

Государственное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №40 комбинированного вида Колпинского района
г.Санкт-Петербурга

*Подвижные игры
группы "Семицветик"*

Санкт-Петербург

2019

Средняя группа

«Давайте познакомимся»

«Отгадай, чей голосок».

(вариант 1)

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: "Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем "скок, скок, скок" {эти слова произносит один человек, отгадай чей голосок". Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал "скок, скок, скок". Если это ему удастся, он и говорящий меняются местами.

(вариант 2)

Описание: Дети сидят в кругу. Один ребенок встает или садится в центре круга и закрывает глаза. Воспитатель не называя имени ребенка, показывает рукой на кого - либо из детей, которые сидят за спиной. Тот, на кого указали, встает и громко называет имя ребенка, который сидит в середине круга. Если ребенок угадал, кто его позвал, он открывает глаза, и они меняются местами с тем, кто назвал его имя. Если не отгадал воспитатель предлагает ему не раскрывать глаза, а еще раз послушать, кто его имя называет. Игра повторяется 2 - 3 раза.

«Передай мяч»

Цель. сплочение коллектива

В кругу, сидя на стульях или стоя, играющие стараются как можно быстрее передать соседу мяч, не уронив его. Можно в максимально быстром темпе бросать мяч или передавать его, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину. Усложнить упражнение можно, предложив детям играть с закрытыми глазами или одновременно с несколькими мячами.

«Слушай команду»

Цель. Развивать внимание, произвольность поведения.

Звучит спокойная, но не слишком медленная музыка. Дети идут в колонне друг за другом. Внезапно музыка прекращается. Все останавливаются, слушают произнесенную шепотом команду ведущего (например: *«Положите правую руку на плечо соседа»*) и тотчас же ее выполняют. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии и хорошо слушать, и выполнять задание.

Игра поможет воспитателю сменить ритм действий расшалившихся ребят, а детям – успокоиться и без труда переключиться на другой, более спокойный вид деятельности.

«Найди себе пару»

Цель: Воспитывать внимательность и организованность.

Ход игры: Для игры нужны платочки двух цветов (по количеству детей) (половина платочков одного цвета, остальные – другого). Каждый играющий получает один платочек. По сигналу воспитателя все дети разбегаются, стараясь занимать всю площадь зала (площадки). На слова «Найди пару!» или начало звучания музыкального произведения дети, имеющие платочки одного цвета, встают парами. В случае если ребенок не может найти себе пару, играющие произносят: «Ваня (Коля, Оля), не зевай, быстро пару выбирай!».

«Радуга»

Ход игры: Считалкой выбирается Радуга, он становится лицом к играющим, расставив руки в стороны (*в течение всей игры он остается на своем месте*). Радуга называет какой-либо цвет. Игроки находят этот цвет в одежде у себя или у кого-нибудь из соседей (*можно держаться за одежду других*) и, касаясь этого цвета, спокойно проходить под Радугой (*под его руками*). Если у игрока нет нужного цвета и нет возможности коснуться названного цвета, он должен быстро пробежать под Радугой. Если Радуга осалил игрока, то он становится новой Радугой и игра продолжается.

«Пойдем в гости»

Цель: развивать пространственную ориентацию при ходьбе и беге в разных направлениях; умение играть не сталкиваясь; упражнять в употреблении словесных форм вежливости.

Описание игры: дети сидят на стульях, расставленных по двум сторонам зала. Воспитатель предлагает одной группе «пойдем в гости». Подойдя ко второй группе, дети здороваются и показывают ладошки. На слова «дождик пошел» - дети бегут к своим «домикам». Игра повторяется со второй подгруппой.

«Замри»

Звучит музыка, дети выполняют разные прыжки по залу, воспитатель выключает музыку и показывает карточки с изображением разных поз человека. Дети должны изобразить эту позу. Сделавший не правильно, выбывает из игры.

«Мы ребята смелые»

Цель: развивать умение согласовывать движения с текстом стихотворения.

Воспитатель читает стихотворение, а дети ползают и ходят.

Мы ребята смелые,

Ловкие, умелые.

Проползем здесь и там – по дорогам (в прямом направлении)

По мостам (по доске)

Влезем на гору высоко (по наклонной доске)

Видно нам с нее далёко.

А потом найдем дорожку

И пройдем по ней немножко (ходьба по извилистой «дорожке», обозначенной шнурами).

«Ноги, руки, голова»

Цель: упражнять в беге, в беге сгибая ноги назад, в боковом галопе правой и левой ногой; развивать ловкость, быстроту, координацию движения, внимательность. При усложнении игры содействовать развитию силы мышц живота и рук.

Интенсивность: игра высокой подвижности.

Основное движение: бег, равновесие.

Построение: дети стоят в двух шеренгах (или шеренга девочек и шеренга мальчиков), каждый запоминает свое место.

Ход игры: дети бегают по кругу, враспынную. По сигналу педагога «Ноги», дети должны прибежать на свое место и принять позу лежа на спине, ноги подняты на 90 градусов.

По сигналу педагога «Руки», дети должны прибежать на свое место и принять позу упор лежа. По сигналу педагога «Голова», дети должны прибежать на свое место и принять позу основная стойка, руки за голову.

Правила игры:

1. Бегать не наталкиваясь.

2. Запрещается толкаться и «напором» занимать свое место.

Усложнение: на сигнал «Ноги» - выполнять упражнение «велосипед». На сигнал «Руки» - принять упор лежа, выполнять отжимание. По сигналу «Голова» - руки за голову стоя на одной ноге.

«Осень в гости к нам пришла и с собою принесла»

Цель: развивать внимание, память, учить ориентированию в пространстве, учить применять новые знания на практике, развивать творческие способности, способствовать воспитанию умения играть вместе. Дети свободно двигаются по пространству (*группе, участку*) и слушают команды. По команде выполняют движения. Перед игрой педагог демонстрирует движения на каждую команду. Можно отработать две команды в начале игры и постепенно вводить другие команды, усложняя игру.

Команды:

«Листочки» - присесть на корточки, имитировать падение листьев руками и опустить ладошки на пол (*землю*).

«Ветер» - не быстро бегают по комнате или участку в свободном направлении.

«Деревья» - стоя прямо, вытянуть руки вверх, наклоны влево и вправо

«Солнышко» - стоя прямо руки и ноги на ширине плеч (изобразить лучики солнца, как вариант могут быть прыжки с движениями рук и ног.

«Грибок» - дети присаживаются на корточки и делают руками «*шляпку гриба*»

«Дождик» - имитация капель дождя пальцем по ладошке (если игра в помещении, педагог изображает «*зонтик*», все бегут к педагогу и обнимаются (*если игра на площадке*)).

«Листопад»

Цели: закрепить знания о цвете, величине осенних листьев; учить передвигаться по площадке, следуя указаниям которые даются в игровой форме; конкретизировать понятие «листопад».

Педагог говорит: «Ребята! Все вы будете листочками, выберите листочек, который понравится: кто жёлтый, кто красный, кто большой, кто маленький». *Каждый ребёнок показывает и называет, какой листочек он выбрал по цвету и величине.*

Педагог рассказывает: «Листья лёгкие, они медленно летят по воздуху. (*Дети бегают и взмахивают руками*).

Листопад! Листопад!

Листья жёлтые летят!

Кружатся красивые жёлтые листочки. (*Действия выполняют дети с жёлтыми листочками*).

Кружатся красивые красные листочки. (*Действия выполняют дети с красными листочками*).

Покружились и уселись на землю. (*Дети приседают*). Сели! Уселись и замерли. (*Дети не шевелятся*).

Прилетел лёгкий ветерок, подул. (*Дует взрослый, за ним дети*)

Педагог продолжает: «Поднялись листья разлетелись в разные стороны. (*Дети разбегаются по площадке*). Закружились, закружились, закружились!

Листопад! Листопад!

Листья по ветру летят!

Затих ветерок, и вновь медленно опускаются на землю...листья»

«Осенний хоровод»

Осенний хоровод поможет детям запомнить форму листьев разных деревьев и научит действовать согласованно. В середине круга находятся листья трех – четырех видов деревьев. Количество каждого вида листьев соответствует количеству детей. Дети водят хоровод вокруг листьев.

Взрослый произносит: «*Раз, два, три, листик березы скорей бери!*» Дети подбегают к листьям, находят листья березы и поднимают их вверх, затем складывают отдельно на землю. Хоровод продолжается до тех пор, пока листья в круге не закончатся.

