Спортивные игры и упражнения в ДОУ

Цели и задачи проведения спортивных игр и упражнений

Миссия проведения спортивных игр и упражнений состоит в создании условий для:

* физического развития (спорт укрепляет сердечно-сосудистую, дыхательную и нервную системы организма, тренирует ловкость, выносливость, темп и ритм движений);
* умственного развития (дети учатся ориентироваться в пространстве и времени, а за счёт необходимости выполнять игровые задачи в определённый хронометраж, происходит активизация процессов мышления, стимулируется сообразительность);
* коммуникативного развития (во время участия в спортивных играх ребята учатся взаимодействовать друг с другом и со взрослыми в коллективе);
* нравственно-духовного воспитания (в ходе участия в спортивной деятельности у малышей воспитывается самодисциплина, воля, честность, самообладание и т.д.).

Для реализации этих целей при организации игр и упражнений спортивного характера предполагается решение таких задач, как:

1. получение начальных представлений о различных видах спорта;
2. обогащение опыта движений (к примеру, в средней группе дети учатся отбивать мяч ногой в футболе или перебрасывать его через сетку в волейболе и пр.);
3. обучение техническим нюансам выполнения элементов спортивных упражнений и игр (так, например, в старшей группе для более сильного и направленного удара по воротам в хоккее, игроки учатся держать клюшку двумя руками);
4. развитие устойчивого интереса к спортивной деятельности игрового и неигрового характера (к примеру, в младшем дошкольном возрасте это достигается заданиями развлекательного характера — прокати куклу на санках и пр.);
5. воспитание самостоятельности (если вначале, в младших группах, педагог показывает игры и упражнения, то впоследствии дети сами проявляют инициативность в выборе игр);
6. развитие стремления к здоровому образу жизни;
7. формирование эстетических и этических представлений о мире вокруг и взаимодействии людей.

**Таблица: основные виды спортивных игр**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Критерий | Виды | Примеры (возрастная группа) |
| По сложности | Элементарные | Эта классификация основывается на уровне сложности выполнения игровых действий. **При этом содержательный компонент остаётся единым.** Так, к примеру, в игре «Ловишки» в младшей группе водящему нужно поймать и осалить разбежавшихся по площадке ребят. В этой же игре в старшей группе водящему завязывают глаза, что усложняет его задачу. |
| Сложные |
| По содержанию | Сюжетные | Народные игры |
| Бессюжетные | Перебежки, эстафеты, игры с мячами, кеглями и пр. |
| Игры-забавы | «Ладушки», «Коза рогатая» (первая младшая группа). |
| Игры-аттракционы | «Кто быстрее» в старшей группе (дети наматывают на две катушки нитку с разных концов, задача — домотать до середины быстрее соперника). |
| Соревновательные игры | Волейбол, футбол, хоккей |
| По развитию ведущих физических качеств | На ловкость и быстроту | «Мышеловка» (старший дошкольный возраст): несколько человек, взявшись за руки, образуют круг-«мышеловку», остальные — бегают вокруг, изображая мышей. По команде водящего: «Мышеловка» ребята в кругу поднимают руки, «мыши» забегают с одной стороны и выбегают с другой. По сигналу: «Захлопнулась мышеловка» дети опускают руки и присаживаются. Те «мыши», что не успели выйти из круга, выбывают. |
| На выносливость | «Смена мест» (средний, старший дошкольный возраст): дети присаживаются на корточки в две шеренги на отмеченных линиях-«домах», по сигналу, перепрыгивая на корточках, малыши должны как можно быстрее добраться до противоположного «дома». |
| На силу | «Корабль и ракета» (старшая, подготовительная группы): дети делятся на две команды, выбирают капитана, строятся за ним в колонну. Колонны, разделённые чертой, выстраиваются напротив друг друга и, обхватив впереди стоящего за талию, стараются перетянуть соперников на свою сторону. Чей капитан переступит черту, та команда проиграла. |
| По двигательному содержанию | С ходьбой и бегом | «Поезд» (вторая младшая группа): дети строятся в колонну, держась за плечи. Первый участник – «паровоз», остальные – «вагоны». По команде педагога поезд начинает движение, переходя с ходьбы на бег. По сигналу: «Поезд приближается к станции» ребята замедляют движение. |
| С лазаньем | «Обезьянки» (первая младшая): дети-обезьянки поднимаются на 3–4 ступени гимнастической лестницы за «фруктами», потом осторожно спускаются. |
| С прыжками | «Удочка» (старший дошкольный возраст): ребята-«рыбки» становятся в круг, водящий-«рыбак» в середине раскручивает скакалку по-над землёй, задача «рыбок» не попасться на удочку. Кого скакалка задела, становится «рыбаком». |
| С метанием | «Попади в обруч» (средняя, старшие группы): дети становятся в круг, в центре лежит обруч. Малыши по очереди бросают мешочки с песком или мячики в круг. Педагог оценивает точность броска. Примечание: для усложнения бросать можно из-за спины, сидя, только справа или только слева, из-за головы. |
| По степени физической нагрузки | Большой подвижности | «Линеечка» (подготовительная группа): дети строятся в две шеренги, по сигналу разбегаются, а на команду «Линеечка» быстро возвращаются в свои шеренги. Примечание: для усложнения можно закрепить очерёдность в шеренге. |
| Средней подвижности | «День и ночь» (средняя группа): у каждого участника в руках мяч, по команде: «День» дети подбрасывают мяч вверх и ловят, по команде: «Ночь» замирают в той позе, в которой их застал сигнал. |
| Малой подвижности | «Мяч соседу» (старшая группа): дети стоят по кругу, двое игроков с разных сторон держат по мячу, начинают передавать их в одном направлении. Тот, у кого окажется в руках два мяча, выбывает. |
| Со спортивным инвентарём | С мячом, кеглями, скакалками и пр. в тёплое время года. На лыжах, санках, ледянках и пр. зимой. | |

**Рекомендации по проведению спортивных игр и упражнений в детском саду**

Федеральным государственным образовательным стандартом (ФГОС) обозначены психолого-педагогические рекомендации относительно организации спортивных игр и упражнений.

Каждый месяц дети младшего дошкольного возраста знакомятся с 2–3 играми и упражнениями. Со среднего дошкольного возраста количество увеличивается до 3–4, при этом 4–5 подбираются для повтора.

**Игры и упражнения спортивного характера проводятся в три приёма: утром до завтрака, на прогулке и после дневного сна.** Утренние игры не должны быть слишком энергоёмкими, иначе дети истощатся до следующих учебных занятий. Во время прогулки упражнения и игры могут быть с максимальной физиологической и эмоциональной нагрузкой, а также отработка технических приёмов разных видов спорта. После сна больше внимания уделяется командным играм, особенно тем, технические тонкости которых рассматривались до обеда.

Педагог детально, чётко описывает или напоминает условия игры или порядок выполнения упражнения.

Во время прогулок педагог даёт малышам индивидуальные задания, направленные на освоение базовых движений (например, «постоять как цапля» на одной ножке на бортике песочницы).

**Игры и упражнения должны соответствовать возрастным возможностям детей.** Так, слишком лёгкие задания в старшей группе или слишком сложные в младшей снизит интерес к выполнению заданий.

Если предполагает командная или парная работа, то участники должны быть приблизительно равны по силе: в каждой группе должны быть малоактивные и подвижные ребята. При этом важно акцентировать внимание малышей на необходимости оказывать посильную помощь товарищам.

Следует озаботиться обеспечением оборудования для упражнений и игр: мячами разных размеров, скакалками, кеглями, кольцебросами, верёвками разной длины, мешочками с песком и пр.

Несколько раз в год (3–4 раза) рекомендуется проводить показательные мероприятия (физкультурные праздники), в которых малыши смогут продемонстрировать свои спортивные достижения («Проводы зимы», «День защиты детей» и др.). В эти формы работы рекомендуется подключать родителей, организуя соревнования «Мама, папа, я — спортивная семья».

**Приёмы для проведения спортивных игр и упражнений**

В работе с дошкольниками педагог пользуется тремя группами приёмов, комбинируя их в той или иной последовательности в зависимости от содержания вида деятельности и темы.

***Это интересно. Игровые приёмы в этом виде деятельности являются не вспомогательным способом наладить взаимодействие с детьми, а формой этого самого взаимодействия, так как речь идёт именно об играх и упражнениях спортивного характера.***

**Словесные приёмы**

Речь сопровождает любое (!) действие ребёнка. Тем более если речь идёт о знакомстве и отработке игровых действий.

**Объяснение**

Каждое движение малышу мало показать, нужно ещё и описать. К тому же так дети учатся формулировать условия игры, что является важным условием успешного воспитания самостоятельности в этом виде деятельности. Если игра детям уже знакома, то есть предполагается повторение, то и условия нужно стараться напоминать одним и тем же набором речевых средств. **Важно, чтобы педагог говорил выразительно, без излишней эмоциональности и не прерывался на замечания или другие отступления.**

**Загадки и стихотворения**

Традиционно используются для мотивации детей. Рифмованные строки привлекают внимание ребят, к тому же загадки ещё и возбуждают азарт в разгадывании. Также эти приёмы могут использоваться для создания положительного эмоционального фона, сюрпризного момента.

крепче мы и лучше.

**Короткие сказки**

Дети любят сказки, и этот факт позволяет поставить небольшие по объёму сюжетные зарисовки вместе с загадками и стихотворениями на ступень пьедестала наиболее эффективных мотивационных приёмов.

В работе с воспитанниками средней группы к составлению таких сказок я прибегаю тогда, когда

**Чтение**

Многие педагоги довольно скептически относятся к чтению вслух вне занятий по развитию речи. Но на самом деле этот словесный приём, если его правильно применять, может стать отличным вариантом настроить детей на выполнение спортивных упражнений или «переключить» с одного вида заданий на другие.

**Наглядные приёмы**

**Использование наглядности — важное условие достижения поставленных образовательных целей и задач.**Среди наиболее действенных приёмов, воздействующих на зрительный канал восприятия малышей, можно выделить:

картинки (с изображением порядка выполнения упражнений);

фотографии спортивных соревнований (в старших группах, когда дети уже немного разбираются в тех видах спорта, которые в ходу в семье, такое расширение кругозора помогает пополнить копилку знаний новыми фактами);

демонстрация (это может быть показ педагогом тех или иных игровых действий или упражнений, а также просмотр презентаций, мультфильмов подходящей тематики, например, о важности спорта в жизни человека);

атрибуты для игр и упражнений (мячи, скакалки, кегли — в общем, инвентарь, который содержится в уголке физической культуры в группе и в спортивном зале ДОУ).

**Практические приёмы**

Эти способы взаимодействия подразумевают материализацию опыта, полученного благодаря спортивным играм и упражнениям.

**«Подвижные игры в дошкольном образовательном учреждении»**

**1. Значение подвижных игр для дошкольников.**

    В играх у детей развивается интеллект, фантазия, воображение, память, речь. Сознательное выполнение правил игры формирует волю, развивает самообладание, выдержку, умение контролировать свои поступки, свое поведение. В игре формируется такие личностные качества, как, активность, честность, дисциплинированность, справедливость. В процессе игры происходит всестороннее гармоничное развитие ребенка.

    Являясь важным средством физического воспитания, подвижная игра одновременно оказывает оздоровительное воздействие на организм ребенка. Оздоровительный эффект подвижных игр усиливается при проведении их на свежем воздухе; в игре дети упражняются в самых разнообразных движениях: беге, прыжках, лазании, метании, бросании, ловле. Большое количество движений активизирует дыхание, кровообращение и обменные процессы, оказывает благотворное влияние на психическую деятельность.

**2. Характеристика и этапы развития подвижной игры.**

    Подвижная игра – это сознательная, активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами.

    Подвижные игры классифицируются по разным параметрам:

- по возрасту (игры для детей  младшего дошкольного возраста, среднего дошкольного возраста, старшего дошкольного возраста);

- по степени подвижности ребенка в игре (игры с малой, средней, большой подвижностью);

- по видам движений (игры с бегом, с метанием, с прыжками, с лазанием и т.д.);

- по содержанию (подвижные игры с правилами и спортивные игры).

К подвижным играм с правилами относятся сюжетные и несюжетные игры. К спортивным играм — баскетбол, городки, настольный теннис, хоккей, футбол и др.

*Сюжетные подвижные игры*отражают в условной форме жизненный или сказочный эпизод. Ребенка увлекают игровые образы, он творчески воплощается в них, изображая кошку, воробышка, автомобиль, волка и т.д.

*Несюжетные подвижные игры*содержат интересные детям двигательные игровые задания, ведущие к достижению цели. Эти игры включают игры типа: перебежек, ловишек; игры с элементами соревнования («Кто скорее добежит к своему флажку?» и т.п.); игры-эстафеты («Кто скорее передаст мяч?»); игры с предметами (мячи, обручи, кегли и т.п.); игры-забавы(«Ладушки», «Коза рогатая» и др.).

Игры с элементами соревнования требуют правильного педагогического руководства ими, которое предполагает соблюдение ряда условий: каждый ребенок, участвующий в игре, должен хорошо владеть двигательными навыками (лазаньем, бегом, прыжками, метанием и т.д.), в которых он соревнуется. Игры с элементами соревнования используются преимущественно, в работе с детьми старшего дошкольного возраста.

Важными характеристиками подвижной игры являются:

- цель игры;

- содержание игры;

- правила игры;

- игровые роли.

 Содержание игры включает в себя движения, используемые в игре, которые предварительно усваиваются ребенком в систематических упражнениях.

    Важной характеристикой игры являются игровые правила. П.Ф. Лесгафт рекомендовал постепенно усложнять содержание и правила игры. Для этого создаются новые упражнения, условия, действия, т.е. вводятся варианты игр. Использование разнообразных игровых вариантов позволяет повторять знакомые ребенку действия, с более, повышенными требованиями, способствует сохранению у него интереса к игре. В ходе игры педагог обращает внимание на выполнение ребенком правил. Он тщательно анализирует причины их нарушения. Ребенок может нарушить правила игры в следующих случаях: если не понял достаточно точно объяснение педагога; очень хотел выиграть; был недостаточно внимателен и т.д.

Руководство воспитателя подвижной игрой состоит в распределении ролей в играх. Водящего педагог может назначить, выбрать с помощью считалки, может предложить детям самим выбрать водящего и попросить  затем объяснить, почему они поручают роль именно этому ребенку; он может взять ведущую роль на себя или же выбрать того, кто желает быть водящим. В младших группах роль водящего выполняет вначале сам воспитатель. Он делает это эмоционально, образно. Постепенно ведущие роли поручаются детям.

Этапы развития подвижной игры:

Разучивание игры.

Повторение подвижной игры.

Усложнение подвижной игры.

    Любая игра начинается с ее разучивания. Воспитатель объясняет детям игровую цель, правила игры, содержание игры (ход игры), распределяет игровые роли. Разучивание игры с детьми младшего возраста дошкольного возраста отличается от разучивания игры с детьми старшего дошкольного возраста тем, что проводиться на основе сюжетного рассказа с использованием большего количества атрибутов для игры. Оно основано на эмоциональных образах героев игры, которые позволяет вызвать у ребенка непосредственный интерес. В процессе разучивания используется эффект подражания ребенка движениям взрослых.

   Следующим этапом развития игры является ее  повторение, закрепление. На этом этапе происходит упражнение в основных движениях, тренировка движений. Более, высшим уровнем развития игры считается усложнение правил, условий игры, игровых целей, а так же основных движений, используемых в игре. Игры с усложнением правил, целей и движений используются в основном с детьми старшего дошкольного возраста.

