поросята летят,

Полосаты визжат.

Хрю-хрю-хрю

Надоело нам в хлеву!

Летят, ле... - ошибаются некоторые дети и поднимают руки вверх. Кто ошибается – тот выходит из игры. Далее можно называть и других птиц и животных.

ВОРОН (2)

Выбираются Ворон и Заяц. Остальные дети – зайчата. Они цепляются за Зайца, растягиваясь в длинную цепочку и приговаривают:

Вокруг Ворона идем,

По три зернышка несем.

Кому два, кому одно,

А Ворону – ничего!

Ворон садится на землю и ковыряет ее палочкой. Заяц подходит к нему и спрашивает:

-Ворон, Ворон, что ты делаешь?

-Ямку копаю – отвечает Ворон.

-На что тебе ямка?

-Денежки ищу.

-На что тебе денежки?

-Ситчику куплю.

-На что тебе ситчик?

-Мешочек шить.

-Зачем тебе мешочек?

-Камушки класть.

-На что тебе камушки?

-В твоих деток кидать!

-Что тебе мои детки сделали?

- В огород мой прибежали

Лучик да мачик потаскали!

А репочку, да мяточку –

Топотали пяточками!

Кар-р-р!- кричит ворон и бросается на зайчат, а заяц защищает. Тот зайчонок, которого вытянет ворон из цепочки и становится новым вороном.

КАПУСТА

Рисуется круг – огород. На середину круга играющие складывают свои шапки, пояса, платки, обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, и один из ребят, выбранный хозяином садится рядом с капустой. Хозяин, показывая движениями воображаемую работу поет:

Я на камушке сижу
Мелки колышки тешу/ 2раза
Огород свой горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Волк и лисица,
Бобр и куница,
Зайнышка усатый
Медведь толстопятый.

Ребята пытаются быстро забежать в огород, схватить «капусту» и убежать. Кого Козлик коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет из огорода «капусты», объявляется победителем.

ВОЛК И ОВЦЫ

Играющие выбирают волка и пастуха, все остальные – овечки. Пастух становится посреди лужка с палкой в руках. Около него пасутся овечки. Волк прячется за деревом. Пастух поет:

Пасу, пасу овечек недалеко от речки
Волк за горою, серый за крутою.
И днем и ночью рыщет, моих овечек ищет.
А я волка не боюсь. батожком оборонюсь,
Кочережкой отобьюсь.

«Пойду, буду спать!» - говорит пастух, ложится и делает вид, что овечек нет, и припевает:

Пасу, пасу до вечера,
А гнать домой нечего!
Пришел серый волк
Моих овечек толк?

А я заснул и духом не чул!

Пастух начинает искать овечек, стучит палкой о землю и приговаривает: «Тут волчий след, тут овечий след..»

Подходит к волку и спрашивает:

-Волк, ты не видел моих овечек?

-А какие они?

- Беленькие.

- Побежали по беленькой дорожке. (овечки, у кого светлые волосы убегают от волка к пастуху) Затем волк говорит «Побежали по черненькой дорожке» и убегают овечки с темными волосами.

БАБА ЯГА

По считалке выбирается Баба Яга. Затем на земле рисуется круг. Баба Яга берет в руки ветку – помело и становится в центр круга. Ребята бегают по кругу и дразнят:

Бабка Ёжка - костяная ножка,

С печки упала, ножку сломала

А потом и говорит:

-У меня нога болит.

Пошла она на улицу,

Раздавила курицу.

Пошла на базар

Раздавила самовар.

Пошла на лужайку

Испугала зайку.

Баба Яга скачет из круга на одной ноге и старается коснуться ребят своим помелом.

ПЧЕЛЫ

Выбирается участник – изображающий цветок. Остальные ребята делятся на 2 группы – сторожей и пчел. Сторожа, взявшись за руки ходят вокруг цветка и поют:

Пчелки яровые

Крылья золотые

Что вы сидите?

В поле не летите?

Аль вас дождиком сечет,

Аль вас солнышком печет?

Летите за горы высокие,

За леса зеленые.

На кругленький лужок,

На лазоревый цветок.

Пчелы стараются забежать в круг, а сторожа, то поднимая, то опуская руки мешают им.

Как только одной из пчел удастся проникнуть в круг и коснуться цветка, сторожа не сумевшие уберечь цветка разбегаются. Пчелы бегут за ними стараясь ужалить и пожужжать в уши.

ДЯТЕЛ

Играющие выбирают участника, изображающего дятла. Остальные игроки подходят с дятлом к дереву и поют:

Ходит дятел по пашнице,

Ищет зернышко пшеницы,

Не нашел и долбит сук,

Раздается в лесу стук.

Тук-тук-тук!

После этого дятел берет палку и считая про себя, стучит по дереву задуманное количество раз. Кто из игроков первым правильно назовет число и столько раз обежит вокруг дерева, становится новым дятлом и игра повторяется.