«Овощи и фрукты»

Группа делится на две равных по количеству детей подгруппы, выстраиваются в колонны. На противоположной стороне зала находится корзина с муляжами овощей и фруктов. Задача команд: одна собирает только овощи, другая команда – фрукты, которые складываются в лукошки. Один игрок может принести в своё лукошко только один предмет. В конце игры подсчитывается только количество правильно собранных овощей или фруктов. Один предмет – одно очко.

«Яблоко»

Описание игры: Играют одновременно все дети. Взявшись за руки, они образуют круг. По желанию выбирается водящий. Он встает в центр круга и говорит:

Яблоко, червивое яблоко, Ветер дует, оно падает.

Когда водящий начинает произносить эти слова, игроки бегут по кругу. С окончанием фразы все должны быстро присесть на корточки. Тот, кто не сумеет это выполнить, т. е. сделает хотя бы один шаг или упадет, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в кругу не останется трое игроков. Они объявляются победителями. Правила игры: бегущим по кругу игрокам не разрешается разъединять руки. Из двух игроков, нарушивших правило, выходит из игры один - тот, у кого окажется свободной правая рука. Однако по уговору можно выводить из игры и того, у кого окажется свободной левая рука.

"Яблоки, груши и сливы".

Цель: Развитие координации речи с движением, тонкой моторики, внимания, интонационной выразительности речи.

Описание игры: Педагог приглашает детей в центр группового помещения и предлагает им встать в круг. Ребёнок считалкой выбирает ведущего - "садовника"

Мы играем, мы играем, Фрукты дружно выбираем. Яблоко - раз, Груша - два, Слива - три, Ну а ты - иди води!

"Садовник" надевает на голову соломенную шляпу и становится в центр.

Остальные играющие - "фрукты". Дети произвольно, по желанию, разбиваются на тройки и встают в колонны по три вокруг "садовника". Дети, стоящие в колоннах первыми, - "яблоки", стоящие в колонках вторыми - "груши", третьи игроки в колоннах - "сливы".

Во время чтения детьми текста:

Садовнику осенью. Много заботы, Садовнику осенью. Много работы: Нужно с деревьев. Все фрукты сорвать, Яблоки, груши. И сливы убрать.

Все играющие хлопают в ладоши. Затем "садовник" идет по "саду" - внутри круга - и говорит:

Я корзиночку возьму, А я фрукты соберу!

Дети-"фрукты" хором ему отвечают:

Мы в корзинку не хотим, От тебя мы убежим!

После этого педагог произносит громко одно из названий фруктов, например "Яблоки!" "Яблоки" - дети, стоящие в колоннах первыми, - должны поменяться друг с другом местами, а "садовник" в это время старается занять одно из освободившихся мест в первом ряду детей. Если "садовник" успел занять свободное место, то оставшийся без места игрок становится новым водящим-"садовником"; в противном случае игра продолжается дальше и педагог произносит название следующего фрукта, например "Груши!" В этом случае местами меняются игроки, стоящие в колоннах вторыми. Если педагог говорит: "Сливы!", то выполняют перебежку третьи по счету игроки.

«Собираем урожай»

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность.

Упражнять в метании мяча в горизонтальную цель левой и правой руками.

Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Оборудование: корзинки, маленькие мячи двух цветов.

Описание. На расстоянии 2 м. от детей стоят корзинки, рядом с детьми лежат маленькие мячи двух цветов. Воспитатель объясняет детям, что они – зайцы, а мячи – это овощи, которые нужно собрать в корзинки.

Соберут зайчата ловко

С грядок сочную морковку

И хрустящую капусту.

В огороде будет пусто.

По очереди дети бросают мячи *«овоци»* в корзинку: левой рукой – *«морковку»*, а правой – *«капусту»*.

«Кабачок»

Цель: умение играть вместе, координация движений, ориентировка в пространстве.

Описание игры: Дети идут по кругу держась за руки, в середине круга сидит ребенок - "кабачок". «Кабачок, кабачок, Тоненькие ножки, Красные сапожки

Мы тебя кормили, Мы тебя поили,

На ноги поставим, Танцевать заставим. Танцуй, сколько хочешь, Выбирай, кого захочешь!» "Кабачок" танцует, а потом выбирает другого ребенка, который становится "кабачком".

«Огуречик - огуречик...»

Цель: укрепить мышцы ног, формировать чувство ритма.

Ход: на одной стороне зала – воспитатель (ловишка), на другой стороне – дети. Они приближаются к ловишке прыжками на двух ногах.

Воспитатель говорит: *Огуречик, огуречик,*

Не ходи на тот кончик,

Там мышка живет,

Тебе хвостик отгрызет.

Дети убегают за условную черту, а педагог их догоняет. Воспитатель произносит текст в таком ритме, чтобы дети смогли на каждое слово подпрыгнуть два раза.

«Что у осени в корзинке?»
(ягоды, грибы)

«Кто быстрее под грибок»

В разных местах зала рядом стоят дети в шапочках грибов. Остальные дети встают группами вокруг каждого «грибочка» и берутся за руки, образуя кружки.

На спокойную музыку дети водят хоровод вокруг «грибочков». С окончанием музыки все дети разбегаются по залу. Когда музыка заиграет вновь «грибочки» останавливаются, а дети ищут свой грибок. Чей кружок соберется быстрее?

«У медведя во бору»

Цель: закреплять умение двигаться врассыпную, имитировать игровые движения, двигаться в соответствии с текстом.

Ход игры: дети располагаются на одной стороне зала, а водящий на другой.

Игроки двигаются к спящему медведю со словами:

У медведя во бору
Грибы-ягоды беру.
А медведь не спит
И на нас рычит.

Медведь с рычанием пытается поймать детей, те убегают. Поймав кого-либо, отводит к себе. Игра повторяется.

«Поймай грибок»

Описание игры: Участвуют две команды «грибов» (3-4человека) и грибников (3-4 пары). На полу шнуром обозначают два круга в центре круга малого диаметра- 2-3м-корзины грибников и внешний круг большого диаметра - лес где растут грибы. «Грибы» во внешнем круге, «грибники» парами – в центр.

Меж еловых мягких лапок
Дождик кап, кап, кап!
Где сучок давно засох,
Серый мох, мох, мох!
Где листок к листку прилип,
Вырос гриб, гриб, гриб!
Кто нашел его друзья?
Это я, я, Я!

(после последних слов по сигналу удар в бубен! «грибы» разбегаются. «Грибники» ловят «грибы» и отводят их в круг.

«Перелет птиц»

Цель: развивать у детей выдержку, умение двигаться по сигналу. Упражнять в беге, координации.

Описание игры: дети стоят в рассыпную на одном конце площадки – «птицы». На другом конце – гимнастическая скамейка. По сигналу «птицы улетают» птицы летят, расправив крылья. По сигналу «буря» птицы летят на скамейку – скрываются от бури. По сигналу «буря прекратилась», птицы летают. Продолжительность 5-7 минут

«Гори, гори ясно!»

Цель: развивать у детей выдержку, ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге.

Описание игры: играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. «Ловящий» становится на эту линию. Все говорят:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло.

Глянь на небо- Птички летят,

Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один слева, другой – справа), стремясь схватить за руки впереди ловящего, который старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и соединить руки. Если ловящему это удастся сделать, то он образует пару и становится впереди колонны, а оставшийся – ловящий.

«Подними руки!»

Описание: Дети стоят в кругу. Воспитатель предупреждает детей, что когда он будет называть птиц, то нужно поднимать руки вверх, а когда будет называть что то другое, то руки не поднимать. Кто ошибется, тот проиграл.

«Хитрая лиса»

Цель: развивать у детей выдержку и наблюдательность. Упражнять в быстром беге, в построении в круг, в ловле.

Описание игры: играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга очерчивается «дом лисы». Дети закрывают глаза, а воспитатель обходит круг и дотрагивается до одного из играющих, который становится «хитрой лисой». Дети открывают глаза. Играющие три раза спрашивают хором сначала тихо, а затем громче: «Хитрая лиса, где ты?»

Хитрая лиса выходит на середины круга, поднимает руку и говорит: «Я здесь!» Дети разбегаются, а «лиса» ловит. Пойманного - в дом.

Продолжительность 6-8 минут.

«Зайцы и волк»

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

Описание: Один из играющих - волк, остальные - зайцы. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе норки, где и находятся в начале игры. Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге. Воспитатель:

«Зайки скачут, скак – скак – скак,

На зеленый, на лужок.