**3. Требования программы «Программа воспитания и обучения в детском саду /Под ред. М.А. Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой» к подбору подвижных игр**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Основное движение, упражнение | Названия подвижных игр по возрастным группам | | | |
| II младшая | средняя | старшая | подготовительная |
| Бег | «Бегите ко мне!», «Птички и птенчики», «Мыши и кот», «Бегите к флажку!», «Найди свой цвет», «Трамвай», «Поезд», «Лохматый пес»,   «Птички в гнездышках» | «Самолеты», «Цветные автомобили», «У медведя во бору», «Птичка и кошка», «Найди себе пару», «Лошадки», «Позвони в погремушку», «Бездомный заяц», «Ловишки» | «Ловишки», «Уголки», «Парный бег», «Мышеловка», «Мы веселые ребята», «Гуси-лебеди», «Сделай фигуру», «Караси и щука», «Перебежки», «Хитрая лиса», «Затейники», «Встречные перебежки», «пустое место» | «Перемени предмет», «Ловишка, бери ленту», «Совушка», «Жмурки», «Два Мороза», «Догони свою пару», «Краски», «Горелки», «Коршун и наседка», «Чье звено скорее соберется?», «Быстро возьми, быстро положи» |
| Прыжки | «По ровненькой дорожке», «Поймай комара», «Воробышки и кот», «С кочки на кочку» | «Зайцы и волк», «Лиса в курятнике», «Зайка серый умывается» | «Не оставайся на полу», «Кто лучше прыгнет?», «Удочка», «С кочки на кочку», «Классы», «кто сделает меньше прыжков?» | «Лягушки и цапли», «не попадись», «Волк во рву» |
| Лазанье, подлезанье, ползанье | «Наседка и цыплята», «Мыши в кладовой», «Кролики» | «Пастух и стадо», «Перелет птиц», «Котята и щенята» | «Кто скорее доберется до флажка?», «Медведь и пчелы», «Пожарные на ученье» | «Перелет птиц», «Ловля обезьян» |
| Бросание, ловля, метание | «Кто бросит дальше мешочек», «Попади в круг», «Сбей кеглю», «Береги предмет» | «Подбрось – поймай», «Сбей булаву», «Мяч через сетку» | «Охотники и зайцы», «Брось флажок», «Попади в обруч», «Сбей мяч», «Сбей кеглю», «Мяч водящему» | «Стоп», «Кто самый меткий?», «Охотники и звери», «Ловишки с мячом», «Кого назвали, тот ловит мяч» |

**4. Методика проведения подвижной игры с детьми дошкольного возраста.**

    Для проведения игр с детьми младшего дошкольного возраста необходимо создание правильной предметно-пространственной среды.  В играх детей старше полутора лет можно заметить признаки подражания взрослым. Учитывая это, воспитатель вовлекает детей **в**игры с помощью игрушки, старается разбудить в них интерес эмоциональным образным объяснением. В младших группах наиболее часто используются сюжетные игры и простейшие несюжетные игры типа «ловишек», а также игры-забавы.

У детей *второго года* жизни велика потребность в движениях. Для удовлетворения их потребности в движении необходимы: горку, скамейки, ящики и другие предметы. Должно быть предоставлено достаточно места, чтобы бегать, подниматься на ступеньки, сползать по скату горки и т.д., играть впрятки, догонялки.  Благодаря развитой способности к имитации большинство подвижных игр детей младшего дошкольного возраста носят сюжетный характер.

При проведении сюжетных игр рекомендуется пользоваться методикой, которая обращена к воображению ребенка. С этой целью используют образные возможности сюжетного рассказа. Для младшей группы рекомендуются игры с текстом.

     Важно научить ребенка действовать точно по сигналу, подчиняться простым правилам игры. Успех проведения игры в младшей группе зависит от воспитателя. Он должен заинтересовать детей, дать образцы движений. Ведущие роли в игре педагог выполняет сам или поручает наиболее активному ребенку, иногда готовит к этому кого-то из старших групп. Важно помнить, что водящий только делает вид, что ловит детей: этот педагогический прием используется для того, чтобы не испугать детей и чтобы у них не пропал интерес к игре.

*На пятом году* жизни характер игровой деятельности детей меняется. Их начинает интересовать результат подвижной игры, они стремятся выразить свои чувства, желания, осуществить задуманное, творчески отобразить в воображении и поведении накопленный двигательный и социальный опыт. Однако подражательность и имитация продолжают играть важную роль и в старшем дошкольном возрасте.

*К средней группе* у детей накапливается двигательный опыт, движения становятся более координированными. Учитывая этот фактор, педагог усложняет условия проведения игры: увеличивается расстояние для бега, метания, высота прыжков; подбираются игры, упражняющие детей в ловкости, смелости, выдержке. И в этой группе воспитатель распределяет роли среди детей. Роль водящего вначале поручается детям, которые могут с ней справиться. Если же ребенку не по силам четко выполнить задание, он может потерять веру в свои возможности и его трудно будет привлечь к активным действиям.

    Как и в младшей группе, воспитатель, проводя сюжетную игру, использует образный рассказ. Сказочные игровые образы побуждают ребенка комбинировать реальные черты воспринимаемого сюжета в новые сочетания. Воображение ребенка 5-го года жизни носит воссоздающий характер, поэтому воспитатель должен все время направлять его развитие.

В подвижных играх детей старшего дошкольного возраста используются более сложные движения. Перед детьми ставится задача мгновенно реагировать на изменение игровой ситуации, проявлять смелость, сообразительность, выдержку, смекалку, сноровку.

Движения детей *старшей группы* отличаются большей скоорди-нированностью, точностью, поэтому наряду с сюжетными и несюжетными играми широко используются игры с элементами соревнования, которые вначале целесообразно вводить между несколькими детьми, равными по физическим силам и развитию двигательных навыков.

Так, в игре «Кто скорее добежит до флажка?» задание выполняют 2—3 ребенка. По мере овладения детьми навыков и ориентировки в пространстве вводятся соревнования по звеньям. Лучшим считается звено, участники которого справятся с заданием быстро и правильно.

*В подготовительной к школе* *группе* большинство детей хорошо владеют основными движениями. Воспитатель обращает внимание на качество движений, следит за тем, что бы они были легкими, красивыми, уверенными. Дети должны быстро ориентироваться в пространстве, проявлять выдержку, смелость, находчивость, творчески решать двигательные задачи. В играх необходимо ставить перед детьми задачи для самостоятельного решения.

Так, в игре «Цветные фигурки» дети делятся на звенья, и в каждом выбирается звеньевой. По сигналу воспитателя дети с флажками в руках разбегаются по залу. По команде «В круг!» они находят своего звеньевого и образуют круг. Затем задание усложняется: дети также разбегаются врассыпную по залу и по команде «В круг!» строятся вокруг звеньевого, а пока воспитатель считает до 5, выкладывают какую-нибудь фигуру из флажков.

Такое усложнение задания требует от детей умения быстро переключаться от одной деятельности к другой — в данном случае от активного бега к выполнению коллективного творческого задания.

Осуществляя поиск решения двигательных задач в подвижных играх, дети сами добывают знания. Важную роль в развитие творческой деятельности детей играет привлечение их к составлению вариантов игр, усложнению правил. Вначале ведущая роль в варьировании игр принадлежит воспитателю, но постепенно детям предоставляется все больше и больше самостоятельности.

В подготовительной к школе группе наряду с сюжетными и несюжетными играми проводятся игры-эстафеты, спортивные игры, игры с элементами соревнования. Дети подготовительной группы должны знать все способы выбора ведущих, широко пользоваться считалками.

**Картотека подвижных игр для всех возрастных групп**

**Младшая группа**

**Подвижная игра «Бегите ко мне».**

***Цель****:* упражнять детей действовать по сигналу, выполнять бег в прямом направлении одновременно всей группой.

***Ход игры:***Дети стоят на одной стороне зала, так, чтобы не мешать друг другу. Воспитатель стоит у противоположной стороны. Он говорит: «Бегите ко мне, все-все бегите ко мне!» Дети бегут к воспитателю, который встречает их приветливо, разведя руки широко в стороны, и делает вид, что хочет всех ребят обнять. После того как дети соберутся около воспитателя, он уходит на другую сторону площадки и снова говорит: «Бегите ко мне!». Перед началом игры воспитатель напоминает, что бежать можно только после слов «Бегите ко мне!», нельзя толкаться и мешать друг другу.

Желающих играть можно разделить на две небольшие группы: пока одна группа играет, другая смотрит, затем они меняются ролями.

**Подвижная игра «Птички».**

***Цель:*** упражнять детей действовать по сигналу педагога, бегать в разных направлениях одновременно всей группой, использовать всю площадь зала.

***Ход игры:*** Педагог объясняет, что дети будут изображать птичек, которые готовятся к отлету в теплые края. По звуковому сигналу воспитателя все дети поднимают руки (крылья в стороны и разбегаются (разлетаются) по всему залу. По сигналу: «Птички отдыхают», дети останавливаются и приседают.

**Подвижная игра «Кот и воробышки» (1 вариант).**

***Цель:*** упражнять детей действовать в соответствии с текстом стихотворения, выполнять бег в прямом направлении одновременно всей группой, использовать всю площадь зала.

***Ход игры:*** «Кот» располагается на одной стороне зала (площадки), а дети – «воробышки» - на другой. Дети – «воробышки» приближаются к «коту» вместе с воспитателем, который произносит: Котя, котенька, коток, Котя – черненький хвосток, он на бревнышке лежит, притворился, будто спит. На слова «Будто спит», «кот» восклицает: «Мяу!» - и начинает ловить «воробышков», которые убегают от него в свой домик (за черту).

**Подвижная игра «Кот и воробышки» (2 вариант).**

***Цель:*** упражнять детей выполнять прыжки с высоты.

***Ход игры:***Дети стоят на скамеечках, на больших кубиках, положенных на полу в одной стороне площадки. Это воробышки на крыше. В стороне сидит кот (воспитатель или кто-нибудь из детей). Кот спит. «Воробышки полетели» — говорит воспитатель. Воробышки спрыгивают с крыши, расправив крылья, разлетаются во все стороны. Но вот просыпается кот. Он произносит «мяу-мяу» и бежит ловить воробышков, которые прячутся на крыше. Пойманных воробышков кот отводит к себе в дом.

*Указания.*Следить, чтобы дети мягко приземлялись, спрыгивали на носки и сгибали колени.

**Подвижная игра «Быстро в домик».**

***Цель:*** упражнять детей действовать по сигналу педагога, двигаться врассыпную в разных направлениях, бегать одновременно всей группой, использовать всю площадь зала.

***Ход игры:*** Дети располагаются в «домике» (на гимнастических скамейках или стульчиках). Воспитатель предлагает им пойти на лужок – цветочками полюбоваться, на бабочек посмотреть – ходьба врассыпную, в разных направлениях. На сигнал: «Быстро в домик, дождь пошел!» - малыши бегут занимать место в «домике» (любое место).

**Подвижная игра «Ловкий шофер».**

***Цель:*** упражнять детей действовать по цветовому сигналу, двигаться врассыпную в разных направлениях, использовать всю площадь зала. Повторить правила дорожного движения.

***Ход игры:*** Дети располагаются произвольно по всему залу, в руках у каждого ребенка руль (обруч). По сигналу воспитателя: «Поехали!» - дети – «машины» разъезжаются по всему залу в разных направлениях, стараясь не мешать друг другу. Если педагог поднимает флажок красного цвета, то все машины останавливаются. Если зеленый – продолжают движение.

**Подвижная игра «Быстрый мяч».**

***Цель:*** упражнять детей прокатывать мяч в прямом направлении, действовать по сигналу педагога.

***Ход игры:*** Дети становятся на исходную линию, обозначенную чертой или шнуром. В руках у каждого ребенка мяч (большой диаметр). По сигналу воспитателя дети занимают исходное положение – ноги на ширине плеч, мяч в согнутых руках у груди. По следующей команде дети наклоняются и, энергичным движением оттолкнув мяч, прокатывают его вперед, а затем бегут за ним. На исходную линию возвращаются шагом.

**Подвижная игра «Зайка серый умывается».**

***Цель:*** упражнять детей выполнять действия в соответствии с текстом стихотворения, прыгать на двух ногах с продвижением вперед, использовать всю площадь зала.

***Ход игры:*** Дети становятся перед воспитателем полукругом и все вместе произносят: «Зайка серый умывается, зайка в гости собирается. Вымыл носик, вымыл хвостик, вымыл ухо, вытер сухо!». В соответствии с текстом стихотворения дети выполняют движения, прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед – «направляются в гости.

**Подвижная игра «Поймай комара».**

***Цель:*** упражнять детей выполнять прыжки вверх с места, доставая предмет, подвешенный выше поднятой руки ребенка, не уменьшать круг во время подпрыгиваний.

***Ход игры:*** Дети стоят по кругу лицом к центру на расстоянии вытянутых рук. Воспитатель находится в середине круга. В руках у него прут (длина 1—1,5 м) с привязанным на шнуре комаром из бумаги или материи. Воспитатель кружит шнур немного выше голов играющих. Когда комар пролетает над головой, дети подпрыгивают, стараясь поймать его обеими руками. Тот, кто поймает комара, говорит: «Я поймал!».

Надо следить, чтобы дети не уменьшали круг во время подпрыгиваний. Вращая прут с комаром, воспитатель то опускает, то приподнимает его.

**Подвижная игра «Мыши в кладовой».**

***Цель****:* упражнять детей выполнять бег врассыпную, подлезание под шнур, не касаясь руками пола

***Ход игры:*** Дети изображают мышей. Они стоят или сидят на стульях, скамейках на одной стороне площадки — мышки в норках. На противоположной стороне, на высоте 50—40 *см*натянута веревка, за ней кладовая. Сбоку от играющих сидит воспитатель, исполняющий роль кошки. Кошка засыпает. Мыши бегут в кладовую, нагибаются, подлезая под веревку (надо стараться наклониться пониже, чтобы не задеть её). В кладовой мыши присаживаются на корточки и грызут сухари. Кошка просыпается, мяукает и бежит за мышами. Мыши убегают в норки. (Кошка не ловит мышей, она только делает вид, что хочет поймать их). Затем кошка возвращается на место и засыпает, игра продолжается.

**Подвижная игра «По ровненькой дорожке».**

***Цель****:* упражнять детей действовать в соответствии с текстом и ритмом стихотворения, выполнять прыжки на двух ногах с продвижением вперед, действовать совместно, использовать всю площадь зала.

***Ход игры:*** Дети свободно группируются или строятся в колонну и идут гулять. Воспитатель ритмично, в определенном темпе произносит следующий текст:

По ровненькой дорожке, по ровненькой дорожке,

Шагают наши ножки. Раз-два, раз-два,

По камешкам, по камешкам, по камешкам, по камешкам..В яму - бух!

При словах «По ровненькой дорожке» дети идут шагом. Когда воспитатель говорит: «По камешкам, по камешкам»,— они прыгают на двух ногах, слегка продвигаясь вперед. На слова «В яму — бух!» присаживаются на корточки. «Вылезли из ямы»,— говорит воспитатель, и дети поднимаются. Игра повторяется.

**Подвижная игра «Лягушки-попрыгушки».**

***Цель****:* упражнять детей выполнять прыжки на двух ногах с продвижением вперед, перепрыгивание  через лежащий на полу шнур.

***Ход игры:*** На одной стороне зала на полу лежит шнур – это «болотце». Дети – «лягушки – попрыгушки» становятся на другой стороне зала в одну шеренгу на исходную линию. Воспитатель говорит: Вот лягушки по дорожке скачут, вытянувши ножки, ква-ква, ква-ква-ква, скачут вытянувши ножки.В соответствии с ритмом стихотворения дети выполняют прыжки на двух ногах, продвигаясь вперед (примерно 16 прыжков) до «болотца» и прыгают через шнур, произнося: «Плюх!». После паузы игровое упражнение повторяется. Если группа детей большая, то построение производится в две шеренги и во избежание травм расстояние между шеренгами составляет примерно 1,5 – 2м. Дети второй шеренги вступают в игру чуть позже и только по сигналу воспитателя.

**Подвижная игра «Коршун и птенчики».**

***Цель****:* упражнять детей действовать по сигналу педагога, выполнять ходьбу, бег врассыпную, прыжки с высоты 15–20 см, использовать всю площадь зала.

***Ход игры****:* Дети – «птенчики» сидят в «гнездышках» (на гимнастических скамейках или стульчиках). Ведущий – «коршун» располагается на дереве (стуле) на некотором расстоянии от них. Воспитатель предлагает «птенчикам» полетать, поклевать зернышек. Дети выполняют ходьбу врассыпную, не задевая друг друга, затем бег. По сигналу: «Коршун!» - птенчики быстро возвращаются в свои «гнездышки» (можно занимать любое свободное место), а «коршун» старается поймать кого-либо из них.

**Подвижная игра «Птица и птенчики» (1 вариант).**

***Цель:*** упражнять детей действовать по сигналу, выполнять бег и ходьбу врассыпную, использовать всю площадь зала.

***Ход игры:*** «Я буду птица, а вы – птенчики, - говорит воспитатель и предлагает детям посмотреть на большой круг (из шнура) – это наше гнездо и приглашает птенчиков в него. Дети входят в круг и присаживаются на корточки. «Полетели, полетели птенчики зернышки искать», - говорит воспитатель. Птенчики вылетают из гнезда. «Птица – мама» летает вместе с птенцами по всему залу. По сигналу: «Полетели домой, в гнездо!» - все дети бегут в круг.