ЗАРЯ – ЗАРЯНИЦА

Один из ребят держит шест с прикрепленными на колесе лентами. Каждый играющий берется за ленту. Один из играющих – водящий. Он стоит вне круга. Дети идут по кругу и запевают песню:

Заря -Заряница, красная девица,

По полю ходила, ключи обронила.
Ключи золотые, ленты голубые.
Раз, два – не воронь
А беги, как огонь!

С последними словами игрового припева водящий дотрагивается до кого –нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и обегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот победит, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

ДЕДУШКА МАЗАЙ

Играющие выбирают дедушку Мазая. Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу, будут ему показывать (молотьбу, жатву и т.д.) они подходят к дедушке Мазая и поют:

Здравствуй, дедушка Мазай,
Из коробки вылезай!
Где мы были – мы не скажем,
А что делали – покажем!

После этих слов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если дедушка Мазай отгадывает, дети разбегаются и он их ловит. Кого первого поймает, тот становится новым дедушкой Мазаем и игра повторяется. Если не отгадывает, ему показывают другую работу.

ЖАВОРОНОК

В небе жаворонок пел,
Колокольчиком звенел.
Порезвился в тишине,
Спрятал песенку в траве.

Дети стоят в кругу, поют. Жаворонок – водящий ребенок с колокольчиком двигается поскоками внутри круга. С концом песни останавливается и кладет колокольчик на пол между двумя детьми. Эти дети поворачиваются спинами друг к другу. Все говорят: «Тот, кто песенку найдет, будет счастлив целый год». Эти двое обегают круг, двигаясь в противоположные стороны. Кто первым схватит колокольчик, становится Жаворонком. Игра повторяется.

МАССАЖ УШЕЙ

К ушкам ручки прислонили,
Затем ушки отпустили.
Мочки мы помассируем
- Опасность сразу слышали? Волк-рычит,
Видимо он к нам спешит -
Давайте в круг все вставайте и мешочки поднимайте.
Волка напугаем.
Сами не уйдем

ИГРА «ЭТО Я, ЭТО Я, ЭТО ВСЕ МОИ ДРУЗЬЯ»

В этой игре проверяется внимание. Если ответ отрицательный, то все молчат, а если положительный отвечают хором фразой: “Это я, это я, это все мои друзья”.
- Кто по сторонам не глядя, Каждый день шагает в садик?

- Знает кто, что красный цвет
Означает: хода нет.
- Кто из вас из малышей,
Ходит грязный до ушей?
- Кто любит маме помогать,
По дому мусор рассыпать?
- Кто одежду бережёт,
Под кровать её кладёт?
- Кто ложится рано спать
В ботинках грязных на кровать?
- Кто, из вас идя, домой,
Мяч гонял по мостовой?
- Кто из вас не ходит хмурый,
Любит спорт и физкультуру?

Приложение 2

МАССАЖ БИОЛОГИЧЕСКИ АКТИВНЫХ ЗОН «НЕБОЛЕЙКА»

для профилактики простудных заболеваний (разработка М.Ю. Картушиной)

Чтобы горло не болело, Мы его погладим смело. Чтоб не кашлять, не чихать, Надо носик растирать. Лоб мы тоже разотрем, Ладоньку держим козырьком	Поглаживают ладонями шею мягкими движениями сверху вниз. Указательными пальцами растирают крылья носа. Прикладывают ко лбу ладони «козырьком» и растирают его движениями в тороны — вместе.
«Вилку» пальчиками сделай, Массируй ушки ты умело.	Раздвигают указательный и средние пальцы и растирают точки перед и за ушами.
Знаем, знаем — да-да-да! — Нам простуда не страшна!	Потирают ладони друг о друга.

Приложение 3

ИГРА «ЭТО ПРАВДА ИЛИ НЕТ»

Вас прошу я дать ответ:
Это правда или нет?
Чтоб с микробами не знаться,
Надо, дети, закаляться?
Никогда чтоб не хворать,
Надо целый день проспать?
Если хочешь сильным быть,
Со спортом надобно дружить?
Чтоб зимою не болеть,
На улице надо петь?
И от гриппа, от ангины
Нас спасают витамины?
Будешь кушать лук, чеснок –
Тебя простуда не найдет?
Хочешь самым крепким стать?

Сосульки начинай лизать!
Ешь побольше витаминов –
Будешь сильным и красивым?

Приложение 5

Загадки о спорте

1. Бросают мячик через сетку
Забить стараются все гол.
И ловким нужно быть и метким
В игре с названьем... (волейбол)

2. Быстрее ветра игрок несется
И мяч в воротах, значит - гол!
И знает каждый, что зовется
Игра спортивная... (футбол)

3. Мяча веденье, передача,
Противников игрок всех обошел,
И мяч в корзине - вот удача
Название игре той... (баскетбол).

4. На ледяной площадке крик,
К воротам рвется ученик,
Кричат все: - Шайба! Ключка!
Бей! Веселая игра ... (хоккей).