Травку щиплют, слушают,

Не идет ли волк!» Зайцы выпрыгивают из норок и разбегаются по площадке.

Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка.

Воспитатель: «Волк!».

Волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться.

Зайцы возвращаются в норки, где волк их уже не может настигнуть.

Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг. После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирают другого волка.

Правила: Зайцы выбегают при словах «Зайки скачут...»

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

«Мышеловка»

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

Описание игры: играющие делятся на две неравные команды, большая образует круг – «мышеловку», остальные – мыши. Слова:

Ах, как мыши надоели,

Все погрызли, все поели.

Берегитесь же плутовки,

Доберемся мы до вас.

Вот расставим мышеловки,

Переловим всех сейчас!

Затем дети опускают руки вниз, и «мыши» оставшиеся в кругу встают в круг и мышеловка увеличивается.

«Лохматый пес»

Цель. Учить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться ловящему и не толкаясь.

Описание. Дети сидят или стоят на одной стороне зала или площадки. Один ребенок, находящийся на противоположной стороне, на ковре, изображает пса.

Дети гурьбой тихонько подходят к нему, а воспитатель в это время произносит:

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-то будет?"

Дети приближаются к псу. Как только воспитатель заканчивает чтение стихотворения, пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются, пес гонится за ними и старается поймать кого-нибудь и увести к себе. Когда все дети спрячутся, пес возвращается на место и опять ложится на коврик.

«Гуси-гуси»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции; закреплять умение выполнять действия взятой на себя роли; согласовывать слова с игровыми действиями.
Ход игры: на одном краю зала обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположной – стоит пастух. Сбоку – логово, в котором живет волк. Остальное – луг. Выбираются дети исполняющие роли волка и пастуха, остальные – гуси. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся.

Гуси-гуси!
Га-га-га!
Есть хотите?
Да-да-да
Так летите.

Нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой!
Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!
Гуси, расправив крылья, летят, а волк старается их поймать. После нескольких перебежек подсчитывается количество пойманных.

«Кот Васька»

Выбирается кот. Он садится в центр, а дети водят вокруг него хоровод со словами:

Мыши водят хоровод
На лежанке дремлет кот
Тише мыши, не шумите
Кота – Ваську не будите
А не то проснется кот
И разгонит хоровод.

Кот просыпается, мыши убегают, а кот их ловит.

«Беги к тому, что назову»

Цель: тренировать в быстром нахождении названного предмета на площадке или в комнате; развивать быстрый бег стайкой, внимание.

Ход: выбирается водящий, дети стоят рядом с ним и слушают, что он скажет. Водящий объясняет: «Куда я скажу, туда вы побежите, и будете ждать меня», затем произносит: «Раз, два, три к скамейке беги!» Водящий внимательно следит за детьми, кто побежит не к тому предмету, отводит на скамейку штрафников. Игра повторяется. (дети бегут к столику, к любому дереву, к веранде.)

«Стульчики»

Описание игры: Для игры требуется ровная площадка размером примерно 5х5 метров, 5 стульев. Количество игроков 6 человек. Пять стульев сдвигают в круг, плотно друг к другу, спинками внутрь. Перед стульями встают шесть человек. Они поворачиваются в одну сторону и по команде ведущего начинают шагать вокруг стульев. Внезапно ведущий хлопает в ладоши (или встряхивает бубен, звенит в колокольчик и т. п.). По этому сигналу все играющие должны быстро занять места. Так как стульев всего пять, а игроков шесть, то один из них остается без стула и выбывает из игры. Из круга уносится один стул и игра продолжается. Когда остается два игрока и один стул, проводится заключительный этап игры, в котором выявляется победитель.

«Выше ноги от земли»

Цель: учить детей бегать враспынную, не наталкиваясь друг на друга; развивать ориентировку в пространстве, сохранять равновесие.

Интенсивность: игра высокой подвижности.

Основное движение: бег, равновесие, лазание.

Построение: произвольное.

Ход игры: выбирают ловишку. Он начинает ловить игроков, что убегают. При этом дети стараются оторвать ноги от земли (стать на скамейку или залезть на гимнастическую стенку). В таком положении ловишка не имеет права их осаливать. Если ловишка догонит игрока, то он отходит в обозначенное заранее место.

Правила игры:

- 1.Пойманные игроки уходят в определенное место.
- 2.Нельзя осаливать детей, которые оторвали ноги от земли.
- 3.Нельзя оставаться с поднятыми ногами более чем 20 секунд.

Усложнение: если ловишка догонит игрока, то они меняются ролями.

«Принеси, не расплескав воду»

Цель: развитие координации

Описание игры: Дети делятся на две команды. На противоположном конце зала ведерки с водой. Задача команд: добежать с деревянной ложкой, зачерпнуть ложку о нести стараясь не расплескать ее и вылить в прозрачный сосуд своей команды. Кто больше принесет воды.

«Чашки, ложки, самовары»

Цель: развивать быстроту реакции.

Атрибуты: медальоны с изображением чашек, ложек, самоваров с «липучками».

Ход игры: Дети строятся в шеренгу вдоль одной из границ игровой площадки. Дети делятся на 3 группы (чашки, ложки, самовары). Педагог перед началом игры читает стихотворение: Тары – бары, тары – бары! Чашки, ложки, самовары Друг за другом побежали, Друг от друга не отстали! Посмотрите вы скорее, Кто же бежит быстрее? Педагог говорит: «Приготовились!» - и все игроки принимают положение высоко старта.

Дети каждой из трех групп («Чашки», «Ложки» и «Самовары») выполняют перебежку с одной стороны площадки на другую сторону только после того, как педагог громко произнесет название каждой группы. Добежав до противоположной стороны площадки, группа детей должна остаться там, построится в шеренгу, повернуться лицом к оставшимся на противоположной стороне площадки игрокам. Педагог внимательно следит, чтобы после произнесенного названия команды выполняли перебежку только те дети, на груди которых прикреплена маска – медаль с названным изображением.

«Сегодня маме помогаем»

Цель: развивать внимательность и быстроту реакции. Атрибуты: мяч

Ход игры: Дети образуют круг. Педагог находится в центре круга, в руках он держит мяч, который по очереди кидает детям после произнесения следующего текста: Сегодня маме помогаем, На стол посуду собираем. Я буду мячик вам кидать, А вы – посуду называть. Ребенок, поймавший мяч, кидает его обратно педагогу, одновременно называя любой вид посуды (чашка, блюдце, ложка, вилка, чайник, кастрюля, сковорода и т.д.).

«Что спрятано?»

Описание: Дети садятся на стульчики или на пол. Воспитатель перед ними раскладывает несколько предметов и просит детей постараться их запомнить. После чего дети встают и отворачиваются лицом к стене. Пока никто не видит, воспитатель прячет какой-нибудь предмет и разрешает детям повернуться.

Игроки должны вспомнить чего не хватает, но вслух о своей догадке не говорят. Воспитатель к каждому подходит и те уже на ушко рассказывают, что пропало. Когда большинство детей ответят правильно, воспитатель громко говорит о пропаже и игра продолжается заново.

«Вкусный обед»

В игре участвуют "повар" и "продукты". Участники надевают на шею соответствующие медальки. Повар надевает поварской колпак и фартук.

1. Под музыку скачем поскаками. С окончанием музыки все продукты бегут к своим кастрюлям - обручам: красный обруч – в нем варится борщ, синий обруч – в нем готовится компот.
2. Во время бега соблюдайте дистанцию друг с другом, не наталкивайтесь друг на друга, не создавайте опасных ситуаций;
3. Повар похвалит те продукты, которые быстро и правильно найдут свою кастрюлю.

Продукты собираются вокруг повара и берутся за руки, произносятся слова:

Ты, наш повар, не ленись!

За обед скорей берись.

Ты почисти нас быстрее,

Чтобы был обед вкусней.

Приготовишь ты сейчас:

Вкусный борщ, компот из нас.

После окончания слов под музыку двигаются подскоками в разных направлениях. С окончанием музыки бегут к кастрюлям – обручам.

«Съедобное-несъедобное»

Цель: развитие скорости реакции, ловкость и быстрота мышления. Поскольку не слишком активна, то хорошо подойдет для игры в помещении и беседке на улице (например, в непогоду). В зависимости от количества участников играть можно по разным правилам.

Вариант 1. До восьми человек.