**Подвижная игра «Птица и птенчики» (2 вариант).**

***Цель:*** упражнять детей действовать по сигналу педагога, выполнять бег и ходьбу врассыпную, ориентироваться в пространстве, использовать всю площадь зала.

***Ход игры:*** Дети делятся на группы по 5—6 человек. Каждая группа имеет свой домик — гнездышко (начерченный мелом круг, положенный на пол большой обруч или связанную за концы веревку и т.п.). Дети сидят на корточках, изображают птенчиков в гнездышках, воспитатель — птичку. По сигналу: «Полетели, полетели птенчики зернышки искать» птенчики вылетают из гнездышка и стараются улететь за кормом подальше. По сигналу воспитателя: «Полетели домой, в гнездо!» птенчики возвращаются в свои гнездышки.

Воспитатель  напоминает, что нельзя залетать в чужое гнездышко, улетать надо подальше от дома, там больше корма для птичек.

**Подвижная игра «Коршун и цыплята».**

***Цель:*** упражнять детей действовать по сигналу педагога, выполнять  ходьбу, бег врассыпную; использовать всю площадь зала.

***Ход игры:*** С одной стороны зала расположен шнур – за ним располагаются «цыплята» - это их «домик». Сбоку домика на стуле располагается «коршун» - водящий, которого назначает воспитатель. Дети – «цыплята» бегают по залу – «двору», присаживаются – «собирают зернышки, помахивают «крылышками». По сигналу воспитателя: «Коршун, летит!» - цыплята» убегают в «домик» (за шнур), а «коршун» пытается их поймать (дотронуться). При повторении игры роль коршуна выполняет другой ребенок (но не из числа пойманных).

**Подвижная игра «Найди свой цвет» (1 вариант).**

***Цель:*** упражнять детей действовать по сигналу, ориентироваться по цвету, выполнять  ходьбу, бег врассыпную, использовать всю площадь зала.

***Ход игры:*** В трех местах площадки положены обручи (5 см), в них стоят кубики (кегли) разных цветов. Дети делятся на три группы, и каждая группа занимает место вокруг кубика определенного цвета. Воспитатель предлагает запомнить цвет своего кубика, затем по сигналу дети разбегаются по всему залу. На сигнал: «Найди свой цвет!» - дети стараются занять место около обруча, в котором кубик того же цвета, вокруг которого они занимали место первоначально.

**Подвижная игра «Найди свой цвет» (2 вариант).**

***Цель:*** упражнять детей действовать по сигналу педагога, ориентироваться в пространстве, выполнять  ходьбу, бег врассыпную, соотносить цвета, использовать всю площадь зала, действовать совместно.

***Ход игры:*** Воспитатель раздает детям флажки 3—4 цветов: красные, синие, желтые, зеленые. Дети с флажками одного цвета собираются в разных углах комнаты, обозначенных воспитателем заранее флагом определенного цвета. По сигналу воспитателя «Идите гулять» дети расходятся по площадке (комнате) в разные стороны. Когда воспитатель скажет: «Найди свой цвет»,— дети собираются возле флага соответствующего цвета. Воспитатель отмечает, какая группа раньше собралась.

После нескольких повторений, когда дети хорошо усвоят игру, воспитатель может предложить во время прогулки остановиться, закрыть глаза, а сам тем временем переставляет флаги, стоящие в углах комнаты.

**Подвижная игра «Лохматый пес».**

***Цель:***упражнять детей действовать в соответствии с текстом стихотворения, выполнять ходьбу, бег врассыпную, использовать всю площадь зала.

***Ход игры:*** Один из детей изображает пса. Он ложится на пол, положив голову на протянутые вперед руки. Остальные дети гурьбой тихонько подходят к нему по мере произнесения следующего текста:

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 начинают будить пса, наклоняются к нему, произносят его кличку, хлопают в ладоши, машут. Пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются. Пес гонится за ними, старается  кого-нибудь поймать. Когда все дети убегут, пес возвращается на свое место.

**Подвижная игра «Воробышки в гнездышках».**

***Цель:*** упражнять детей действовать по сигналу, выполнять бег и ходьбу врассыпную, перешагивание через обруч, ориентироваться в пространстве, использовать всю площадь зала.

***Ход игры:*** Дети – «воробышки» с помощью воспитателя распределяются на 3-4 группы и становятся внутри «гнезд» (обручей большого диаметра или кругов, образованных из шнуров или веревок). По сигналу воспитателя: «Полетели!» - «воробышки» вылетают из «гнезда», перешагивая через обруч и разбегаются по всему залу. Присаживаются на корточки – «клюют зернышки». По сигналу: «Птички, в гнезда!» - убегают в свои «гнезда».

**Подвижная игра «Кролики» (1 вариант).**

***Цель:***упражнять детей действовать по сигналу, выполнять прыжки на двух ногах с продвижением вперед, бег врассыпную, подлезание под шнур, не касаясь руками пола.

***Ход игры:*** Дети располагаются за веревкой (шнуром), натянутой на высоте 50 см от пола, - они «кролики в клетках». По сигналу воспитателя: «Скок – поскок на лужок» - все «кролики» выбегают из клеток (подлезают под шнур, не касаясь руками пола), скачут (прыжки на двух ногах, щиплют травку. На сигнал: «Сторож!» - все «кролики» убегают обратно (но не подлезают под шнур, а забегают за стойку).

**Подвижная игра «Кролики» (2 вариант).**

***Цель:*** упражнять детей действовать по сигналу педагога, ориентироваться в пространстве, выполнять  прыжки на двух ногах с продвижением вперед, бег врассыпную, подлезание под препятствие, не касаясь руками пола.

***Ход игры:*** На одной стороне площадки мелом нарисованы круги (5— 6) — это клетки для кроликов. Перед ними ставятся дуги. На противоположной стороне —дом сторожа (стул, на котором сидит воспитатель). Между домом и клетками кроликов находится лужок, на котором кролики гуляют. Воспитатель делит всех играющих на группы по 3—4 ребенка. Каждая группа становится в один из начерченных на полу кругов. Дети присаживаются по указанию воспитателя на корточки (кролики сидят в клетках). Воспитатель подходит поочередно к клеткам и выпускает кроликов на лужок. Кролики один за другим проползают под дугой, а затем бегают и прыгают на лужайке. Через некоторое время воспитатель говорит: «Бегите в клетки». Кролики спешат домой. Каждый возвращается в свою клетку, проползая снова под дугой. Кролики сидят в клетках до тех пор, пока сторож снова не выпустит их гулять.  Вместо дуги для подползания можно использовать положенную на стойки планку или натянутый шнур.

**Подвижная игра «Автомобили» (1 вариант).**

***Цель:*** упражнять детей действовать в соответствии с двумя цветовым сигналам,  выполнять  бег врассыпную, использовать все пространство зала.

***Ход игры:*** Каждый играющий получает руль (картонный или фанерный). По сигналу воспитателя (поднят зеленый флажок) дети разбегаются врассыпную так, чтобы не мешать друг другу. На другой сигнал (поднят красный флажок) автомобили останавливаются.

**Подвижная игра «Автомобили» (2 вариант).*Цель:*** упражнять детей действовать по двум цветовым сигналам, выполнять  бег врассыпную, использовать все пространство зала.

***Ход игры:*** Каждый играющий получает руль (картонный или фанерный). По сигналу воспитателя (поднят зеленый флажок) дети разбегаются врассыпную так, чтобы не мешать друг другу. Через некоторое время воспитатель поднимает флажок желтого цвета, дети переходят на ходьбу. На поднятый флажок красного цвета – «автомобили» останавливаются.

**Подвижная игра «Тишина».**

***Цель:*** упражнять детей выполнять ходьбу в колонне по одному.

***Ход игры:*** Ходьба в колонне по одному в обход площадки за воспитателем и совместное проговаривание строчек стихотворения:

Тишина у пруда, не колышется трава.

Не шумите, камыши, засыпайте, малыши.

По окончании стихотворения дети останавливаются, приседают, наклоняют голову и закрывают глаза. Через несколько секунд воспитатель произносит громко: «Ква-ква-ква!» - и поясняет, что лягушки разбудили ребят, и они проснулись, поднялись и потянулись.

**Подвижная игра «Мы топаем ногами».**

***Цель:*** упражнять детей действовать в соответствии с текстом стихотворения, выполнять  бег по кругу.

***Ход игры:*** Воспитатель вместе с детьми становится в круг на  расстоянии выпрямленных в сторону рук. В соответствии с произносимым текстом дети выполняют упражнения:

Мы топаем ногами, мы хлопаем руками, киваем головой.

Мы руки поднимаем, мы руки опускаем, мы руки подаем.

С этими словами дети дают друг другу руки, и продолжают:

И бегаем кругом, и бегаем кругом.

Через некоторое время воспитатель говорит: «Стой!». Дети замедляют движение, останавливаются. При выполнении бега можно предложить детям опустить руки.

**Подвижная игра «Огуречик, огуречик».**

***Цель:*** упражнять детей выполнять бег врассыпную, прыжки на двух ногах с продвижением вперед, использовать все пространство зала.

***Ход игры:***На одной стороне зала – воспитатель «мышка», на другой стороне – дети. Они приближаются к «мышке» прыжками на двух ногах. Воспитатель говорит:

Огуречик, огуречик, не ходи  на тот конечик,

Там мышка живет, тебе хвостик отгрызет.

Дети убегают за условную черту в свой «домик», а педагог их догоняет.

**Подвижная игра «Наседка и цыплята».**

***Цель****:* упражнять детей действовать по сигналу педагога, выполнять ходьбу, бег врассыпную, подлезание под препятствие, не касаясь руками пола, использовать всю площадь зала

***Ход игры:***Играющие дети изображают цыплят, воспитатель — наседку. Цыплята с наседкой находятся в доме (место, огороженное натянутой между стойками или стульями веревкой на высоте 35—40 *см).*В стороне живет воображаемая большая птица. Наседка подлезает под веревку и отправляется на поиски корма. Она зовет цыплят: «Ко-ко-ко-ко». По ее зову цыплята подлезают под веревку, бегут к наседке и вместе с ней гуляют, наклоняются, приседают, ищут корм. По словам воспитателя «Большая птица летит!» все цыплята быстро убегают и прячутся в доме…Когда цыплята возвращаются домой, убегая от большой птицы, воспитатель может приподнять веревку повыше, чтобы дети не задели ее.

**Подвижная игра «Поезд».**

***Цель:*** упражнять детей выполнять ходьбу, бег в колонне по одному с изменением темпа, действовать по сигналу, находить свое место в колонне.

***Ход игры:***Дети строятся в колонну по одному (не держась друг за друга). Первый — паровоз, остальные — вагоны. Воспитатель дает гудок и поезд начинает двигаться вперед, вначале медленно, потом быстрее, быстрее и наконец дети переходят на бег. «Поезд подъезжает к станции»,— говорит воспитатель. Дети замедляют постепенно шаг, и поезд останавливается. Дети выходят погулять: они расходятся по полянке, собирают цветы, ягоды, грибы, шишки. Услышав гудок, они снова собираются в колонну, и движение поезда возобновляется. …Вначале дети строятся в колонну в любом порядке, а к концу года привыкают запоминать свое место в колонне — находить свой вагон. Можно изменить сюжет игры, например поезд может остановиться у речки, тогда дети изображают катание на лодках, ловлю рыбы и т. п.

**Подвижная игра «Трамвай (троллейбус, автобус)».**

***Цель:*** упражнять детей выполнять ходьбу, бег в колонне по два, действовать в соответствии с цветовым сигналом, сообща,  выполнять подлезание.

***Ход игры****:*Дети стоят в колонне парами, держа друг друга за руку. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны, т. е. одни дети держатся за шнур правой рукой, другие - левой. Это трамвай. Воспитатель стоит в одном из углов комнаты, держа в руках три цветных флага: желтый, красный, зеленый. Он объясняет, что на зеленый сигнал надо двигаться, на красный, желтый - останавливаться. Воспитатель поднимает зеленый флаг - трамвай едет, дети бегут вокруг комнаты (площадки). Добежав до воспитателя (светофора), дети смотрят, не сменился ли цвет. Если по-прежнему зеленый цвет, то движение трамвая продолжается, если поднят красный или желтый флаг, дети останавливаются и ждут, когда появится зеленый флаг, чтобы снова можно было двигаться.

При  небольшом количестве детей, можно поставить их  в одну колонну. Можно  на пути организовать остановку. Подъезжая к ней, трамвай замедляет ход, останавливается. Для того чтобы войти  и выйти, дети приподнимают шнур.

**Подвижная игра «Мыши и кот».**

***Цель:*** упражнять детей действовать в соответствии с правилами игры, выполнять ходьбу, бег врассыпную, использовать всю площадь зала

***Ход игры:***Дети-мыши сидят в норках (на скамейках или стульях, поставленных вдоль стен зала). В одном из углов площадки сидит кот – воспитатель. Кот засыпает, и мыши разбегаются по комнате. Но вот кот просыпается, потягивается, мяукает и начинает ловить мышей. Мыши быстро бегут и прячутся в норках (занимают свои места на стульях). После того как все мыши вернутся в норки, кот еще раз проходит по комнате, затем возвращается на свое место и засыпает. *…*Из норок мышки могут выбегать только тогда, когда кошка закроет глаза и заснет, а возвращаться в норки — после того как кошка проснется и замяукает. В игре можно использовать и кошку-игрушку.

**Подвижная игра «Солнышко и дождик».**

***Цель:*** упражнять действовать по сигналу, выполнять ходьбу, бег врассыпную, ориентироваться в пространстве.

***Ход игры:***Дети присаживаются на корточки за стульями, расположенными на некотором расстоянии от стен зала, и смотрят в окошко (в отверстие спинки стула). Воспитатель говорит: «Солнышко! Идите гулять!» Дети бегают по площадке. На сигнал: «Дождик! Скорее домой!» все бегут на свои места и присаживаются сзади стульев.

**Подвижная игра «Бегите к флажку».**

***Цель:*** упражнять детей действовать в соответствии с правилами, ориентироваться на цветовой сигнал, выполнять бег врассыпную, использовать все пространство зала.

***Ход игры:***Воспитатель раздает детям флажки двух цветов: красного и синего. Он, держа в одной руке красный, в другой — синий флажок, разводит руки в стороны; дети  группируются со стороны флажка соответствующего цвета. Затем он предлагает детям погулять по площадке. Пока дети гуляют, воспитатель переходит на другую сторону и говорит: «Раз, два, три—скорей сюда беги!» - при этом он протягивает руки с флажками в стороны. Дети бегут к нему и собираются возле флажка своего цвета. Когда все дети соберутся, воспитатель предлагает поднять флажки вверх и помахать ими. …. Воспитатель может перекладывает флажки из одной руки в другую, чтобы дети собирались то справа, то слева от него. Вместо флажков детям можно дать в руку платочек или кубик соответствующего цвета или повязать на руку цветную ленточку.

**Подвижная игра «Обезьянки».**

***Цель:*** упражнять детей выполнять лазание по гимнастической стенке.

***Ход игры:***Воспитатель предлагает детям по одному или по двое подойти к гимнастической стенке, встать лицом к ней и взобраться до 3—4 рейки. Это обезьянки. Остальные дети сидят или стоят и смотрят, как обезьянки собирают на деревьях фрукты. Затем на деревья взбираются другие обезьянки.

*Указания.*Когда дети научатся уверенно взбираться на лесенку и спускаться с нее, надо усложнить задание, предложив им перебираться с пролета на пролет стенки — с дерева на дерево.

**Подвижная игра «Кто дальше бросит мешочек?».**

***Цель:*** упражнять детей метать на дальность правой и левой рукой, действовать по сигналу.

***Ход игры:***Дети стоят на одной стороне зала (площадки) за начерченной линией или положенной веревкой. Каждый из играющих получает мешочек, По сигналу воспитателя все дети бросают мешочки вдаль. Каждый внимательно следит за тем, куда упадет его мешочек. По следующему сигналу дети бегут за мешочками, поднимают их и становятся на то место, где лежал мешочек. Они поднимают двумя руками мешочек над головой. Воспитатель отмечает детей, которые бросили мешочек дальше всех. Дети возвращаются на исходные места.