Считалкой или жребием выбирается водящий. Остальные игроки становятся в ряд или садятся на лавочку. Водящий по порядку кидает мяч игрокам и одновременно называет какой-либо предмет. Если названный предмет съедобный — игрок должен поймать мяч. Если несъедобный — оттолкнуть его. Игрок, который ошибся: съел несъедобное или, наоборот, оттолкнул съедобное становится водящим.

Вариант 2. Свыше восьми человек.

Все игроки становятся в круг и перекидывают мяч друг другу, одновременно называя предметы. Игра идет по тем же правилам: съедобное - ловим, несъедобное отталкиваем. При этом игроки, допустившие ошибку, выходят из игры. Игра ведется до последнего оставшегося победителя.

«Найди свои штаны!»

Цель: развивать ловкость, внимание, умение быстро реагировать на сигнал, формировать навыки ориентировки в пространстве.

Каждый игрок выбирает себе домик – обруч с лежащей в нём любой ОДЕЖДОЙ. По сигналу воспитателя: «*Идём гулять!*» ребята выходят из своих домиков и гуляют. Воспитатель тем временем меняет ОДЕЖДУ местами. На сигнал «*Найди свои штаны!*» дети находят свой домик. Поощрить тех ребят, которые нашли свой домик первыми.

«Через ручеек»

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

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. Камушки должны находиться в ручейке с таким расчетом, чтобы дети могли прыгнуть обеими ногами с одного камушка на другой. По сигналу «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 ступил ногой в ручеек - «замочил обувь». Начинать переправу можно только по сигналу «Пошли!»

Варианты: Можно увеличить расстояние между шнурами, обходить предметы, перебираясь на другой берег. Можно прыгать на одной ноге.

«Возьми платочек»

Задачи: Развивать быстроту реакции, ловкость. Закреплять умение согласовывать игровые действия со словами. Упражнять в беге.

Содержание: Дети стоят в колонне парами, взявшись за руки. Перед ними в небольшом отдалении стоит водящий с платочком в руке. Он говорит:

«Кто успеет добежать
и платочек мой забрать?»

Один, два, три – беги!»

Пара, стоящая в колонне последней, отпускает руки и бежит, чтоб взять платочек. Тот, кто первым взял платочек, становится водящим. Бывший водящий занимает его место в паре. Новая пара встает впереди колонны.

Правила: Количество детей должно быть кратно двум + один ребенок-водящий. К водящему бегут только дети из последней пары и только после слова «...беги!». Водящим становится тот игрок из пары, кто взял платочек в свою руку.

**"Пришла зима, снег
и радость принесла"
(признаки зимы)**

«Снежинки и ветер»

Цель игры: развитие воображения ребенка, внимательности, умения играть в коллективе.

Игру хорошо проводить по первому выпавшему снегу, предварительно показав детям в окно, как падает снег, обратить их внимание на полет снежинок. Именно «снежинками» становятся дети, выходя на игровую площадку. Они берутся за руки, образуя круг, который может двигаться в разные стороны. Воспитатель говорит: «Ветер сильный подул!.. Разлетайтесь, снежинки!..» По этому сигналу воспитателя начинается собственно игра: дети разбегаются в разные стороны по игровой площадке, как снежинки, уносимые ветром, расставляют в стороны руки, бегают, крутятся подобно снежинкам. Через некоторое время воспитатель говорит: «Ветер стих!.. Возвращайтесь, снежинки!..» По этому сигналу дети спешат вернуться, снова взяться за руки, образовав круг. **Вариант игры:** каждый ребенок должен хорошо запомнить свое место в круге, место своего соседа, а после второго сигнала воспитателя занять именно свое место.

«Снежная карусель»

Цель: развитие чувства ритма, умения ориентироваться в пространстве.

Ход игры: взявшись за руки, дети образуют круг вокруг снеговика и изображают снежинки. По сигналу взрослого они идут сначала медленно, потом всё быстрее, в конце концов — бегут. После того как играющие пробегут по кругу несколько раз, взрослый предлагает им изменить направление движения, говоря: «Ветер изменился, полетели снежинки в другую сторону». Играющие замедляют движение, останавливаются и начинают двигаться медленно, а потом всё быстрее и быстрее, пока взрослый не скажет: «Совсем стих ветер, снежинки спокойно падают на землю». Движение снежной карусели замедляется, дети останавливаются и опускают руки. После небольшого отдыха игра возобновляется.

«Зимний ветер»

Цель: развивать двигательные навыки, упражнять в умении менять движения в соответствии с текстом.

Ход: выбирается водящий. Ему надевают шапочку «Ветра». И он отходит в сторону. Воспитатель говорит:

«Из – за елки на опушке

Чьи-то выглянули ушки. (Дети присели и показывают ушки)

Лапки заек замерзают,

Зайки лапки согревают (встали, согревают лапки)

Стали прыгать и скакать,

Стали весело играть». (Дети прыгают).

Воспитатель говорит:

«Ну-ка, ветер, не зевай

И зайчишек догоняй!»

Водящий догоняет детей.

«Дед Мороз»

Цель - привить умение выполнять характерные движения.

Ход игры:

Я — Мороз Красный Нос,

Дети прыгают навстречу воспитателю, как зайчики.

Бородою зарос.

Я ищу в лесу зверей.

Выходите поскорей!

Выходите, зайчики!

Заморожу! Заморожу!

Воспитатель пытается поймать ребят.

Игра повторяется. Каждый раз Дед Мороз приглашает выходить из леса новых зверей (мишек, лисичек...).

«Два мороза»

Цель: развивать у детей торможение, наблюдательность, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге

Описание игры: играющие располагаются по две стороны площадки, двое водящих становятся по середине (Мороз – Красный нос и Мороз – Синий нос) и говорят:

Мы два брата молодые,

Два мороза удалые:

Я мороз – Красный нос,

Я Мороз – Синий нос,

Кто из вас решится

В путь – дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз, И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» все играющие перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а морозы стараются их «заморозить» (коснуться рукой).

Продолжительность игры 5-7 минут.

«Елочки бывают»

Украсили мы елочку разными игрушками, а в лесу елочки разные растут, и широкие, и низкие, высокие, тонкие.

Вот если я скажу "высокие" - поднимайте руки вверх.

"Низкие" - приседайте и руки опускайте.

"Широкие" - делайте круг шире.

"Тонкие" - делайте круг уже.

А теперь поиграем!

Ведущий играет, стараясь запутать детей.

**«Покатились санки вниз.
Крепче, куколка, держись!»**

«Снежная баба» (русская народная)

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры: выбирается «Снежная баба». Она садится на корточки в конце площадки. Дети идут к ней, притоптывая,

Баба Снежная стоит,

Утром дремлет, днями спит.

Вечерами тихо ждет,

Ночью всех пугать идет.

На эти слова «Снежная баба» просыпается и ловит детей. Кого поймает, тот становится «Снежной бабой».

«Кто больше снежков наберет»

Цель: развивать ловкость.

Описание игры: На пол рассыпают снежки из ваты. Детям завязывают глаза и дают по корзинке. По сигналу они начинают собирать снежки. Выигрывает тот, кто набрал большее количество снежков.

«Быстрые санки»

Цель: развивать координацию и быстроту движений.

Описание игры: На игровой площадке чертятся две линии на расстоянии 10 - 20 м. Это линии «старта» и «финиша», между которыми находится дистанция гонок на санках. Санки ставятся у линии «старта». На каждые санки садится один играющий (в одном заезде 3-4 ребенка, чтобы не мешали друг другу) верхом, опуская ноги на снег, и ждет команду воспитателя.

Воспитатель подает сигнал (хлопок в ладоши, свисток и т. д.) или команду:

«Вперед!». После этого дети начинают движение, отталкиваясь от поверхности ногами, сидя на санках. Движение продолжается до черты финиша. Побеждает тот ребенок, чьи санки первыми пересекут линию финиша.

«Птички в гнездышках»

Цель. Учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга; приучать их быстро действовать по сигналу воспитателя, помогать друг другу.

Описание. Дети сидят на стульчиках, расставленных по углам комнаты. Это гнездышки. По сигналу воспитателя все птички вылетают на середину комнаты, разлетаются в разные стороны, приседают, разыскивая корм, снова летают, размахивая руками-крыльями.

*«Летите птицы, воробьи, синицы,
Зернышки клевать, песни распевать!»*

По сигналу воспитателя "Птички, в гнездышки!" дети возвращаются на свои места.

Указания к проведению. Воспитатель следит, чтобы дети-птички действовали по сигналу, улетали от гнездышка как можно дальше и возвращались бы только в свое гнездышко.