Игру лучше проводить с половиной группы. Бросать мешочки нужно по заданию воспитателя и правой и левой рукой.

**Подвижная игра «Попади в круг».**

***Цель:*** упражнять детей в метании в горизонтальную цель двумя руками снизу.

***Ход игры:***Дети стоят по кругу на расстоянии 2—3 шагов от лежащего в центре большого обруча или круга (из веревки или начерченного на полу, диаметр 1—1,5 *м).*В руках у детей мешочки с песком. По сигналу воспитателя «Бросай!» все дети бросают мешочки в круг. Затем воспитатель говорит: «Поднимите мешочки». Дети поднимают мешочки и становятся на место.

***Указания.***Мешочек надо бросать обеими руками.***Указания.***Мешочек надо бросать обеими руками.

**Подвижная игра «Поймай мяч».**

***Цель:*** упражнять детей ловить мяч брошенный воспитателем и бросать его обратно.

***Ход игры:***Напротив ребенка на расстоянии 1,5—2 *м*от него становится взрослый. Он бросает мяч ребенку, а тот возвращает его. В это время Взрослый произносит слова: «Лови, бросай, упасть не давай!» Каждое слово  сопровождается броском  мяча. Слова нужно произносить медленно, чтобы малыш успел поймать мяч и бросить его не спеша.  По мере овладения навыками ловли и бросания расстояние между ребенком и взрослым можно увеличивать. Если играют двое детей, взрослый следит, чтобы они хорошо бросали мяч и при ловле не прижимали его к груди.

**Подвижная игра «Угадай, кто кричит».**

***Цель:*** упражнять детей подражать крику животного, соотносить издаваемые звуки с определенным животным.

***Ход игры:***Дети становятся в круг спиной к центру. Воспитатель стоит в кругу. Он назначает водящего, который тоже становится в середину круга и подражает крику какого-либо домашнего животного или птицы. После этого все дети поворачиваются лицом в круг. Тот, кому предложит воспитатель, отгадывает, кто кричал. Назначается новый водящий.

***Указания.***Если ребенок затрудняется и не знает, какому животному или птице подражать, воспитатель помогает ему, подсказывает.

**Подвижная игра «Что спрятано?».**

***Цель:*** упражнять детей различать основные цвета и т.д., развивать зрительную память

***Ход игры:***Дети стоят по кругу или в шеренге. Воспитатель кладет на пол перед детьми 3—5 предметов (кубик, флажок, погремушку, мячик и др.) и предлагает их запомнить. Затем играющие по сигналу воспитателя поворачиваются спиной к центру круга или лицом к стене. Воспитатель прячет один или два предмета и говорит: «Посмотрите!» Дети поворачиваются лицом к центру круга и внимательно присматриваются к предметам, вспоминают, каких нет. Воспитатель подходит по очереди к некоторым детям, и они шепотом говорят, какие предметы спрятаны. Когда большинство играющих правильно назовут спрятанные предметы, воспитатель называет их вслух.

Если в игре используются игрушки, то лучше подбирать однотипные, изображающие либо животных, либо птиц, либо деревья. Игру можно провести и так: только один ребенок отворачивается, когда воспитатель убирает предметы, а потом определяет, какой предмет спрятан. Остальные играющие не должны ему подсказывать.

**Подвижная игра «Не опоздай!».**

***Цель:*** упражнять детей действовать по сигналу, бегать в разных направлениях одновременно всей группой, использовать всю площадь зала, находить свою игрушку.

***Ход игры:***На полу по кругу раскладываются кубики или погремушки. Дети становятся у кубиков. По сигналу воспитателя они бегают по всей комнате, не задевая друг друга и не сбивая кубиков. По сигналу «Не опоздай!» дети бегут к своим кубикам.

**Подвижная игра «Пузырь».**

***Цель:*** упражнять  детей вставать в круг,  действовать в соответствии с текстом стихотворения,  использовать всю площадь зала.

***Ход игры:*** Дети вместе с воспитателем берутся за руки и образуют небольшой круг, становясь плотно друг к другу. На слова: «Раздувайся, пузырь, раздувайся большой, оставайся такой, да не лопайся!» дети отходят назад, держась за руки до тех пор, пока воспитатель не скажет: «Лопнул пузырь!». По этому сигналу  малыши опускают руки приседают на корточки, произнося: «Хлоп!». Можно после слов «Лопнул пузырь!» предложить детям, не разрывая рук, двигаться к центру круга, произнося при этом  «ш-ш-ш» (воздух  выходит). После чего снова «надувать пузырь».

**Подвижная игра «Мой веселый звонкий мяч».**

***Цель:*** упражнять  детей выполнять прыжки на двух ногах на месте, использовать всю площадь зала.

***Ход игры****:* Дети сидят на стульях с одной стороны зала. Воспитатель становится перед ними на некотором расстоянии и проделывает упражнения с мячом. Он показывает, как легко и высоко прыгает мяч, если отбивать его рукой. При этом воспитатель приговаривает: «Мой веселый звонкий мяч,  ты куда пустился вскач?  Красный, желтый, голубой, не угнаться за тобой!» Затем он вызывает детей и предлагает им попрыгать вместе с мячом. Снова проделывает упражнения с мячом, сопровождая их чтением стихов. Закончив стихотворение, он говорит: «Сейчас догоню!» Дети перестают прыгать и убегают от воспитателя, который делает вид, что ловит их.

**Подвижная игра «Догони мяч».**

***Цель:***  упражнять детей

***Ход игры:*** Дети играют на площадке  кто с кем хочет. Воспитатель подзывает нескольких  детей, предлагает им побегать за мячом и поиграть с ним. Называя имена детей, воспитатель поочередно раскатывает мячи в разных направлениях. Ребенок бежит за мячом, ловит его и приносят педагогу. Воспитатель снова бросает мячи, но уже в другом направлении.

**Средняя группа**

**Подвижная игра «Лиса в курятнике»**

***Задачи:*** Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.

***Описание:*** На одной стороне площадки отчерчивается курятник. В курятнике на насесте (на скамейках) располагаются куры, дети стоят на скамейках. На другой стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – они ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу «Лиса» куры убегают в курятник, взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест. Отводит ее в свою нору. Куры спрыгивают с насеста и игра возобновляется.

***Правила:***

Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса!».

***Варианты****:* Увеличить число ловишек – 2 лисы. Курам взбираться на гимнастическую стенку.

**Подвижная игра «Зайцы и волк»**

***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.

**Подвижная игра «У медведя во бору»**

***Задачи:*** Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивать речь.

***Описание:*** На одной стороне площадки проводится черта – это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2-3 шагов очерчивается место для медведя. На противоположной стороне дом детей. Воспитатель назначает медведя, остальные дети – у себя дома. Воспитатель говорит: «Идите гулять!». Дети направляются к опушке леса, собирая ягоды, грибы, имитируя движения и хором говорят: «У медведя во бору, грибы ягоды беру. А медведь сидит и на нас рычит».  Медведь в это время сидит на своем месте. Когда играющие произносят «Рычит!» медведь встает, дети бегут домой. Медведь старается их поймать – коснуться. Пойманного медведь отводит к себе. После 2-3 пойманных выбирается новый медведь.

***Правила:***

Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убегать домой только после слова «рычит!».

Медведь не может ловить детей за линией дома.

***Варианты****:* Ввести 2 медведей. Поставить на пути преграды.

**Подвижная игра «Птички и кошка»**

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

**Описание:** На земле чертится круг или кладется шнур со связанными концами. Воспитатель выбирает ловишку который становится в центре круга. Это кошка. Остальные – птички, находятся за кругом. Кошка спит, птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички вылетают из круга. Тот, кого коснулась кошка, считается пойманным и идет на середину круга.  Когда поймают 2-3 птичек – выбирается новая кошка.

***Правила:***

Кошка ловит птичек только в кругу.

Кошка может касаться птичек, но не хватать их.

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

**Подвижная игра «Через ручеек»**

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

***Описание:*** Все играющее сидят на стульях, в 6 шагах от них кладутся 2 шнура, расстояние между ними 2 метра – это ручеек. Дети должны по камушкам – дощечкам перебраться на другой берег не замочив ног. Дощечки положены с таким расчетом, чтобы дети могли прыгнуть обеими ногами с одного камушка на другой. По слову «Пошли!» 5 детей перебирается через ручеек. Тот, кто оступился, отходит в сторону – «сушить обувь». Все дети должны перейти через ручей.

***Правила:***

Проигравшим считается тот, кто вступил ногой в ручеек.

Перебираться можно только по сигналу.

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

**Подвижная игра «Кошка и мышка»**

***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 убегать после слова «ждет».

**Подвижная игра «Лошадки»**

***Задачи:*** Развивать у детей умение действовать по сигналу, согласовывать движения друг с другом, упражнять в беге, ходьбе.

***Описание:*** Дети делятся на 2 равные группы. Одна группа изображает конюхов, другая – лошадей. На одной стороне отчерчивается конюшня. На другой – помещение для конюхов, между ними луг. Воспитатель говорит: «Конюхи, вставайте скорей, запрягайте лошадей!». Конюхи с вожжами в руках, бегут к конюшне и запрягают лошадей. Когда все лошади запряжены, они выстраиваются друг за другом и по указанию воспитателя идут шагом или бегут. По слову воспитателя «Приехали!» конюхи останавливают лошадей. Воспитатель говорит «Идите отдыхать!». Конюхи распрягают лошадей и отпускают их пастись на луг. Сами возвращаются на свои места отдохнуть. Лошади спокойно ходят по площадке, пасутся, щиплют траву. По сигналу воспитателя «Конюхи, запрягайте лошадей!» конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом. После 2-3 повторений воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню!». Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их и отдают вожжи воспитателю.

***Правила:***

Играющие меняют движения по сигналу воспитателя. По сигналу «Идите отдыхать» - конюхи возвращаются на места.

**Подвижная игра «Кролики»**

***Задачи:*** Развивать у детей умение двигаться в коллективе, находить свое место на площадке. Упражнять в подлезании, в беге, в прыжках на 2 ногах.

***Описание:*** На одной стороне площадки отчерчиваются круги – клетки кроликов. Перед ними ставятся стульчики, к ним вертикально привязываются обручи или протягивается шнур. На противоположной стороне ставится стул – дом сторожа. Между домом и клетками кроликов – луг. Воспитатель делит детей на маленькие группы по 3-4 человека. Каждая группа становится в очерченный круг. «Кролики сидят в клетках!» - говорит воспитатель. Дети присаживаются на корточки – это кролики в клетках. Воспитатель поочередно подходит к клеткам и выпускает кроликов на травку. Кролики пролезают в обруч и начинают бегать и прыгать. Воспитатель говорит «Бегите в клетки!». Кролики бегут домой и возвращаются в свою клетку, пролезая снова в обруч. Затем сторож снова их выпускает.

***Правила:***

Кролики не выбегают, пока сторож не откроет клеток.

Кролики возвращаются после сигнала воспитателя «Скорей в клетки!».

**Подвижная игра «Где позвонили»**

***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 звонок. 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!»

**Подвижная игра «Попади мешочком в круг»**

***Задачи:*** Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании правой и левой рукой.

***Описание:*** Дети стоят по кругу. В центре круга выложен из веревки кружок, концы веревки связаны, круг можно начертить. Диаметр круга – 2 метра. Дети находятся на расстоянии 1-2 шагов от круга. В руках мешочки с песком. По слову воспитателя «Бросай!», все бросают свои мешочки в круг. «Поднимите мешочки!» - говорит воспитатель. Дети поднимают мешочки, становятся на место. Воспитатель отмечает, чей мешочек не попал в круг, игра продолжается. Дети бросают другой рукой.

***Правила:***

Бросать мешочек нужно по слову воспитателя «Бросай!»

Поднимать по сигналу «Поднимите!».

**Подвижная игра «Кто бросит дальше мешочек»**

***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.

**Подвижная игра «Самолеты»**

***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 врассыпную, 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.

**Подвижная игра «Найди себе пару»**

***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.

**Подвижная игра «Цветные автомобили»**

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

***Описание:*** Дети сидят вдоль стены, они автомобили. Каждому дается флажок какого – либо цвета. Воспитатель стоит лицом к играющим, в центре. В руке – 3 цветных флажка, по цветам светофора. Поднимает флажок, дети, имеющие флажок этого цвета бегут по площадке в любом направлении, на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются, и по сигналу «Автомобили возвращаются!» - направляются шагом в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, но может поднять и 2, и все 3 флажка вместе, тогда все машины выезжают из гаража.

***Правила:***

Выезжать из гаражей можно только по сигналу воспитателя, возвращаться в гараж тоже по сигналу.

Если флажок опущен, автомобили не двигаются.

***Варианты****:* Разложить по углам ориентиры разного цвета. На сигнал «Автомобили выезжают», в это время поменять местами ориентиры. Предложить детям вспомнить разные марки автомобилей.

**Подвижная игра «Лохматый пес»**

***Задачи:*** Приучать детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал.

***Описание:*** Ребенок изображает собаку, он сидит на стуле в одном конце площадки, и делает вид     что спит. Остальные дети находятся в другом конце помещения за чертой – это дом. Они тихо подходят к собаке, воспитатель говорит: «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.

**Старшая группа**

**Подвижная игра «Хитрая лиса»**

***Цель:*** 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 затеем 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.

**Подвижная игра «Передай – встань»**

***Цель:***Воспитывать у детей чувство товарищества, развивать ловкость, внимание. Укреплять мышцы плеч и спины.

***Описание:*** Играющие строятся в две колонны, на расстоянии двух шагов одна от другой. В каждой стоят друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Перед колоннами проводится черта. На нее кладутся два мяча. По сигналу «сесть» все садятся, скрестив ноги. По сигналу «передай» первые в колоннах берут мячи и передают их через голову позади сидящим, затем они встают и поворачиваются лицом к колонне. Получивший мяч передает его назад через голову, затем встает и тоже поворачивается лицом к колонне и т.д. Выигрывает колонна, которая правильно передала и не роняла мяч.

***Правила:*** Передавать мяч только через голову и сидя. Вставать только после передачи мяча позади сидящему. Не сумевший принять мяч бежит за ним, садится и продолжает игру.

***Варианты:*** Передавать мяч вправо или влево, поворачивая корпус.

**Подвижная игра «Найди мяч»**

***Цель:*** Развивать у детей наблюдательность, ловкость.

***Описание:*** Все играющие становятся в круг вплотную, лицом к центру. Один играющий становится в центр, это говорящий. Играющие держат руки за спиной. Одному дают в руки мяч. Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Водящий старается угадать у кого мяч. Он может попросить каждого из играющих показать свои руки, сказав «руки». Играющий протягивает обе руки вперед, ладонями к верху. Тот у кого оказался мяч или кто уронил его, становится в середину, а водящий на его место.

***Правила:*** Мяч передают в любом направлении. Мяч передают только соседу. Нельзя передавать мяч соседу после требования водящего показать руки.

***Варианты:*** Ввести в игру два мяча. Увеличить число водящих. Тому у кого оказался мяч дать задание: попрыгать, станцевать и т.п.

**Подвижная игра «Два мороза»**

***Цель:*** Развивать у детей торможение, умение действовать по сигналу (по слову). Упражнять в беге с увертыванием в ловле. Способствовать развитию речи.

***Описание:*** На противоположных сторонах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются на одной стороне площадки. Воспитатель выделяет двух водящих, которые становятся посередине площадки между домами, лицом к детям.  Это Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. По сигналу воспитателя «Начинайте», оба Мороза говорят: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я - Мороз Красный Нос. Я - Мороз Синий Нос. Кто из вас решиться, в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т.е. коснуться рукой. Замороженные останавливаются там, где их захватил мороз и так стоят до окончания перебежки всех остальных. Замороженных подсчитывают, после они присоединяются к играющим.

***Правила***: Играющие могут выбегать из дома только после слова «мороз». Кто выбежит раньше и кто останется в доме, считаются замороженными. Тот, кого коснулся Мороз, тотчас же останавливается. Бежать можно только вперед, но не назад и не за пределы площадки.

***Варианты:*** За одной чертой находятся дети Синего Мороза, за другой дети Красного. На сигнал «синие», бегут синие, а Красный Мороз ловит и наоборот. Кто больше поймает.

**Подвижная игра «Карусель»**

***Цель***: Развивать у детей ритмичность движений и умение согласовывать их со словами. Упражнять в беге, ходьбе по кругу и построении в круг.

***Описание:*** Играющие образуют круг. Воспитатель дает детям шнур, концы которого связаны. Дети, взявшись правой рукой за шнур, поворачиваются налево и говорят стихотворение: «Еле, еле, еле, еле, завертелись карусели. А потом кругом, кругом, все бегом, бегом, бегом». В соответствии с текстом стихотворения дети идут по кругу, сначала медленно, потом быстрее, затем бегут. Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли». Дети бегут 2 раза по кругу, воспитатель меняет направление движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывая шнур левой рукой и бегут в другую сторону. Затем воспитатель продолжает вместе с детьми: «Тише, тише, не спишите, карусель остановите. Раз, два, раз, два, вот и кончилась игра!». Движения карусели становятся все медленней. При словах «вот и кончилась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся.

***Правила:*** Занимать места на карусели можно только по звонку. Не успевший занять место до третьего звонка, не принимает участия в катании. Делать движения надо согласно тексту, соблюдая ритм.

***Варианты:*** Каждый должен занять свое место.Шнур положить на пол, бегая по кругу за ним.

**Подвижная игра «Мышеловка»**

***Цель:*** Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражняться в беге и приседании, построении в круг и ходьбе по кругу. Способствовать развитию речи.

***Описание:*** Играющие делятся на две 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. Вам поставим мышеловки, 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:*** Опускать сцепленные руки по слову «хлоп». После того, как мышеловка захлопнулась, нельзя подлезать под руки

***Варианты:*** Если в группе много детей, то можно организовать две мышеловки и дети будут бегать в двух.

**Подвижная игра «Угадай, кого поймали»**

***Цель:*** Развивать наблюдательность, активность, инициативу. Упражнять в беге, в прыжках.

***Описание:*** Дети сидят на стульчиках, воспитатель предлагает пойти погулять в лес или на полянку. Там можно увидеть птичек, жучков, пчел, лягушек, кузнечиков, зайчика, ежика. Их можно поймать и принести в живой уголок. Играющие идут за воспитателем, а затем разбегаются в разные стороны и делают вид, что ловят в воздухе или присев на землю. «Пора домой»- говорит воспитатель и все дети, держа живность в ладошах, бегут домой и занимают каждый свой стульчик. Воспитатель называет кого-нибудь из детей и предлагает показать, кого он поймал в лесу. Ребенок имитирует движения пойманного зверька. Дети отгадывают, кого поймали. После они снова идут гулять в лес.

***Правила***: Возвращаться по сигналу «Пора домой».

***Варианты:*** Поездка на поезде (сидят на стульчиках, имитируют руками и ногами движения и стук колес).

**Подвижная игра «Мы веселые ребята»**

***Цель:*** Развивать у детей умение выполнять движения по словесному сигналу. Упражнять в беге по определенному направлению с увертыванием. Способствовать развитию речи.

***Описание:*** Дети стоят на одной стороне площадки. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне также проводится черта. Сбоку от детей, на середине, между двумя линиями, находится ловишка, назначенный воспитателем. Дети хором произносят: «Мы веселые ребята, любим бегать и скакать, ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три- лови!» После слова «лови», дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих. Тот, кого ловишка дотронулся, прежде чем играющий пересек черту, считается пойманным и садится возле ловишки. После 2-3 перебежек производится пересчет пойманных и выбирается новый ловишка.

***Правила***: Перебегать на другую сторону можно только после слова «лови». Тот, до кого дотронулся ловишка отходит в сторону. Того, кто перебежал на другую сторону, за черту, ловить нельзя.

***Варианты:*** Ввести второго ловишку. На пути убегающих- преграда- бег между предметами.

**Подвижная игра «Стадо и волк»**

***Цель:*** Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в ходьбе и быстром беге.

***Описание:*** На одной стороне площадки очерчиваются кружки, квадраты. Это постройки: телятник, конюшня. Остальная часть занята «лугом». В одном из углов на противоположной стороне находится «логово волка» (в кружке). Воспитатель назначает одного из играющих «пастухом», другого- «волком», который находится в логове. Остальные дети изображают лошадей, телят, которые находятся на скотном дворе, в соответствующих помещениях. По знаку воспитателя «пастух» по очереди подходит к «дверям» телятника, конюшни и как бы открывает их. Наигрывая на дудочке, он выводит все стадо на луг. Сам он идет позади. Играющие, подражая домашним животным щиплют траву, бегают, переходят с одного места на другое, приближаясь к логову волка. «Волк»- говорит воспитатель, все бегут к пастуху и становятся позади него. Тех, кто не успел добежать до пастуха, волк ловит и отводит в логово. Пастух отводит стадо на скотный двор, где все размещаются по своим местам.

***Правила:*** Волк выбегает из логова только после слова «волк». Одновременно с выбегающим волком все играющие должны бежать к пастуху. Не успевших встать позади пастуха, волк уводит к себе.

***Варианты:*** В игру включить «водопой», нагибаются и как бы пьют воду.

**Подвижная игра «Гуси – Лебеди»**

***Цель:*** Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу. Упражняться в беге с увертыванием. Содействовать развитию речи.

***Описание:*** На одном конце площадки проводится черта-«дом», где находятся гуси, на противоположном конце стоит пастух. Сбоку от дома- «логово волка». Остальное место- «луг». Одного воспитатель назначает пастухом, другого волком, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей пастись на луг. Гуси ходят, летают по лугу. Пастух зовет их «Гуси, гуси». Гуси отвечают: «Га-га-га». «Есть хотите?». «Да-да-да». «Так летите». «Нам нельзя. Серый волк под горой, не пускает нас домой». «Так летите как хотите, только крылья берегите». Гуси расправив крылья, летят через луг домой, а волк выбегает, пресекает им дорогу, стараясь поймать побольше гусей (коснуться рукой). Пойманных гусей волк уводит к себе. После 3-4 перебежек подсчитывается число пойманных, затем назначается новый волк и пастух.

***Правила:*** Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов «Так летите, как хотите, только крылья берегите». Волк может ловить гусей на лугу до границы дома.

***Варианты:*** Увеличить расстояние. Ввести второго волка. На пути волка преграда- ров, который надо перепрыгнуть.

**Подвижная игра «Кто скорей снимет ленту»**

***Цель:***  Развивать у детей выдержку, умение действовать по сигналу. Дети упражняются в быстром беге, прыжках.

***Описание:*** На площадке проводится черта, за которой дети строятся в несколько колонн по 4-5 человек. На расстоянии 10-15 шагов, напротив колонн натягивается веревка, высота на 15 см. выше поднятых вверх рук детей. Против каждой колонны на эту веревку накидывается лента. По сигналу «беги» все стоящие первыми в колоннах бегут к своей ленте, подпрыгивают и сдергивают ее с веревки. Снявший ленту первым, считается выигравшим. Ленты снова вешаются, те, кто были в колонне первыми, становятся в конец, а остальные подвигаются к черте. По сигналу бегут следующие дети. И т.д. Подсчитываются выигрыши в каждой колонне.

***Правила:*** Бежать можно только после слова «беги». Сдергивать ленту только напротив своей колонны.

***Варианты:*** Поставить на пути бега препятствия. Протянуть веревку на расстоянии 40 см., под которую нужно подлезть, не задев ее. Провести две линии на расстоянии 30 см., через которые надо перепрыгнуть.

**Подвижная игра «Быстрей по местам»**

***Цель:*** Развивать ориентировку в пространстве, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в быстром беге, ходьбе, подпрыгивании.

***Описание:*** Дети стоят в кругу на расстоянии вытянутых рук, место каждого отмечается предметом. По слову «бегите», дети выходят из круга, ходят, бегают или прыгают по всей площадке. Воспитатель убирает один предмет. После слов «по местам», все дети бегут в круг и занимают свободные места. Оставшемуся дети хором говорят « Ваня, Ваня, не зевай, быстро место занимай!»

***Правила:*** Место в кругу можно занимать только после слов «По местам». Нельзя оставаться на месте после слова «бегите».

***Варианты:*** В начале игры не прятать кубик, чтобы никто не оставался без места. Убрать 2 или 3 кубика. Зимой втыкают в снег флажки.

**Подвижная игра «Ловишка, бери ленту»**

***Цель:*** Развивать у детей ловкость, сообразительность. Упражнять в беге с увертыванием, в ловле и в построении в круг.

***Описание:*** Играющие строятся по кругу, каждый получает ленточку, которую он закладывает сзади за пояс или за ворот. В центре круга- ловишка. По сигналу «беги» дети разбегаются, а ловишка стремится вытянуть у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки отходит в сторону. По сигналу «Раз, два, три, в круг скорей беги», дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество ленточек и возвращает их детям. Игра начинается с новым ловишкой.

***Правила:*** Ловишка должен брать только ленту, не задерживая играющего. Играющий, лишившийся ленты, отходит в сторону.

***Варианты:*** Выбрать двух ловишек. У присевшего играющего нельзя брать ленту. Играющие пробегают по «дорожке», «мостику», перепрыгивая через «кочки».

**Подвижная игра «Охотники и зайцы»**

***Цель:*** Совершенствовать навыки прыжков и метания в цель на обеих ногах. Развивать ловкость , скорость и ориентирования в пространстве.

***Оборудование:*** мяч.

Разделение ролей: Выбирают одного или двух «охотников», которые становятся с одной стороны площадки, остальные дети — «зайцы».

***Ход игры.***

Зайцы сидят в своих «норках», расположенных с противоположной стороны площадки. «Охотники» обходят площадку и делают вид, что ищут «зайцев», потом идут на свои места, прячутся за «деревьями» (стульями, скамья).

На слова воспитателя:

Зайчик прыг-скок. прыг-скок

В зеленый лесок

«Зайцы» выходят на площадку и прыгают. На слово «Охотник!» «зайцы» бегут к своим «норкам», один из «охотников» целится мячом им под ноги и в кого попадет, тот забирает с собой. «Зайцы» вновь выходят в лес и «охотник» еще раз охотится на них, но бросает мяч второй рукой. При повторении игры выбирают новых «охотников».

***Указания к игре.*** Следить, чтобы «охотник» бросал мяч как правой, так и левой рукой. «Охотники» бросают мяч только под ноги «зайцам». Мяч поднимает тот, кто его бросил.

**Подвижная игра «Медведь и пчелы»**

***Цель:*** Учить детей слезать и влезать на гимнастическую стенку. развивать ловкость, быстроту.

Улей (гимнастическая стенка или вышка) находится на одной стороне площадки. На противоположной стороне — луг. В стороне — медвежья берлога. Одновременно в игре участвует не более 12—15 человек. Играющие делятся на 2 неравные группы. Большинство из них пчелы, которые живут в улье.  Медведи — в берлоге. По условному сигналу пчелы вылетают из улья (слезают с гимнастической стенки), летят на луг за медом и жужжат. Как улетят, медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку) и лакомятся медом. Как только воспитатель подаст сигнал «медведи», пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Потом игра возобновляется. Ужаленные медведи не участвуют в очередной игре.

***Указания****.* После двух повторений дети меняются ролями. Воспитатель следит, чтобы дети не спрыгивали, а слезали с лестницы; если нужно, оказывают помощь.

**Подвижная игра «Свободное место»**

***Цель:***Развивать ловкость, быстроту; умение не сталкиваться.

Играющие сидят на полу по кругу, скрестив ноги. Воспитатель вызывает двух рядом сидящих детей. Они встают, становятся за кругом спинами друг к другу. По сигналу «раз, два, три — беги» бегут в разные стороны, добегают до своего места и садятся. Играющие отмечают, кто первым занял свободное место. Воспитатель вызывает двух других детей. Игра продолжается.

***Указания.***  Можно вызвать для бега и детей, сидящих в разных местах круга.

**Подвижная игра «Волк во рву»**

***Цель:*** Учить детей перепрыгивать, развивать ловкость.

Поперек площадки (зала) двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нем находится водящий -  волк. Остальные дети — козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле. На слова «Козы, в поле, волк во рву!» дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге  через ров. Волк бегает во рву, стараясь осалить прыгающих коз. Oсаленный ходит в сторону. Воспитатель говорит: «Козы, домой!» Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2—3 перебежек выбирается или назначается другой водящий.

***Указания****.* Коза считается пойманной, если волк коснулся ее в тот момент, когда она перепрыгивала ров, или если она попала в ров ногой. Для усложнения игры можно выбрать 2 волков.

**Подвижная игра «Лягушки и цапли»**

***Цель:*** Развивать у детей ловкость, быстроту. Учить прыгать вперед-назад через предмет.

Границы болота (прямоугольник, квадрат или круг), где живут лягушки, отмечаются кубами (сторона 20 см), между которыми протянуты веревки. На концах веревок мешочки с песком. Поодаль гнездо цапли. Лягушки прыгают, резвятся в болоте. Цапля (водящий) стоит в своем гнезде. По сигналу воспитателя она, высоко поднимая ноги, направляется к болоту, перешагивает веревку и ловит лягушек. Лягушки спасаются от цапли — они выскакивают из болота. Пойманных лягушек цапля уводит к себе в дом. (Они остаются там, пока не выберут новую цаплю.) Если все лягушки успеют выскочить из болота и цапля никого не поймает, она возвращается к себе в дом одна. После 2—3 игры выбирается новая цапля.

***Указания.*** Веревки накладывают на кубы так, чтобы они могли легко упасть, если задеть их при прыжке. Упавшую веревку снова кладут на место. Играющие (лягушки) должны равномерно располагаться по всей площади болота. В игре  могут быть и 2 цапли.

**Подвижная игра «Водяной»**

***Цель:*** воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

Дедушка Водяной,

Что сидишь под водой?

Выгляни на чуточку,

На одну минуточку.

Круг останавливается. Водяной встает и с закрытыми глазами подходит к одному из играющих. Его задача – определить кто перед ним. Водяной может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если Водяной отгадывает имя игрока, то они меняются ролями и игра продолжается.

**Подвижная игра «Космонавты»**

***Цель:*** Развивать у детей внимание, ловкость, воображение. Упражнять в быстрой ориентировке в пространстве.

По краям площадки чертятся контуры ракет. Общее количество мест в ракетах должно быть меньше количества играющих детей. Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:

Ждут нас быстрые ракеты           На такую полетим!

Для прогулок по планетам.            Но в игре один секрет:

На какую захотим,                        Опоздавшим места нет.

С последними словами дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракетах, остаются на космодроме, а те, кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, где пролетают и что видят. После этого все снова встают в круг, и игра повторяется. Во время полета вместо рассказа о виденном детям предлагается выполнять различные упражнения, задания, связанные с выходом в космос, и др.

**Подвижная игра «Сокол и голуби»**

***Цель:*** упражнять детей в беге с увертыванием.

На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются домики голубей. Между домиками находится сокол (водящий). Все дети – голуби. Они стоят за линией на одной стороне площадки. Сокол кричит: «Голуби, летите!» голуби перелетают (перебегают) из одного домика в другой, стараясь не попасться соколу. Тот, до кого сокол дотронулся рукой, отходит в сторону. Когда будет поймано 3 голубя, выбирают другого сокола.

**Подвижная игра «Птички и клетка»**

***Цель:*** повышение мотивации к игровой деятельности, упражнять бег – в положении полусидя с ускорением и замедлением темпа передвижения.

         Дети распределяются на две группы. Одна образует круг в центре площадки (дети идут по кругу, держась за руки) – это клетка. Другая подгруппа – птички. Воспитатель говорит: «Открыть клетку!» Дети, образующие клетку, поднимают руки. Птички влетают в клетку (в круг) и тут же вылетают из нее.  Воспитатель говорит: «Закрыть клетку!» дети опускают руки. Птички, оставшиеся в клетке, считаются пойманными. Они встают в круг. Клетка увеличивается, и игра продолжается, пока не останется 1-3 птички. Затем дети меняются ролями.

**Подвижная игра «Самолеты»**

***Цели:***  учить детей медленному бегу, держать спину и голову прямо во время бега, соблюдать расстояние между друг другом, развивать ориентировку в пространстве.

***I вариант:*** дети бегают по площадке, изображая самолеты (расставив руки в стороны). Самолеты не должны сталкиваться и ломать крылья. Потерпевшие аварию подходят к воспитателю. После ремонта они вновь отправляются  в полет. Игра продолжается 2-3 мин.

***II вариант:*** дети размещаются вокруг воспитателя в одном углу площадки и приседают на корточки. Это – самолеты на аэродроме. По сигналу воспитателя самолеты друг за другом отправляются в полет и летают (медленно) в любых направлениях, стараясь не задевать друг друга крыльями (вытянутыми в стороны руками). По сигналу самолеты заходят на посадку и занимают место на аэродроме. В конце игры отмечаются лучшие, летавшие без аварий. Игра повторяется 3-4 раза.