Для гнездышек можно использовать большие обручи, положенные на пол, а на участке это могут быть круги, начерченные на земле, в которых дети приседают на корточки.

Воспитатель приучает детей быть внимательными во время бега, уступать место бегущим навстречу, чтобы не столкнуться; учит детей выпрыгивать из гнездышек (обруча).

«Смелые воробушки»

Цель: развивать быстроту и ловкость

Ход: дети строятся в круг, перед каждым играющим два снежка. В центре круга водящий – кошка. Дети изображают воробушка и по сигналу воспитателя прыгают в круг через снежки и прыгают обратно из круга по мере приближения кошки. Воробей, которого коснулась кошка. Получает штрафное очко, но из игры не выбывает. Через некоторое время воспитатель останавливает игру и, подсчитывает количество «осаленных»; выбирается новый водящий.

«Зимующие и перелетные птицы» (русская народная)

Цель: развивать двигательные навыки; закреплять представление о поведении птиц зимой.

Ход: дети надевают шапочки птиц (перелетных и зимующих). В середине площадки на расстоянии друг от друга стоят два ребенка в шапочках Солнышка и Снежинки. «Птицы» бегают врассыпную со словами:

Птички летают, зерна собирают.

Маленькие птички, птички-невелички.

После этих слов «перелетные птицы» бегут к Солнцу, а «зимующие» - к снежинке. Чей круг быстрее соберется, тот и выиграл.

«Пингвины»

Цель игры: развивать ловкость и выносливость.

Материалы необходимые для игры: мяч любой по размеру, мел для обозначения линии старта (финиша), флажки или другие устойчивые предметы для обозначения места поворота. На старте они должны передать мяч следующему игроку из команды. Выигрывает команда, которая первой прошла всю дистанцию.

Ход игры:

Игра очень похожа на предыдущую, но вместо прыжков используется ходьба с зажатым коленями мячом. Перед игрой можно провести беседу о пингвинах и рассказать, что те переносят свои яйца, зажимая их между лапами. Игроки делятся на две команды и выстраиваются в колонну по одному возле линии старта. Первые игроки зажимают мяч коленями и по сигналу начинают двигаться до флажка и обратно.

«Ловкий оленевод»

Цель: развивать ловкость, упражнять в метании.

Правила игры: в стороне площадки ставится фигура оленя на расстоянии 3-4 м. проводится линия. Оленеводы располагаются шеренгой лицом к оленю. В порядке очередности бросают мяч в оленя правой рукой. За каждый удачный бросок даётся флажок. У кого больше флажков, тот считается выигравшим.

«Белые медведи»

Цель: развивать бег с ускорением, ловкость, выносливость.

Подготовка. Площадка представляет собой море. В стороне очерчивается небольшое место - льдина. На ней стоит водящий - "белый медведь".

Остальные "медвежата" произвольно размещаются по всей площадке.

Содержание игры. "Медведь" рычит: "Выхожу на ловлю!" - и устремляется ловить "медвежат". Сначала он ловит одного "медвежонка" (отводит на льдину), затем другого. После этого два пойманных "медвежонка" берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. "Медведь" отходит на льдину.

Настигнув кого-нибудь, два "медвежонка" соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: "Медведь, на помощь!" "Медведь" подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят "медвежат". Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все "медвежата".

Последний пойманный становится "белым медведем".

Побеждает последний пойманный игрок.

Правила игры: 1. "Медвежонок" не может выскользывать из-под рук окружившей его пары, пока не осалил "медведь". 2. При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки.

"От кареты до ракеты"
(транспорт)

«Автомобили»

Цель: развивать ловкость и быстроту; закреплять умение передвигаться по площадке в рассыпную.

Ход игры: каждый играющий получает руль. По сигналу водящего (поднят зеленый флажок) дети разбегаются в рассыпную так, чтобы не мешать друг другу. На другой сигнал (красный флажок) автомобили останавливаются. Игра повторяется.

Игра проходит эмоциональнее под музыкальное сопровождение.

«Самолёты»

Цель: учить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга; приучать их внимательно слушать сигнал и начинать движение по словесному сигналу.

Описание. Воспитатель предлагает детям подготовиться к «полёту», показав предварительно, как «заводить» мотор и как «летать».

Воспитатель говорит: «К полёту подготовиться. Завести моторы!» - дети делают вращательные движения руками перед грудью и произносят звук: «Р-р-р». После сигнала воспитателя: «Полетели!» - дети разводят руки в стороны (как крылья у самолёта) и «летят» - разбегаются в разные стороны.

По сигналу воспитателя: «На посадку!» - дети садятся на скамейку.

«Поезд»

Цель: учить детей ходить и бегать в колонне по одному, ускорять и замедлять движение, делать остановки по сигналу; приучать детей находить своё место в колонне, не толкать товарищей, быть внимательными.

Описание. Дети становятся в колонну по одному (*не держась друг за друга*).

Первый – «паровоз», остальные – «вагоны». Воспитатель даёт гудок, и «поезд» начинает двигаться вперёд сначала медленно, потом быстрее, быстрее, наконец, дети переходят на бег. После слов воспитателя «Поезд *подъезжает к станции*» дети постепенно замедляют движение – поезд останавливается. Воспитатель предлагает всем выйти, погулять, собрать цветы, ягоды на воображаемой полянке. По сигналу дети снова собираются в колонну – и поезд начинает двигаться.

Профессий много есть на свете,
Это знают даже дети.
(профессии на транспорте)

«Повар и котята».

Цель: развивать ловкость, быстроту, внимание.

По считалке выбирается повар, который охраняет лежащие в обруче предметы – «сосиски». Повар разгуливает вокруг обруча – «кухни». Дети - котята идут по кругу, выполняя различные виды ходьбы, бега, произнося текст:

Плачут киски в коридоре,

У котят большое горе:

Хитрый повар бедным кискам

Не дает схватить сосиски.

С последним словом «*котята*» забегают на «*кухню*», стремясь схватить сосиску. Повар пытается осалить вбежавших игроков. Осаленные игроки выбывают из **игры**. Игра продолжается до тех пор, пока все сосиски не будут украдены у повара. Выигравший котенок становится поваром.

Нельзя раньше времени забегать в круг. Повару не разрешается хватать котят, только салить, ему не разрешается выходить за пределы круга. Запрещено брать одновременно 2 и более предмета.

«Рыбак»

Задачи: Учить детей сохранять равновесие во время бега, изменяя направление и темп, не наталкиваясь друг на друга. Воспитывать у детей умение ориентироваться в пространстве. Учить внимательно слушать текст **игры** и действовать в соответствии с ним.

Материал: пластмассовой обруч, обшитый марлей (по типу сачка, шапочки-рыбки.

На стульчике с обручем-неводом сидит воспитатель и говорит:

Я рыбак на берегу

Рыбку я сажу ловлю

Вот поймаю карася,

Окунька и пескаря!

Ну-ка, рыба детвора,

Разбегайся кто куда!

Я свой невод запущу

И рыбешек захвачу!

После этих слов воспитатель ловит неводом-обручем «деток-рыбок».

Повторять можно несколько раз в зависимости от активности детей.

В конце воспитатель говорит:

Свой улов возьму с собой

И пойду скорей домой!

«Комбайнеры»

Описание игры: Давайте с вами представим, что мы попали на поле, а на нем растет пшеница, а мы с вами комбайны. Посмотрите – у нас выросла пшеница.

А комбайнерам ее надо собрать, и засыпать в грузовик (игрушки). В обруче (поле) лежит пшеница – дети по очереди подбегают с ложкой зачерпывают из кучки зернышки и уносят в машину (игрушка). Кто больше соберет зерна.

**"Нашей Армии любимой
День рождения в февраль!"**
(защитники Отечества, военные профессии, история
праздника)

«Разведчики»

Цель: Развивать наблюдательность.

Описание игры: В комнате расставлены стулья в произвольном порядке. Один ребенок (разведчик) идет через комнату, обходя стулья с любой стороны, а другой ребенок (командир), запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путем. Затем разведчиком и командиром отряда становятся другие дети. Разведчик прокладывает новый путь, а командир ведет по этому пути весь отряд и т. д.

«Снайперы»

Цель: развивать ловкость, глазомер, координацию движений, меткость.

Ребятам предлагается сбить кегли с расстояния 2 метра из положения сидя, лёжа. По мере выполнения задания, расстояние до кеглей увеличивается.

«Салют (с мячом)»

Цель: упражнять в ловле и подбрасывании мяча.

Дети берут мячи разных цветов и свободно располагаются по залу. Взрослый вместе с детьми произносит:

Это не хлопушки:

Выстрелили пушки.

Люди пляшут и поют.

В небе - праздничный салют! (дети подбрасывают мячи и ловят их).

По сигналу взрослого: «Закончился салют!» дети перестают бросать мячи вверх.

Подбрасывать мяч вверх можно только после команды «Салют».

«Ищи свой дом»

Цель: *Развивать быстроту реакции.

Закреплять знание алфавита или геометрические формы.

Координация речи с движением.

Развитие творческого воображения.

Нарисовать четыре домика. На каждом буква или геометрические фигуры разного цвета по количеству игроков. Например: 1 домик-4треугольника-красный, синий, желтый, зеленый; 2 домик-4круга-красный, синий, желтый, зеленый и т. д. Ведущий делит детей на четыре команды. Детям каждой команды называет слова, начинающиеся с букв, которые нарисованы на домиках или фигуры разного цвета.

Дети идут по кругу:

Я иду, иду по кругу,

Дом ищу себе и другу.

Быстро, быстро я иду,

Домик наш сейчас найду.

По команде ведущего:- "Домой" дети бегут к своим домикам. Кто прибежал первым, занимает домик. Остальные возвращаются в круг.

Снова идут по кругу. По команде "Домой" бегут к домикам. Первый подбежавший говорит:- "Тук-тук". Его спрашивают:- "Кто пришел?" Он называет себя и его пускают в дом.

Игра продолжается до тех пор, пока все жильцы не займут свои дома.

«Дедушка сапожник»

Цель: развивать внимание.

Дети стоят в кругу, в центре «дедушка сапожник». После каждого слова дети на шаг подходят к водящему.

Дети: Дедушка сапожник, сшей нам сапоги.

Дед: Подождите, дети, потерял очки!

Дети: Дедушка сапожник, сколько с нас возьмешь?

Дед: Два рубля с полтиной, пятак и грош.

Дети: Дедушка сапожник, ты с ума сошел?

Дед: Подождите, дети, я очки нашел!

Дед догоняет детей, кого поймают, то и водит.

«Бабушка, распутай нас!»

Эта игра рассчитана не только на подвижность, но и на смекалку. Интересней она становится тогда, когда в ней принимает участие как можно больше детей.

Условие: Все становятся в круг, взявшись за руки, и пока судья (в игре – бабушка) отворачивается, все участники должны переплестись между собой так, чтобы их сложно было распутать, но по правилам руки расцеплять нельзя. Если бабушке удастся распутать всех детей так, чтобы вновь образовался круг в первоначальном своем виде, то игра считается завершенной.

«Мамочка»

Описание игры: Дети стоят врассыпную с мячами в руках. Инструктор читает стихотворение:

«Мама, мамочка, моя! Как же я люблю тебя». На каждое слово дети подбрасывают мяч 2-мя руками и ловят его (4-6 раз). У кого мяч упал, выходят из игры до её повторения.

Указание: бросать мяч после произнесения слова. Подбрасывать мяч не высоко, ловить 2-мя руками. Мяч стараться не ронять.

«Солнышко»

Ведущий: При солнышке тепло, при мамочке – добро.
Выложить ленточки вокруг обруча (лучики), кто быстрее.

«Змейка-папа, змейка-мама, змейка вся моя семья»

Цель: Научить детей бегу, держась за руки, точно повторяя движения водящего. Развивать ловкость, быстроту, координацию движений.

**«К нам весна
шагает быстрыми шагами...»
(растительный мир весной)**

«Первоцвет»

Играющие ставят на землю сосуд (кувшин, горшок и т.д.). Затем они садятся вокруг него и закладывают руки за спину. Один из игроков изображает садовника. Он ходит позади сидящих детей с цветами. Все поют:

Цвет-цвет, первоцвет,
Собирается букет.
Людочка несет незабудочку,
Филимончик - колокольчик,
Игорек - василек,
Наташка - ромашку,
Макарчик - одуванчик.
Ни говори, ни "да" ни "нет",
А неси цветы в букет!

Во время исполнения песенного припева садовник кладет в руки нескольким детям по одному цветку. Потом командует: "Раз, два, забегай! Букет собирай!" Дети с цветами встают и бегут вокруг сидящих участников, возвращаются к местам, где раньше находились, и через эти проходы входят в круг. Кто из игроков первым кладет цветок в сосуд, тот собирает у остальных цветы и становится хозяином букета.

«К такому дереву беги»

Цель: тренировать в быстром нахождении названного дерева; закреплять названия деревьев; развивать быстрый бег.

Ход игры: выбирается водящий. Он называет дерево, все дети должны внимательно слушать, какое дерево названо, и в соответствии с этим перебегать от одного дерева к другому. Водящий внимательно следит за детьми, кто побежит не к тому дереву, отводит на скамейку штрафников.

«Одуванчик»

По сигналу взрослого все дети начинают ходьбу по кругу и одновременно произносят слова:

*Одуванчик, одуванчик,
Скинул жёлтый сарафанчик,
Превратился в шар воздушный,
Шар воздушный – непослушный!
Мы его сорвать хотели,
А пушинки полетели!*

С окончанием слов, «ловишка» дует на одуванчик – и «пушинки разлетаются», начинается бег с ловлей и увёртыванием. Ребёнок, которого запятнали, выбывает из игры.

«Бездомный заяц»

Цель: улучшать быстроту реакции на звуковой сигнал, учить детей играть по правилам.

Ход: из числа играющих выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы чертят себе кружочки (дома), и каждый встает в него. «Бездомный заяц» убегает, а «охотники» его догоняют. «Заяц» может спастись от «охотника», забежав в любой кружок; тогда «заяц», стоявший в кружке, должен сейчас же убегает, потому что теперь он становится бездомным и «охотник» будет ловить его. Как только «охотник» поймал (осалил) зайца, он сам становится «зайцем», а бывший «заяц» - «охотником».

«Лисичка и курочки»

Цель: развивать быстрый бег, ловкость.

Ход: на одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном – стоит лисичка. Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют зерна. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается дотронуться до любого из игроков.

Если водящему не удастся дотронуться до кого-либо из игроков, то он снова водит.

«Зайцы и медведи»

Цель: развивать ловкость, умение перевоплощаться.

Ход игры: ребенок- «медведь» сидит на корточках и дремлет. Дети- «зайцы» прыгают вокруг и дразнят его:

*Мишка бурый, мишка бурый,
Отчего такой ты хмурый?
«Медведь» встает, отвечает:*

*Я медком не угостился
Вот на всех и рассердился.*

1,2,3,4,5 – начинаю всех гонять!

После этого «медведь» ловит «зайцев».

"О чём щебечут птицы?"
(весна, перелётные птицы)

«Гори, гори ясно!»

Цель: развивать быстроту и ловкость

Ход: игроки стоят в колонну по два, держась за руки, впереди колонны – водящий. Дети хором говорят:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло.

Глянь на небо: птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три – беги!

По окончанию слов игроки последней пары опускают руки и бегут в начало колонны – один справа, другой слева от нее. Водящий пытается запятнать одного из игроков, прежде чем тот успеет взяться за руки со своей парой. Если водящий запятнал игрока, то он становится с ним в пару впереди колонны.

«Лягушки и цапля»

Цель: развивать у детей умение действовать по сигналу, ловкость. Упражнять в прыжках в высоту с места

Описание игры: очерчивается квадрат – «болото», где живут «лягушки». В углах вбиваются колышки или кладутся кубики. Высота 10 – 15 см. По сторонам квадрата протягивается веревка. За пределами квадрата «гнездо цапли». По сигналу «цапля» она, поднимая ноги, направляется к болоту и перешагивает через веревку. Лягушки выскакивают из болота, прыгая через веревку, отталкиваясь двумя ногами. Перешагнув через веревку, цапля ловит лягушек. Продолжительность 5-7 минут.

«Пчелки и ласточка»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры: Играющие дети-«пчелки» сидят на корточках. «Ласточка» - в своем гнезде. «Пчелки» (сидят на поляне и напевают):

Пчелки летают, медок собирают!

Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!

Ласточка: - *Ласточка летает, пчелок поймает.*

Вылетает и ловит «пчел». Пойманный становится «ласточкой».

«Бармалей»

Выбирается ребенок – Бармалей, ему одевается маска героя.

Он подходит к детям со словами:

«Я добрейший Бармалей

Очень я люблю детей.

Кто пойдет со мной гулять:

Бегать, прыгать и скакать?»