**Подвижная игра «У кого мяч»**

***Цели***: учить держать спину ровно, укреплять мышцы спины, упражнять передачу мяча.

Дети образуют круг. Выбирают водящего (становится в центр круга), остальные плотно придвигаются друг к другу. Дети передают мяч по кругу за спиной. Водящий старается угадать, у кого мяч, он произносит «Руки!» и тот, к кому обращаются, должен показать обе руки ладонями вверх. Если водящий угадал, он берет мяч и становится в круг.

**Подвижная игра «Совушка»**

***Цели:*** развитие внимания, реакции на словесную команду и произвольной регуляции поведения.

         На площадке обозначается гнездо совы. Остальные – мышки, жучки, бабочки. По сигналу «День!» - все ходят, бегают. Через некоторое время звучит сигнал «Ночь!» и все замирают, оставаясь в той позе, в которой их застала команда. Совушка просыпается, вылетает из гнезда и того, кто пошевелится, уводит в свое гнездо.

**Подвижная игра «Бездомный заяц»**

***Цели:*** упражнение кратковременного быстрого бега и  бега с увертыванием, развитие реакции на быстрое принятие решения.

Из числа играющих выбираются «охотник» и «бездомный заяц». Остальные дети – зайцы располагаются в домиках (начерченных на земле кругах). Бездомный заяц убегает от охотника. Спастись заяц может, забежав в чей-то домик, но тогда заяц, стоявший в кружке, становится бездомным зайцем и должен сейчас же бежать. Через 2-3 мин воспитатель меняет охотника.

**Подготовительная  группа**

**Подвижная игра «Горелки»**

***Цель:*** учить детей бегать в парах на скорость, начинать бег только после окончания слов. Развивать у детей быстроту движений, ловкость.

***Ход игры:***

Дети становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия.  По считалке выбирается Ловишка. Он становится на линию спиной к остальным детям. Все стоящие парами говорят:

«Гори, гори ясно,

чтобы не погасло.

Глянь на небо – птички летят,

Колокольчики звенят.

Раз, два, три – беги!»

С окончанием слов дети стоящие в последней паре бегут вдоль колонны (один – справа, другой - слева, стремясь схватиться за руки. Ловишка старается поймать одного из пары и соединить с ним руки.

Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если Ловишка не поймал, он остаётся в той же роли.

Во время произнесения слов Ловишка не оглядывается, ловить можно до того, как играющие возьмутся за руки.

**Подвижная игра «Ловишки» (с ленточками)**

***Цель:*** учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро. Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.

***Ход игры:***

Дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорей беги – все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.

2 вариант

Чертится круг в центре стоит Ловишка. По сигналу «Раз, два, три лови» дети перебегают круг, а Ловишка пытается схватить ленту.

**Подвижная игра «Мороз – красный нос»**

***Цель:*** учить детей перебегать  в рассыпную с одной стороны площадки на другую, увёртываясь от ловишки, действовать по сигналу, сохранять неподвижную позу. Развивать выдержку, внимание. Закрепить бег с захлёстом голени, боковой галоп.

***Ход игры:***

На противоположных сторонах площадки обозначается два дома, в одном из них находятся игроки. Посередине площадки лицом к ним становится водящий – Мороз- красный нос, он говорит:

«Я мороз – красный нос.

Кто из вас решится

В путь дороженьку пуститься?»

Дети отвечают хором:

«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»

После этого они перебегают через площадку в другой дом, мороз их догоняет и старается заморозить. Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят так до окончания пробежки. Мороз подсчитывает, сколько играющих удалось при этом заморозить, учитывается, что играющие выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся после сигнала, тоже считаются замороженными.

***2 вариант.***

Игра протекает так же, как и предыдущая, но в ней два мороза (Мороз-Красный нос и Мороз-Синий нос). Стоя посередине площадки лицом к детям, они произносят:

Мы два брата молодые,               Я Мороз-Синий нос.

Два мороза удалые,                      Кто из вас решится

Я Мороз-Красный нос,                В путь-дороженьку пуститься?

После ответа:

«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»

все дети перебегают в другой дом, а оба мороза стараются их заморозить.

**Подвижная игра «Коршун и наседка»**

***Цель:*** учить детей двигаться в колонне, держась друг за друга крепко, не разрывая сцепления. Развивать умение действовать согласованно, ловкость.

***Ход игры:***

В игре участвуют 8-10 детей, одного из игроков выбирают коршуном, другого наседкой. Остальные дети – цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыплёнка, стоящего в колонне последним. Наседка, вытягивая руки в стороны, не даёт коршуну схватить цыплёнка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой. Пойманный цыплёнок идёт в гнездо коршуна.

**Подвижная игра «Краски»**

***Цель:*** учить детей бегать, стараясь, чтобы не догнали, прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутую ногу. Развивать ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

***Ход игры:***

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:

-Тук! Тук!

-Кто там?

-Покупатель.

-Зачем пришёл?

- За краской.

-За какой?

-За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» если покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель который набрал больше краски. Хозяин может придумать задание сложнее задание, например: скачи на одной ножке по красной дорожке.

***2 вариант:***

Разговор повторяется, если покупатель угадал краску продавец говорит сколько стоит и покупатель столько раз хлопает продавца по вытянутой ладони. С последним хлопком ребёнок изображавший краску убегает а покупатель догоняет его и, поймав, отводит в условленное место.

**Подвижная игра «Быстро возьми»**

***Цель:*** учить детей ходить, бегать по кругу, действовать по сигналу, развивать ловкость, быстроту.

***Ход игры:***

Дети образуют круг и по сигналу воспитателя выполняют ходьбу или бег вокруг предметов (кубики, шишки, камешки), которых должно быть на один меньше. На следующий сигнал6 «Быстро возьми!» - каждый играющий должен взять предмет и поднять его над головой. Тот кто не успел поднять предмет, считается проигравшим. Игра повторяется

***2 вариант:***

Дети выполняют танцевальные движения, разные виды бега и ходьбы. Предметов может быть меньше на 3-4.

**Подвижная игра «Чья колонна скорее построится?»**

***Цель:*** учить детей двигаться по площадке в разных направлениях, по сигналу строится в три колонны в соответствии с предметами находящимися в руках. Развивать внимание, умение действовать по сигналу, ориентировку в пространстве.

***Ход игры:***

Дети распределяются на три группы с одинаковым числом игроков. Каждая подгруппа выбирает определённый предмет, например шишку или камешек и т.д. все дети одной группы имеют один и тот же предмет. В разных концах площадки выбирают места для этих подгрупп – пенёк, куст, дощечка, которые обозначаются таким же предметом. Под удары бубна все ходят или бегают в разных направлениях. По сигналу «На места» бегут и строятся у соответствующего предмета в колонну.

***2 вариант:***

Воспитатель даёт сигнал: «Стой!». Дети останавливаются, закрывают глаза, а педагог в это время меняет места предметов, затем подаёт сигнал «На места!». Дети открывают глаза, бегут к своим предметам и строятся.

**Подвижная группа «Совушка»**

***Цель:*** учить детей действовать по сигналу, бегать, врассыпную имитируя птиц, сохранять неподвижную позу. Развивать равновесие.

***Ход игры:***

 Все играющие птички, один ребёнок – сова, которая находится в стороне площадки. По сигналу «день» птички разлетаются, машут крыльями, клюют зёрнышки. На сигнал «ночь» все останавливаются и стоят неподвижно. Вылетает сова, высматривает тех, кто шевелится и забирает в гнездо. через 15-20 сек. Снова даётся сигнал «день», сова улетает в гнездо, дети – птички летают по площадке.

***2 вариант:***

Выбирается две совы. Принимать интересные позы.

**Подвижная группа «Пятнашки»**

***Цель:*** учить детей бегать по площадке врассыпную, с ускорением, закреплять умение действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту.

***Ход игры:***

Выбирается водящий, который получает цветную повязку и становится в центр площадки. После сигнала: «Лови!» - все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-нибудь из играющих и осалить. Тот кого осалил водящий отходит в сторону. После 2-3 повторений Ловишка меняется.

***2 вариант:***

 Нельзя пятнать того кто успел встать на одну ногу.

**Подвижная игра «Бег шеренгами»**

***Цель:*** учить детей ходить шеренгой с разными положениями рук: на плечах, сцепленные впереди, убегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга. Развивать умение действовать по сигналу, согласованно,  ловкость, быстроту движений.

***Ход игры:***

Команды выстраиваются шеренгами (на расстоянии 15-20шагов), можно дать им названия «Ракета» и «Спутник». По сигналу дети одной из команд, взявшись за руки идут вперёд, стараясь соблюдать равнение. Когда до другой шеренги участники которой сидят на земле, остаётся 2-3 шага, воспитатель даёт команду: «Беги!». Дети первой шеренги расцепляют руки и бегут в свой дом, а ребята второй шеренги стараются их осалить. При повторе команды меняются ролями

***2 вариант:***

Каждый раз дети обеих команд должны принимать определённое исходное положение, например: те, кто наступает, могут брать друг друга под руги, класть руки на плечи, сцеплять их впереди; те, кто ожидает приближения соперников, могут стоять спиной или боком к ним.

**Подвижная игра «Догони соперника»**

***Цель:*** учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую быстро, чтобы не осалили другие дети. Развивать умение действовать по сигналу, быстроту движений, ловкость.

***Ход игры:***

Две шеренги детей располагаются перед стартовыми линиями на расстоянии 5 шагов одна от другой, в 15-20 шагах от стартовой линии очерчивается дом. По сигналу все одновременно начинают бег: дети, находящиеся сзади стараются осалить бегущих впереди. После подсчёта осаленных дети меняются ролями. При повторе шеренги меняются местами.

***2 вариант:***

Дети убегают разными видами бега.

**Подвижная игра «Перемена мест»**

***Цель:*** учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую шеренгой, не наталкиваясь друг на друга. Развивать умение строится в шеренгу ровно, действовать согласованно, по сигналу. Закреплять боковой  галоп, бег с прямыми ногами.

***Ход игры:***

Две команды по 8-10 человек выстраиваются шеренгами лицом друг к другу на противоположных сторонах площадки за линиями городов (дистанция 10-12м), и расходятся на ширину вытянутых рук. По сигналу бегут навстречу друг к другу, стараясь как можно быстрее оказаться за чертой противоположного города, затем поворачиваются лицом к центру площадки и строятся в шеренгу. Побеждает команда сделавшая это быстрее.

***2 вариант:***

Перебегать боковым галопом, с прямыми ногами.

**Подвижная игра «Собери флажки»**

***Цель:*** учить детей перебрасывать с одной стороны  площадки на другую, стараясь быстро поднять флажок, держать флажки крепко, стараясь не уронить. Развивать у детей ловкость, быстроту движений, координацию, внимание.

***Ход игры:***

На поле, площадке расставлены флажки через каждые 8-10м. в первом ряду флажков должно быть на два меньше, чем играющих, во втором ряду ещё на 2 меньше. Таким образом, если играют 10 детей то флажков должно быть в каждом ряду 8, 6, 4, 2, 1. по сигналу дети бегут, каждый старается завладеть флажком в первом ряду. Двое, не успевших это сделать, выбывают из игры. После второго этапа остаётся шесть участников, затем 4 и наконец двое сильнейших. Ребенок, овладевший последним флажком, становится победителем.

***Усложнение:*** до флажков добраться прыжками с продвижением вперёд на двух ногах.

**Подвижная игра «Будь внимателен»**

***Цель***: учить детей быстро бегать за предметами, слушая команду, какой из предметов нужно принести. Развивать внимание, ловкость, быстроту движений.

***Ход игры:***

На одной стороне площадки 5-6 играющих, на противоположной (дистанция 8-10м) напротив каждого лежат три предмета (кубик, погремушка, флажок) на сигнал «Беги!» дети устремляются к предметам. Примерно на середине пути следует сигнал, какой из трёх предметов нужно взять, например кубик. Дети берут названный предмет и бегут  с ним на исходную линию, выигрывает тот, кто первым принёс предмет, если взят не тот предмет, нужно вернуться и заменить его.

***2 вариант:***

Детям сразу сказать, какой предмет принести. Прибежать взять предмет и поднять его вверх.

**Подвижная игра «Салки – не попади в болото»**

***Цель:*** учить детей бегать, не забегая за зрительные ориентиры, с увёртыванием. Развивать ловкость, быстроту движений, ориентировку в пространстве.

***Ход игры:***

На площадке палочками, шишками, камешками обозначается место, куда нельзя забегать – болото (муравейник, огород). Выбирают ловишку. По сигналу он догоняет детей, стараясь их осалить.

Осаленный ловишкой выходит из игры.

***2 вариант:***

Ловишка стоит в центре круга начерченного на земле или выложенного из шнура. Дети забегают в круг  и выбегают из круга, а Ловишка пытается осалить того, кто не успевает выбежать из круга.

**Подвижная игра «Жмурки»**

***Цель:*** учить детей бегать по площадке врассыпную, двигаться с завязанными глазами, слушая предупредительные сигналы. Развивать умение быстро перемещаться по залу, ловкость, быстроту действий.

***Ход игры:***

Выбирается водящий – жмурка. Он встаёт в середину комнаты, ему завязывают глаза, поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем все дети разбегаются по комнате, а Ловишка старается кого-нибудь поймать. При виде какой-либо опасности для жмурки дети должны предупредить словом «Огонь!». Поймав кого-нибудь жмурка передаёт свою роль пойманному.

***2 вариант:***

Если игра проходит на улице, то очерчивается граница , за которую играющие не имеют права забегать. Переступивший условленную границу считается сгоревшим и обязан заменить жмурку.

**Подвижная игра «Салки со скакалкой»**

***Цель:*** учить детей бегать парами, тройками по площадке, держась за скакалку, стараясь осалить детей, бегающих врассыпную. Развивать умение действовать согласованно в парах, тройках, координацию движений, ловкость.

***Ход игры:***

Двое детей берут за концы обычную короткую скакалку, бегут по площадке, стараясь свободной рукой осалить остальных детей, убегающих от них. Первый пойманный становится между водящими, берётся одной рукой за середину скакалки и включается в ловлю. Чтобы тройка водящих освободилась от своих обязанностей, надо каждому из них поймать по одному игроку.

***Усложнение:*** в игру включить 2 пары ловишек.

**Подвижная игра «Перемени предмет»**

***Цель:*** учить детей быстро перебегать на противоположную сторону площадки, брать предмет и предавать своему товарищу . развивать умение действовать в команде, соблюдать правила, ловкость, общую выносливость. Воспитывать настойчивость в достижении положительных результатов.

***Ход игры:***

На одной стороне площадки за линией становятся играющие, образуя 4-5 колонн. На противоположной стороне площадки напротив каждой колонны очерчены круги диаметром 60-80см. каждый первый в колонне держит в руках мешочек с песком, кубик или другой предмет. В центр каждого кружка кладётся такой же предмет. По сигналу игроки бегут к кружкам, кладут предмет и берут другой, затем возвращаются бегом на своё место и поднимают принесённый предмет над головой. Тот кто сделал это первым считается выигравшим. Прибежавшие передают предметы стоящим сзади них, а сами бегут в конец колонны. Когда все выполнят задание, отмечается колонна, набравшая большее количество выигрышей.

***Усложнение:*** бежать за предметом змейкой между кеглями, не уронив кегли.

**Подвижная игра «Догони свою пару»**

***Цель:*** учить детей быстро бегать в заданном направлении, стараясь догнать свою пару. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту движений. Способствовать проявлению выносливости.

***Ход игры:***

Дети встают парами на одной из сторон площадки: один впереди, другой сзади – отступя 2-3 шага. По сигналу воспитателя первые быстро перебегают на другую сторону площадки, вторые их ловят – каждый свою пару. При повторении игры дети меняются ролями.

***2 вариант***

Запятнать свою пару мячом.

**Подвижная игра «Второй лишний»**

***Цель:*** учить детей быстро бегать по кругу, становясь впереди ребёнка. Развивать внимание, реакцию. Воспитывать интерес к подвижным играм.

***Ход игры.***

 Дети становятся по кругу, расстояние между ними должно быть не менее 1-2 шагов. За кругом находится двое водящих. Один из них убегает, другой старается догнать его. Убегающий ребенок, спасаясь от ловящего, становится впереди какого-то ребёнка. Если он вбежал в круг и встать пока его не запятнали, его уже нельзя салить. Теперь должен убегать ребёнок, который оказался вторым. Если Ловишка успел коснуться убегающего, то они меняются ролями.

Бегать только вне круга, не пересекать его, не хвататься за детей, стоящих в кругу, бегать не слишком долго, чтобы все могли включиться в игру.

***2 вариант:***

Можно по кругу встать парами, тогда игра будет называться  «Третий лишний».

**Подвижная игра «Простые ловишки»**

***Цель:***учить детей бегать врассыпную, увёртываясь от ловишки. Развивать быстроту движений, реакцию, умение действовать по сигналу.

***Ход игры:***

Дети находятся на площадке, Ловишка стоит на середине площадки. По сигналу – раз, два, три – лови1 – все дети разбегаются по площадке, увёртываясь от ловишки. Тот, кого Ловишка запятнал, отходит в сторону.

***2 вариант:***

Ловишка не может ловить того, кто успел присесть.

***3 вариант:***

Нельзя ловить того, кто успел остановиться и встать на одну ногу.

***4 вариант:***

Ловишка должен осалить убегающих мячом.

***5 вариант:***

Нельзя ловить тех детей, которые вовремя успели встать на какой-нибудь возвышающийся предмет.

**Подвижная игра «Веревочка»**

***Цель:*** учить детей быстро бегать, стараясь дёрнуть за верёвку. Развивать быстроту, ловкость.

***Ход игры:***

На пол кладут верёвочку, длиной 1м. на расстоянии 5-6 м от её концов ставят  флажки. Двое детей  встают у концов верёвки лицом к своим флажкам. По сигналу: «Раз, два, три, беги», дети бегут каждый к своему флажку обегают его возвращаются и дергают за конец верёвки. Побеждает тот, кому это удалось сделать первым.

***2 вариант:***

Под  двумя стульчиками, стоящими спинками друг к другу кладётся скакалка, дети сидят на стульях пока звучит музыка дети бегают вокруг стульев, как только музыка остановится дети должны сесть на свой стул и схватить за конец скакалки тот кто сделал первый победил.

**Подвижная игра «Эстафета парами»**

***Цель:*** учить детей бегать в парах, держась за руки стараясь прибежать к финишу вперёд своих соперников. Развивать выносливость, ловкость.

***Ход игры:***

Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки. На противоположной стороне ориентиры. По сигналу первые пары, взявшись за руки, бегут до ориентиров, обегают их и возвращаются в конец колонны. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и не разъединят руки во время бега.

***Усложнение:***

дети встают спиной друг к другу и сцепляются локтями.

**Подвижная игра «Не попадись»**

***Цель:*** учить детей перепрыгивать шнур на дву3х ногах вперёд, назад, делая взмах руками, толчок ногами. Развивать ловкость. Укреплять своды стоп.

***Ход игры:***

Дети располагаются вокруг шнура, положенного в форме круга. В центре двое водящих. По сигналу воспитателя дети прыгают на двух ногах в круг, и выпрыгивает по мере приближения ловишек. Кого успели запятнать, получает штрафное очко. После подсчёта пойманных меняются ловишки и игра возобновляется.

***Усложнение:*** дети запрыгивают в круг на одной ноге или боком.

**Подвижная игра «Лягушки и цапля»**

***Цель:*** учить детей подпрыгивать на месте из глубокого приседа, прыгать через верёвку расположенную на высоте 15см, разными способами: двумя ногами, одной, с разбега, стараясь, чтобы цапля не поймала. Развивать ловкость, быстроту движений.

***Ход игры:***

В середине площадки обозначают болото, вбивают колышки высотой -15см. на них вешают верёвку с грузинками так, чтобы она не провисала. В стороне от болота цапля. Лягушки прыгают в болоте, ловят комаров. По сигналу «Цапля!» -она перешагивает через верёвку и начинает ловить лягушек. Они могут выскакивать из болота любым способом: отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, с разбега. Пойманные лягушки идут в гнездо цапли.

Перешагнувший через верёвку считается пойманным, можно только перепрыгивать.

***Усложнение:*** ввести вторую цаплю, поднять верёвку на высоту – 20см.

**Подвижная игра «Не наступи»**

***Цель:*** учить детей прыгать через палочку боком вправо, влево. Развивать чувство ритма, чередуя прыжки вправо влево, внимание, ловкость. Укреплять мышцы ног.

***Ход игры:***

Подгруппа детей каждый себе кладут на землю палочку длиной 40см, и встают от них справа. Под счёт воспитателя и остальных детей прыгают, смещая ноги вправо и влево от палочки. Тот, кто ошибся – прыгал не точно под счёт, наступил на палочку, выходит из игры.

***Усложнение:*** прыгать поочерёдно каждой ногой вперед, назад.

**Подвижная игра «Волк во рву»**

***Цель:*** учить детей перепрыгивать ров, шириной – 70-100см, с разбега, стараясь, чтобы не осалил волк. Развивать ловкость, быстроту движений.

***Ход игры:***

На середине площадки проводится две линии на расстоянии 70-100см одна от другой, это ров. У одной из сторон площадки дом коз. Все играющие козы один волк. Козы располагаются в доме волк во рву. По сигналу воспитателя – «козы на луг», козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая ров, волк не трогает коз, по сигналу – «козы домрой», перебегают в дом перепрыгивая через ров. Волк не выходя из рва ловит коз касаясь их рукой. Пойманные отходят в конец рва. После 2-3 перебежек волк назначается другой.

***2 вариант***:

Ввести второго волка; сделать 2 рва  в каждом по волку; увеличить ширину рва – 90-120см.

**Подвижная игра «Прыгни - повернись»**

***Цель:*** учить детей выполнять ритмичные прыжки на месте под счёт, выполняя задание: повернуться на 360 градусов, подтянуть ноги к груди, обхватив их руками. Учить детей отталкиваться и приземляться на обе ноги. Развивать ловкость, вестибулярный аппарат. Укреплять мышцы ног.

***Ход игры:***

Дети, стоя свободно, выполняют три прыжка на месте в обруче (диаметр1м) на четвёртом высоком прыжке стараются в верхней точке взлёта подтянуть колени согнутых ног к груди, обхватить их руками, затем быстро разогнуть ноги мягко приземляться.

***2 вариант:***

Вместо сгибания ног выполнить поворот на 360градусорв.

**Подвижная игра «Будь ловким»**

***Цель:*** учить детей прыгать в круг, перепрыгивая через мешочки с песком и обратно, стараясь, чтобы не осалил водящий. Отталкиваться и приземляться на обе ноги, на носки. Развивать ловкость, быстроту движений. Укреплять своды стоп.

***Ход игры:***

Дети стоят лицом в круг, у ног у каждого мешочек с песком. Водящий в центре круга. По сигналу, воспитателя дети прыгают в круг и обратно через мешочки, отталкиваясь двумя ногами. Водящий старается осалить детей, пока они не выпрыгнули из круга. Через 30-40сек воспитатель останавливает игру и считает проигравших. Выбирают нового водящего из тех кого ни разу не коснулся Ловишка.

Мешочек нельзя перешагивать, только перепрыгивать, водящий может касаться того, кто находится внутри круга, как только водящий отходит дальше, ребёнок снова прыгает.

***2 вариант:***

Прыгать на одной ноге в круг, ввести ещё одного ловишку.

**Подвижная игра «Прыгни - присядь»**

***Цель:*** учить детей перепрыгивать через верёвку двумя ногами, отталкиваясь и приземляясь на обе ноги, принимать положение в группировке присев. Развивать ловкость, внимание, быстроту движений.

***Ход игры:***

Дети стоят в колонне на расстоянии одного шага от другого. Двое водящих с верёвкой в руках – длина 1,5м, располагаются справа и слева от колонны. По сигналу дети проносят верёвку перед колонной на высоте – 25-30см от земли. Дети в колонне поочерёдно перепрыгивают через верё1вку. Затем, миновав колонну, водящие поворачиваются обратно, неся верёвку на высоте 50-60см. дети быстро приседают, принимая положение группировки, чтобы верёвка их не задела. При повторении ведущие меняются.

Подпрыгивать вверх толчком двух ног, не перешагивать, тот кто ошибся, выходит из колонны на 2-3 повторения иг8ры.

***Усложнение:*** поднять верёвку вывшее, над детьми проносить ниже .

**Подвижная игра «Сильный удар»**

***Цель:*** учить детей подпрыгивать на месте, как можно выше, стараясь ударить по мячу, подвешенному на 25см выше роста детей. Учить приземляться на носки полусогнутые ноги. Укреплять своды стоп. Развивать глазомер, ловкость, координацию движений.

***Ход игры:***

На высоте 25см выше поднятой руки ребёнка подвешивается мяч. Двое детей примерно одинакового роста встают с двух сторон от мяча. Они подпрыгивают вверх и стараются сильнее ударить по мячу. Выигрывает тот, чаще отбивал мяч от себя в другую сторону. Мяча касаться двумя руками.

***2 вариант:***

Задача детей отбить мяч, подвешенный на верёвке к высокому столбу так, чтобы он закрутился вокруг столба.

**Подвижная игра «Пингвины с мячом»**

***Цель:*** учить детей прыгать до зрительного ориентира на двух ногах с мячом, зажатым между колен, стараясь не потерять мяч, приземляться на обе ноги. Развивать ловкость, быстроту движений, координацию.

***Ход игры:***

Дети стоят в 4-5 звеньях. Напротив каждого звена на расстоянии 5м ориентир- пенёк фишка. Первые в звеньях получают по мячу. Зажав их между коленями, прыгают к предмету, берут мяч и обежав ориентир, возвращаются каждый в своё звено и передают мяч следующему.

Прыгать, не теряя мяча, потерявший должен снова зажать мяч ногами и начать прыгать с того места, где был потерян мяч.

***2 вариант:***

Прыгать с мячом до ориентира и обратно, играть командой.

**Подвижная игра «Загони льдинку»**

***Цель***: учить детей прыгать на одной ноге, стараясь носком ноги загнать предмет в круг. Развивать ловкость, умение рассчитывать силу толчка.

***Ход игры:***

На снегу цветной краской нарисован большой круг, от него в разные стороны 8-10 цветных линий – лучей, их длина 2,5 – 3. в конце этих линий стоят дети. У носка правой ноги каждого играющего лежит льдинка. По сигналу, подпрыгивая на правой ноге, все стараются быстрее загнать свою льдинку в круг. Здесь можно стоять, ожидая остальных играющих. После этого каждый гонит свою льдинку обратно, подпрыгивая на одной ноге старясь придерживаться нарисованной лини, передаёт льдинку следующему. Гнать льдинку, толкая её вперед

носком ноги, на которой выполняется прыжки.

**Подвижная игра «Перелёт птиц»**

***Цель:*** учить детей бегать свободно по залу, имитируя полёт птиц, запрыгивать на кубы, скамейки, без помощи рук, спрыгивать, приземляясь на носки, полусогнутые ноги. Учить детей действовать по сигналу.

***Ход игры:***

На одном конце зала находятся дети – они птицы. На другом конце зала – пособия, на которые можно залезть – это деревья.

По сигналу воспитателя: «Птицы улетают!» - дети, махая руками, как крыльями разбегаются по всему залу, на следующий сигнал: «Буря!» - дети бегут к возвышениям и прячутся там. Когда воспитатель произнесёт: «Буря прекратилась!» дети спускаются с возвышений и снова разбегаются по залу (птицы продолжают свой полёт). Во время игры воспитатель в обязательном порядке осуществляет страховку детей.

***2 вариант:***

При приближении к снарядам – деревьям разложить препятствия дети должны их перепрыгнуть.

**Подвижная игра «Не оступись»**

***Цель:*** учить детей прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутую ногу. Развивать координацию движений, ловкость. Укреплять мышцы ног.

***Ход игры:***

Соревнуются две команды – по 5-6детей. Первые в каждой команде продвигаются вперёд прыжками на одной ноге, остальные идут рядом. Как только прыгающий оступится, начинает прыгать второй ребёнок из этой же команды. Выигрывает команда, сумевшая одолеть прыжками более длинную дистанцию.

Прыгать на одной ноге, вставшего на обе ноги тут же сменяют. Сменивший начинает прыгать с того места, где ошибся предыдущий играющий.

***2 вариант:***

прыгать то на правой то на левой ноге, главное не вставать на две ноги.

**Подвижная игра «Прыжковая эстафета»**

***Цель:*** учить детей выполнять на скорость разные виды прыжков: боком, с мячом, зажатым между ног, в руках, с ноги на ногу, на одной ноге.

***Ход игры:***

Дети встают в колонны и продвигаются вперёд разными видами прыжков: с одной ноги на другую, на двух ногах, с набивными мячами в руках, боком. В конце продвижения дать задание – выпрыгнуть вверх, коснуться рукой отметки на стене, баскетбольного кольца, подвешенного мяча.

***2 вариант:***

Можно комбинировать задания: в одну сторону прыгать  на правой ноге, а в другую – на левой; с мячом, зажатым между коленями, обратно голенью.

**Подвижная игра «Волшебная скакалка»**

***Цель:*** учить детей прыгать на скакалке столько раз, сколько в слове слогов. Закрепить умение делить слова на слоги. Развивать внимание, координацию движений.

***Ход игры:***

Дети стоят в 3-4 колоннах, в руках у них скакалки. Ребенок, исполняющий роль ведущего, произносит какое-нибудь слово, а стоящие впереди колонны должны сказать, сколько частей в названном слове, и выполнить столько прыжков вперед, сколько слогов в слове. Воспитатель и дети отмечают правильность выполненных действий.

Выполнивший правильно переходит на другую сторону площадки, кто ошибся, тот встаёт в конец колонны.

***2 вариант***

Дети прыгают на скакалке, пока не сделают ошибку.

Пробежать со скакалками вдвоём. Кто быстрее пробежит до линии и не заденет скакалку.

**Подвижная игра «Бочком»**

***Цель:*** учить детей прыгать, боком сохраняя дистанцию, приземляясь на носки полусогнутые колени. Укреплять мышцы ног.

***Ход игры:***

Дети становятся в колонну на расстоянии двух шагов друг от друга. По сигналу воспитателя дети прыгают боком все в одну сторону. Сохранится ли при этом колонна?

***2 вариант:***

Стоя в колонне, рассчитываются на первый второй. По сигналу первые номера прыгают боком вправо, вторые влево.

**Подвижная игра «Бег в мешке»**

***Цель:*** учить детей прыгать  в мешке. Развивать ловкость, быстроту, выдержку.

***Ход игры:***

Двое - трое детей надевают себе на ноги просторные мешки и  прыгают до ориентира, кто это сумеет преодолеть это расстояние быстрее тот и выигрывает.

***Усложнение:*** в мешке находится 2 ребёнка.

**Подвижная игра «Волки и овцы»**

***Цель:*** учить детей прыгать широкими шагами, стараясь запятнать «овцу». Развивать ловкость, быстроту. Укреплять мышцы ног.

***Ход игры:***

Дети изображают овец, двое или трое из них волки. Волки прячутся на одной стороне площадки в овраге. Овцы живут на противоположной стороне лужайки. Они выходят погулять, разбегаются по лужайке, прыгают, присаживаются и щиплют траву. Как только воспитатель произнесёт: «Волки!», волки выскакивают из оврага и бегут широкими прыжками за овцами, стараясь поймать их, пойманных, волки отводят к себе в овраг.

***2 вариант:***

 Начертить овраг шириной 80-10см. Овцы должны перепрыгивать через овраг, а волки их осалить.

**Подвижная игра «Лиса и куры»**

***Цель:*** учить детей спрыгивать с предметов, приземляясь на носки полусогнутые колени, бегать врассыпную, не наталкиваясь. Развивать ловкость, внимание. Укреплять своды стоп.

***Ход игры:***

Дети изображающие кур стоят на скамейках, кубах, пеньках. Один ребенок выбирается лисой она сидит в своей норе. По сигналу куры спрыгивают с насеста и бегают по двору, подпрыгивают, похлопывают крыльями, клюют зёрна. По сигналу воспитателя лиса выбегает из своей норы и старается поймать замешкавшуюся курицу. Куры должны быстро взлететь на насест. Кого поймала лиса, уводит к себе в нору.