Дети отходят от Бармалея, приговаривая:

«Не хотим с тобой идти,

Лучше нас ты догони!»

Дети убегают от Бармалея. Пойманных детей он уводит в свой «домик»

Затем игра продолжается с вновь выбранным ребенком.

«Муха- Цокотуха»

Дети стоят в кругу, взявшись за руки.

В центре - ребенок в шапочке Мухи- Цокотухи.

Дети идут по кругу, проговаривая слова:

«Муха, Муха - Цокотуха

Позолоченное брюхо

В гости мы к тебе идем

Кого хочешь, приведем?

Может пчелок полосатых?

Или гусениц мохнатых?

Кровопийцев - комаров?

Или толстых червяков?»

Ребенок в центре (Муха - Цокотуха) выбирает.

Если ребенок назвал пчелок, то дети летят по кругу и жужжат;

если гусениц - идут мелкими шагами;

если комариков - летят, произнося «з-з-з»;

если червяков - идут по кругу, попеременно наклоняя и поднимая туловище.

После каждого показа ведущий выбирает ребенка, который, по его мнению,

выполняет движения лучше всех и он становится ведущим.

«Красная Шапочка»

Дети стоят в кругу со сцепленными руками. В центре ребенок, у которого на голове красная шапочка, слегка прикрывающая глаза.

Дети идут вокруг Красной Шапочки и говорят:

«Маленькая девочка

Красенькая Шапочка

К бабушке с корзинкой шла

И ребяток здесь нашла.

Шапочку ты не снимай,

Кто позвал тебя, узнай?»

Ребенок, на которого указывает воспитатель, зовет : -«Красная Шапочка»

Она должна угадать, кто её позвал, назвать имя.

Угаданный ребенок становится Красной Шапочкой.

«Колобок»

Описание игры: Дети, присев на корточки, размещаются по кругу. В центре круга находится водящий - «лиса». Играющие перекатывают мяч - «колобок» друг другу так, чтобы он уходил от «лисы». Водящего сменяет тот игрок, который прикатит колобок так, что «лиса» сможет его поймать.

«Баба-яга»

Описание игры: Один из играющих, выбранный по жребию Бабой-Ягой, становится в стороне. Остальные подходят к нему и дразнят:

Баба-Яга, костяная нога.

С печки упала,

Ногу сломала.

Пошла в огород,

Испугался народ.

Побежала в баньку,

Испугала зайку.

Или:

Бабка-Ежка, костяная ножка,

С печки упала.

Ножку сломала.

Пошла по улице,

Раздавила курицу.

Пошла на базар,

Раздавила самовар.

Пошла на лужайку,

Испугала зайку.

Баба-Яга начинает прыгать на одной ноге, стараясь поймать убегающих игроков. Тот, кого она поймала, становится Бабой-Ягой, и игра продолжается.

«Теремок»

Дети стоят в кругу – это теремок. Несколько детей одевают маски героев сказки:

мышки, лягушки, зайца, волка, лисички и медведя.

Дети поднимают руки, сцепленные друг с другом и говорят слова:

«Вот стоит теремок

Он не низок, не высок.

Как войдет в него зверек,

Так захлопнется замок»

Во время проговаривания слов дети в масках зверей вбегают в круг и выбегают из него.

На слова воспитателя «ХЛОП» дети опускают сцепленные руки. Кто попадет, перестаёт быть «зверьком» и встает в теремок с остальными детьми.

Игра проводится, пока не останется самый ловкий.

«Обезьянки»

Задачи: Развивать быстроту, ловкость, глазомер. Совершенствовать ориентировку в пространстве, бег враспынную.

Содержание: Дети стоят в кругу, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит ловишка. По сигналу «Один, два, три, беги!» дети разбегаются в разные стороны, а ловишка старается вытянуть у них ленточки. На сигнал «Один, два, три, в круг скорей иди!» дети собираются в круг, водящий подсчитывает ленточки.

Правила: Бег нужно начинать только после сигнала водящего «...беги!». Ленточки руками удерживать нельзя! После второго сигнала «...иди!» остановиться и вернуться в круг.

Вариант: В кругу могут стоять двое ловишек. Ленточки могут быть двух цветов, каждый ловишка старается вытянуть ленточки выбранного им цвета (об этом договариваются до игры). Ловишки может не быть совсем, мальчики собирают ленточки у девочек, а девочки у мальчиков.

«Змея»

Задачи: Развивать навыки подползания. Учить детей соотносить свои действия со словами.

Правила игры (содержание): Дети стоят в кругу, не держась за руки. Водящий – в кругу. Он подходит к любому ребенка по своему выбору и говорит:

«Я - Змея, Змея, Змея!

Я ползу, ползу, ползу!

Хочешь быть моим хвостом!»

Согласившийся ребенок подползает под Змеей, как под воротиками, и встает за водящим, положив руки на плечи. И так далее, пока все желающие не переползут в хвост к Змее. Игра начинается с новым водящим.

Вариант: Дети могут разделиться на две равные по количеству играющих команды. Чья команда быстрее превратится в хвост Змеи!

«Крокодилы»

Цель. Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры. Развивать умение пролезать в обруч, лазать по наклонной лесенке, действовать в соответствии со словами текста.

Оборудование: веревка, обруч, лесенка.

Описание. Дети выполняют упражнения.

Жили в долине Нила

Три больших крокодила.

Звали их так:

Мик, Мок, мак.

Мик ползать любил, как любой крокодил

Любопытный Мок

Пролезал куда мог

А ловкий Мак

По горам бродил

Такой смельчак

Этот был крокодил.

<p style="text-align: center;">«Вот оно, какое море! Разноцветно-голубое» (Обитатели морей и океанов)</p>	<p style="text-align: center;"><u>«Море волнуется»</u></p> <p>Цель: Развивать внимательность, плавность движений, воображение. Ход игры: Дети раскачиваются из стороны в сторону, кружатся в такт словам "Море волнуется -раз, море волнуется -два, море волнуется -три. Морская фигура замри!" Услышав последнее предложение, играющие должны застыть в позе и не шевелиться. Ведущий отмечает красивые фигуры. Автор самой лучшей становится ведущим.</p> <p style="text-align: center;"><u>«Моряки и акула»</u></p> <p>Описание игры: Моряки купаются, бегают по всему залу! Не толкаемся! Плывёт акула, все на корабль! (3-4 раза).</p> <p style="text-align: center;"><u>«Невод и золотые рыбки»</u></p> <p>Описание игры: Дети надевают шапочки золотых рыбок и бегут по кругу, выполняя движения и повторяя слова:</p> <p style="text-align: center;">«Рыбки весело играют В синей солнечной воде, То сожмутся, разожмутся, То зарюются в песке».</p> <p>После последних слов старик старается поймать их неводом.</p>
<p style="text-align: center;">Неделя безопасности (ОБЖ)</p>	<p style="text-align: center;"><u>«К своим знакам»</u></p> <p>Играющие делятся на группы по 5–7 человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга входит водящий со знаком, объясняя его значение. Далее звучит музыка, дети расходятся по площадке, танцуют. Водящие в это время меняются местами и знаками. По сигналу играющие должны быстро найти свой знак и встать в круг. Водящие держат знак над головой.</p> <p style="text-align: center;"><u>«Цветные автомобили»</u></p> <p>Описание: Дети рассаживаются вдоль стены на стульчики. Их назначают <i>«автомобилями»</i>. Каждому раздаются флажки разных цветов. Воспитатель встает перед детьми и держит в руке по одному флажку тех же цветов, что и у детей. Воспитатель поднимает вверх любой флажок, например, красный. Это сигнал для <i>«автомобилей»</i>, что пора выезжать из своих <i>«гаражей»</i>. Дети, у кого красный флажок встают и ходят по комнате, при этом гудят, изображая автомобиль. Воспитатель опускает флажок. <i>«Автомобили»</i> сразу же останавливаются и не двигаются с места. Звучит команда <i>«пора домой»</i>. <i>«Автомобили»</i> разъезжаются каждый на свое место. Воспитатель опять поднимает флажок, но уже другого цвета и игра продолжается – выезжают другие <i>«автомобили»</i>. В эту игру можно играть не более 6 минут!</p> <p style="text-align: center;"><u>«Кто быстрее потушит пожар»</u></p> <p>Цель: развивать быстроту реакции, ловкость, внимание; совершенствовать координацию движений.</p> <p>Описание игры: По кругу расставляются стулья, на которых находится по одному огнетушителю (предмету – заменителю). Количество стульев на один меньше, чем участников игры. Все идут по кругу под музыку. По сигналу каждый должен взять огнетушитель в руки. Количество стульчиков и огнетушителей уменьшается до тех пор, пока не выявится победитель.</p>

"Звонкие краски мая"
(весенних изменений в природе в мае)

«Гром»

Цель: воспитывать ловкость и выносливость.

Описание игры: Дети выполняют подскоки.

Поднял гром тарарам
Прокатился по полям
По лесам, по холмам
Да по синим облакам
Теплым дождиком звеня
Докатился до меня
Дождь, дождь! Надо нам
Разбежаться по домам.

«Краски»

Цель: закреплять знание цвета и оттенков; совершенствовать навыки основных движений. **Содержание:** выбирают хозяина и двух продавцов. Все остальные игроки – краски, которые выбирают себе цвета. Покупатель стучится: - Кто там? - Покупатель. - Зачем пришел? – За краской. - За какой? - За голубой. Если данной краски нет, хозяин говорит: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке". Выигрывает тот покупатель, который угадал больше красок.

«Солнышко и дождик»

Цель: упражнять в построении в круг; учить действовать по команде взрослого, выполнять действия согласно тексту; развивать чувство ритма.

Материал: зонт или место для укрытия.

Ход игры: Дети встают в круг, поют:

«Смотрит солнышко в окошко, светит в нашу комнату».

(Дети идут по кругу.)

«Мы захлопаем в ладоши, Очень рады солнышку». (Хлопают стоя на месте.)

Топ-топ-топ-топ! Топ-топ-топ-топ! (Ритмично притопывают на месте.)

Хлоп-хлоп-хлоп-хлоп! Хлоп-хлоп-хлоп! (Ритмично хлопают в ладоши.)

На сигнал «дождь идет, скорей прячьтесь!» дети бегут прятаться под зонт (или навес). Воспитатель говорит «Солнышко светит», игра повторяется.

«Я садовником родился».

С помощью считалочки выбирается водящий, он становится «садовником».

Остальные игроки становятся «цветами» растущими на «грядке».

Каждый ребенок выбирает себе название цветка, свое новое имя, и сообщает всем остальным.

Далее происходит такой диалог:

– Я садовником родился,
не на шутку рассердился,
все цветы мне надоели,
кроме "гвоздики"

(называет любой цветок из присутствующих на грядке)

«Гвоздика» тут же должна отозваться:

– Ой!

– Что с тобой?

– Влюблена

– В кого?

– В гиацинт! *(тут игроку важно вспомнить какие еще цветы есть на грядке рядом с ним).*

Гиацинт тут же должен отозваться.

– Ой!

Далее они с гвоздикой ведут такой же диалог и гиацинт должен вспомнить еще какой-нибудь растущий рядом цветок.

Влюбляться можно и в садовника, но только не сразу после того как он назвал цветок.

То есть цепочки садовник-гвоздика-садовник быть не может.

Должно быть хотя бы садовник-гвоздика-гиацинт-садовник.

Если игрок не отозвался на имя своего цветка или не смог придумать в кого он «влюблен», он становится садовником и игра начинается сначала.

«Весенние цветы»

Описание игры: дети строятся в круг. Педагог в центре круга (расстояние 1,5 - 2 м), он называет цветок, если тот «весенний», то ребенок ловит мяч и бросает обратно. Если цветок не «весенний», то ребенок мяч не ловит. Дети, которые ошиблись, выбывают из игры.

Указание: до начала игры уточнить названия «весенних» цветов. Сначала педагог называет цветок, затем бросает мяч.

«Цветы»

Цель: закреплять знания о цветах (или каких-либо других предметах, например спортивный инвентарь), совершенствовать реакцию, скоростные качества.

Описание игры: каждый играющий выбирает себе цветок. По жребию выбранный цветок начинает игру. Он вызывает любой другой цветок, например мак. Мак бежит, а роза его догоняет. Потом мак может назвать любой другой цветок. Побеждает тот, кто ни разу не был пойман.

«Медведи и пчелы»

Цель. Закрепить навыки лазанья, умение быстро действовать по сигналу.

Развивать ловкость.

Ход игры. Играющие делятся на две неравные группы. Одни (приблизительно треть детей) – медведи, остальные - пчелы. На расстоянии 3-5 м от вышки очерчивается лес, а на расстоянии 8-10 м на противоположной стороне – луг.

Пчелы помещаются на вышке или на гимнастической стенке (улей). По сигналу воспитателя пчелы летят на луг за медом и жужжат. Как только все пчелы улетят, медведи влезают на вышку – в улей и лакомятся медом. По сигналу воспитателя: «Медведи!» - пчелы летят и жалят медведей, не успевших убежать в лес (дотрагиваясь до них рукой). Затем пчелы возвращаются на вышку, и игра возобновляется. Ужаленный медведь один раз не выходит за медом. После того как игра проведена 2-3 раза, дети меняются ролями.

Воспитатель должен находиться у вышки (гимнастической стенки), чтобы в случае надобности оказать помощь играющим.

«Поймай комара»

Цель: развивать у детей умение согласовывать движения со зрительным сигналом. Упражнять в прыжках на месте.

Ход: играющие становятся в круг, на расстоянии вытянутых в стороны рук. Воспитатель в центре. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан «комар». Воспитатель кружит комара немного выше головы играющих.

Играющие внимательно следят за комаром и при его приближении подпрыгивают на месте, чтобы поймать его. Тот, кто схватит комара, говорит: «Я поймал». Продолжительность 4 -5 минут.

«Бабочки»

Описание игры: Дети - "бабочки" стоят на краю площадки, где хотят. Под музыку или на слова воспитателя: "бабочки, бабочки полетели в сад" дети отводят руки в стороны, бегают в разные стороны, обегая один другого. Воспитатель продолжает: "на цветочек беленький все тихонько присели". Дети приседают возле цветочков названного цвета. На сигнал воспитателя: "у-у-у", который означает завывание ветра, бури, бабочки убегают из сада на край площадки. Игра повторяется на слова: "бабочки, бабочки, в поле полетели".

Воспитатель постоянно отмечает детей, которые легко и тихо бегали и приседали.

«Не боюсь»

Цель: упражнять в прыжках на двух ногах на месте, развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры. Один ребенок – ловишка, он стоит в середине круга, образованного детьми. Играющие прыгают на двух ногах, приговаривая: «Не боюсь! Не боюсь!» при этом они то разводят руки в стороны, то закладывают их за спину. Ловишка старается осалить кого-нибудь в тот момент, когда у него разведены руки в стороны. Правила: как только ловишка отходит от игрока, тот должен развести руки в стороны. Усложнение: прыгать, ноги в стороны-ноги вместе, салить можно того, кто находится в стойке ноги врозь.

«Уборка квартиры»

Цель: развитие быстроты, ловкости, внимательности

На полу рассыпаны мячи четырех цветов (равное количество каждого цвета).

Воспитатель:

Раз, два, три – ты квартиру убери!

Детям, разделившись на группы, необходимо собрать мячи (каждый определенного цвета) в корзины, кто быстрее.

«Выше всех»

Цель: развивать высоту прыжка, технику отталкивания, равновесие.

Воспитатель держит ладонь на уровне пояса:

Кто же прыгнет выше всех?

Ну-ка дети покажите!

Вы подпрыгните все вверх

И ладонь в ладонь коснитесь.

Дети по очереди с разбега хлопают по ладони воспитателя. С каждым разом воспитатель поднимает ладонь выше, кто не достал отходит в сторону. Игра заканчивается с последним доставшим до ладони, тем кто прыгает выше всех.

ЛЕТО.

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге в определенном направлении

Содержание: Дети стоят в кругу. Водящий - Солнышко - в центре. Дети идут по кругу, держась за руки и проговаривая хором стихотворение:

«По лужайке босиком

Солнышком согрето

За цветастым мотыльком

Побежало лето.

Искупалось в реке,

Полежало на песке,

Загорело, пролетело

И исчезло вдалеке».

В это время Солнышко поскаками движется в противоположном направлении. На последней строчке дети останавливаются и закрывают глаза. Солнышко выбегает из круга и встает между детьми. Дети открывают глаза. Два ребенка, стоящие рядом с Солнышком, бегут в противоположные стороны, оббегая круг, стараются успеть на свое место. Кто не успел добежать первым, становится водящим – Солнышком.

Правила: Подглядывать нельзя! Оббегать круг нужно в противоположных направлениях.