***2 вариант:***

Лиса потихоньку начинает подбираться к курам, один из детей изображающий петуха замечает лису и кричит громко: «Ку-ка-ре-ку!». По этому сигналу куры убегают на насест. Петух следит за порядком и взлетает на насест последним. Лиса ловит ту курицу, которая не сумеет удержаться на насесте или не успеет взлететь на насест. И уводит её в нору, но на пути ей неожиданно встречается охотник с ружьём (воспитатель) испугавшись лиса, отпускает курицу и убегает, а курица возвращается домой.

**Подвижная игра «Кто прыгает»**

***Цель:*** учить детей прыгать на двух ногах, приземляясь на носки полусогнутые ноги. Развивать внимание, быстроту. Укреплять своды стоп.

***Ход игры:***

Дети стоят по кругу воспитатель с ними. Он называет животных и предметы, которые прыгают и не прыгают, при этом поднимая руки вверх. Например, воспитатель говорит: - лягушка прыгает, собака прыгает, черепаха прыгает, кузнечик прыгает и т. Д. по условиям игры дети должны сказать «да» и подпрыгнуть только в том случае если воспитатель назвал животное, которое действительно может прыгать.

***2 вариант:***

Прыжки ноги скрёстно или подскоками.

**Подвижная игра «Прыгаем по кругу»**

***Цель:*** учить детей прыгать на двух ногах по кругу, держа руки на поясе. Приземляясь на носки полусогнутые ноги. Укреплять своды стоп. Развивать внимание, умение действовать по сигналу.

***Ход игры:***

Каждый играющий выкладывает из шишек, верёвочек, камушков кружок диаметром 60см. все встают левым, правым боком к своему кружку, кладут руки на пояс и по сигналу воспитателя начинают прыгать на двух ногах вокруг своего кружочка. По сигналу: «Стоп!» дети немного отдыхают, и опять начинают прыгать в противоположном направлении.

***2 вариант:***

Все играющие выпрыгивают из кружков и бегают по поляне, отбегая подальше от кружков. По сигналу дети бегут к кружкам и становятся в них, кружков должно быть на одного меньше.

**Подвижная игра «Охотники и звери»**

***Цель:*** учить детей бросать маленький мяч, стараясь попасть в зверей, выполнять имитационные движения, изображая лесных зверей. Развивать ловкость, глазомер.

***Ход игры:***

Дети образуют круг, взявшись за руки. Рассчитываются на первый второй делятся на охотников и зверей. Охотники остаются на своих местах в кругу, а звери выходят в середину круга. Охотники перебрасывают друг другу мяч и стараются попасть им в ноги убегающих и увёртывающихся зверей. Тот, кого заденет мяч, считается подстреленным выходит из круга. Затем игроки ме6няются ролями.

***2 вариант***

охотников может быть 3-4, они находятся на одной стороне площадки, на другой дом зверей – лес. По сигналу звери убегают в лес, а охотники стреляют в них с места. Или могут бежать за зверями, но не забегать в лес.

**Подвижная игра «Ловишка с мячом»**

***Цель:*** учить детей бегать врассыпную в зале, образовывать круг, бросать мячом в движущуюся мишень – ребёнка. Развивать умение действовать по сигналу, бегать, не наталкиваясь друг на друга. Воспитывать выдержку.

***Ход игры:***

Дети стоят в кругу, стоя  друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Один из детей становится в центр круга. Это – водящий. У ног его лежат два небольших мяча. Водящий называет или проделывает ряд движений. Дети повторяют. Внезапно воспитатель говорит «Беги из круга!» и дети разбегаются в разные стороны. Водящий поднимает мячи и старается, не сходя с места попасть в убегающих. Затем по сигналу «Раз, два, три в круг скорей беги» дети снова образуют круг. Выбирается новый водящий.

***2 вариант***

после нескольких секунд воспитатель говорит стоп! и дети должны замереть на своих местах. Водящий целится в того, кто стоит поближе и бросает мяч.

**Подвижная игра «Кто самый меткий»**

***Цель:*** учить детей бросать мешочки с песком в вертикальную цель сверху из-за головы, стараясь попасть в неё. Развивать глазомер, моторику рук.

***Ход игры:***

Дети делятся на 4-5 звеньев. У одной из сторон комнаты проводится черта, а на расстоянии 3 метров от неё ставится 4-5 оди7наковых мишеней. Дети по одному из каждого звена выходят на линию и бросают мешочек, стараясь попасть в цель. В конце подсчитывается количество очков в каждом звене.

***2 вариант:***

Можно увеличить расстояние 3,5м. мишень можно сделать из подвешенных обручей.

**Подвижная игра «Стоп»**

***Цель:*** учить детей бросать мяч о стену так, чтобы он, коснувшись стены, отскочил от неё. Ловить мяч на лету двумя руками, бросать мяч, стараясь запятнать игроков. Развивать глазомер, ловкость, быстроту реакции.

***Ход игры:***

Дети встают перед стеной на расстоянии 4-5 шагов. Водящий бросает в стену мяч, так чтобы он коснулся стены, отскочил от неё. Бросая мяч, водящий называет того, кого он назначает его ловить. Последний быстро ловит мяч на лету или поднимает с пола. Если он поймает мяч, то сразу же бросает его о стену и называет нового ловящего, если поднимает от земли то, взяв его, кричит «Стоп!» и когда все остановятся, пятнает, не сходя с места ближайшего ребёнка. Тот в свою очередь берёт быстро берёт мяч кричит «Стоп1» и пятнает другого и так до первого промаха. После промаха все идут снова к стене, но право бросать и назначать того, кто должен ловить принадлежит промахнувшемуся.

При ловле мяча все разбегаются, но как только мяч будет пойман и раздастся возглас - стоп, все должны остановиться. Игроку, в которого целятся можно увёртываться, присесть, нагнуться, подпрыгивать, но с места сходить нельзя.

**Подвижная игра «Кого назвали, тот ловит мяч»**

***Цель:*** учить детей ловить мяч, подброшенный вверх двумя руками, не прижимая к груди, бросать вверх, называя имя ребёнка. Развивать умение действовать быстро. Укреплять моторику рук.

***Ход игры:***

Дети ходят или бегают по площадке. Воспитатель держит в руках большой мяч. Он называет имя одного из детей и бросает мяч вверх. Названный должен поймать мяч и снова бросить его вверх, назвав имя кого-нибудь из детей. Бросать мяч надо повыше, чтобы успеть поймать, и в направлении того, кого назвали.

***2 вариант:***

Дети стоят в кругу, один ребёнок подбрасывает мяч вверх и называет имя того, кто должен его поймать все остальные дети разбегаются подальше от центра. Поймавший мяч кричит – стоп! Все останавливаются. А тот, кто поймал мяч, с места бросает мячом в того, кто стоит ближе, если попал, тот становится водящим, если не попал, сам бросает мяч вверх.

**Подвижная игра «Перебрось через планку»**

***Цель:*** учить детей подбивать мяч, ногой снизу, стараясь перебросить мяч через планку высотой20-30см., потом 50-60см. развивать ловкость глазомер. Воспитывать интерес к спортивным играм.

***Ход игры:***

Подбивая мяч снизу, ребёнок должен постараться перебросить мяч через планку, приподнятую над уровнем земли на 20см, 60см, 100см.

***2 вариант:***

Ударом ноги послать мяч так чтобы он прокатился под планкой и не выкатился за пределы противоположной линии.

**Подвижная игра «Мяч водящему»**

***Цель:*** учить детей бросать и ловить мяч двумя руками, не прижимая к груди, животу. Развивать ловкость, глазомер, выдержку.

***Ход игры:***

Дети становятся в одну колонну на расстоянии от них – 4-5 шагов становится водящий. Он бросает мяч первому стоящему он ловит мяч и бросает обратно водящему и бежит становиться в конец колонны, а второй продвигается вперёд и так до последнего игрока. Если ребёнок не поймал, водящий бросает до тех пор, пока не поймает.

***2 вариант:***

Игру провести как соревнование. Дети строятся в две колонны, и выбирается два водящих.

**Подвижная игра «Перелёт птиц»**

***Цель:*** учить детей лазить по гимнастической стенке, при спуске не спрыгивая с неё, не пропуская рейки. Бегать  врассыпную, не наталкиваясь. Развивать ловкость, смелость, внимание, умение действовать по сигналу.

***Ход игры:***

***1 вариант:***

Стая птиц собирается на одном краю площадки- дети стоят врассыпную, напротив гимнастической стенки. По сигналу воспитателя «полетели», птицы разлетаются по площадке, расправив крылья. По сигналу «буря», птицы летят к деревьям – влезают на стенку. Когда воспитатель говорит – буря прошла, птицы спокойно спускаются с деревьев, продолжают летать.

***2 вариант:***

птицы могут летать, используя разные виды бега. Вместо лестницы можно использовать скамейки, кубы.

**Подвижная игра «Ловля обезьян»**

***Цель:*** учить лазить по гимнастической стенке удобным способом, поднимаясь и спускаясь, не пропуская реек, бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга. Развивать умение действовать по сигналу, подражать действиям ловцов, координацию движений, быстроту действий, ловкость.

***Ход игры:***

Дети делятся на две группы – обезьян и ловцов обезьян. Дети – обезьяны размещаются на одной стороне площадки, где есть пособия для лазания, на противоположной стороне площадки находятся ловцы.  Обезьяны подражают всему что видят. Пользуясь этим, ловцы хотят заманить обезьян и поймать их. Ловцы сговариваются, какие движения будут показывать и показывают их на середине площадки. Как только ловцы выходят на середину площадки, обезьяны влезают на лестницу и наблюдают за движениями ловцов. Проделав движения, ловцы скрываются, а обезьяны слезают и приближаются к тому месту, где были ловцы и повторяют их движения. По сигналу6 «Ловцы1» - обезьяны бегут к деревьям и влезают на них. Ловцы ловят тех которые не успели влезть на дерево. И уводят к себе. После 2-3 повторений дети меняются ролями.

***Усложнения:***

Ловцы должны придумать сложные движения: шпагат, мостик, и т. д.

**Подвижная игра «Медведи и пчёлы»**

***Цель:*** учить детей лазить по гимнастической стенке, взбираться на скамейки, кубы без помощи рук, спрыгивать на носки, на полусогнутые ноги, бегать врассыпную. Развивать ловкость, смелость, быстроту.

***Ход игры:***

Дети делятся на две равные группы, одна – пчёлы, другая – медведи. На гимнастической стенке, скамейке, кубах находится улей, на другой стороне – луг, в стороне берлога медведей. по условному сигналу пчёлы вылетают из улья жужжат и летят на луг за мёдом. Как только пчёлы улетят на луг за мёдом, медведи выбегают из берлоги, забираются в улей и лакомятся мёдом. Воспитатель подаёт сигнал: «Медведи!» пчёлы летят к ульям, стараясь ужалить медведей, те убегают в берлогу, ужаленные медведи пропускают одну игру. После 2-3 повторений дети меняются ролями.

Следить, чтобы с гимнастической стенки   слезали не спрыгивая, не пропуская реек. Со скамеек спрыгивать на носки полусогнутые ноги.

**Подвижная игра «Медвежата»**

***Цель:*** учить детей ходить на высоких четвереньках, наперегонки. Развивать мышцы спины, ног, ловкость.

***Ход игры:***

Дети стоят на линии старта в парах по сигналу дети ползут на высоких четвереньках до линии финиша.

Дети парами соревнуются в быстрой ходьбе на высоких четвереньках – по-медвежьи.

***Усложнение:***

Ползти через лужайку с перелезая через бревно.

**Подвижная игра «Пройди бесшумно»**

***Цель:*** учить детей проходить через ворота или проползать бесшумно, не стоять без движения. Развивать умение двигаться легко, на носках.

***Ход игры:***

Нескольким детям завязывают глаза. Они становятся парами друг против друга на расстоянии вытянутых рук. Остальные дети стараются по одному проходить через ворота бесшумно, осторожно пригнувшись или ползком. При малейшем шорохе стоящие в воротах поднимают руки, чтобы задержать проходящего. Побеждает тот, кто сумел благополучно пройти через ворота.

Стоять без движения нельзя, проходить в ворота. Если стоящие в воротах поймают играющих, они сразу же опускают руки вниз.

***Усложнение:*** Пройти через ворота спиной вперёд.

**Подвижная игра «Серая утка»**

***Цель:*** учить детей двигаться по кругу, по сигналу перебегать из одного круга в другой, стараясь, чтобы не поймал охотник. Развивать ловкость, быстроту движений, внимание.

***Ход игры:***

Один из детей – охотник, другой утка, несколько детей – утята, остальные, взявшись за руки, образуют круг – пруд. В котором плавает утка с утятами. Дети идут по кругу и говорят:

«Вот плавала серая утка по воде,

Закликала малых детушек к себе,

Вы утята берегитеся,

Далеко не расходитеся».

В это время утка и утята внутри круга, охотник за кругом. На слова последние утка  встаёт впереди утят, они идут за ней гуськом. Дети ведут хоровод в другую сторону:

«Вот залаяла собака в камышах,

ни сидит ли там охотничек в кустах?

Он изловит малых детушек,

Малых детушек – утятушек.»

Круг распадается на несколько маленьких (по 3- 5 детей), - это кустики, в которых прячутся утята (по одному или несколько в каждом). Охотник громко считает:

«Раз, два, три!». После этого утята должны перебежать от одного кустика к другому. Во время перебежки охотник старается их поймать. Утка защищает утят: расставляет руки в стороны, как бы взмахивает крыльями, преграждая путь охотнику.

Охотник ловит только утят; утёнок, пойманный охотником, встаёт в круг, изображающий кустик; после счета охотника утята не должны оставаться в том кустике, где прятались, надо обязательно перебежать в другой.

***2 вариант:***

Назначить 2-3 охотников.

Игры с элементами спорта.

**ИГРЫ С ПРЫЖКАМИ**

|  |
| --- |
| **1.«Не оставайся на полу»**  *Цель:*учить детей бегать по залу врассыпную, запрыгивать на кубы, скамейки без помощи рук, спрыгивать с них легко на носки, полусогнутые ноги. Закрепить умение действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту.  *Ход игры:*  Выбирается ловишка, который бегает по залу вместе с детьми. Как только воспитатель произнесёт: «Лови!» - все убегают от ловишки и взбираются на предметы – скамейки, кубы, пеньки. Ловишка старается осалить убегающих. Дети, до которых дотронулся ловишка, отходят в условленное место.  *Варианты:*выбирается 2 ловишки, бегают разными видами бега, использовать музыкальный сигнал. |
| **2.«Кто лучше прыгнет?»**  *Цел*ь: развивать быстроту движения, ловкость, учить прыгать точно на определённое место.  *Ход игры:*  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. |

|  |
| --- |
| **3.«Удочка»**  *Цель*: учить детей подпрыгивать на двух ногах, стоя на месте, приземляясь на носки, полусогнутые ноги. Развивать ловкость, быстроту, глазомер.  *Ход игры:*  Дети стоят по кругу, в центре воспитатель. Он держит в руках верёвку, на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает верёвку над самым полом, дети подпрыгивают на двух ногах вверх, так чтобы мешочек не задел их ног. Описав 2-3 круга, делается пауза, и подсчитываются пойманные.  *Варианты*: те дети,  которых поймали,  выходят из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся самые ловкие. |
| **4.«С кочки на кочку»**  *Цель*: учить детей перебираться с одной стороны площадки на другую прыжками с кочки на кочку на двух или одной ноге. Развивать силу толчка, умение сохранять равновесие на кочке, ловкость.  *Ход игры:*  На земле чертят две линии – два берега, между которыми болото. Играющие распределяются парами на одном и другом берегу. Воспитатель чертит на болоте кочки (плоские кольца) на разном расстоянии друг от друга: 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90см. Двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку, отталкиваясь двумя ногами или одной, не становясь между кочками, стараясь перебраться на берег. Тот, кто оступился, остаётся в болоте. Выходит следующая пара. Когда все выполнят задание, воспитатель назначает, кому выводить детей из болота. Тот подаёт увязшему ребёнку руку и показывает прыжками путь выхода из болота.  *Варианты*: соревнование: «Кто быстрее переберётся через болото». |

|  |
| --- |
| **5.«Кто сделает меньше прыжков?»**  *Цель*: учить детей прыгать в длину, делая сильный взмах руками, отталкиваясь и приземляясь на обе ноги. Развивать силу толчка, укреплять мышцы ног.  *Ход игры:*  На площадке обозначают две линии на расстоянии 5-6 метров. Несколько детей встают к первой линии и по сигналу прыгают до второй линии, стараясь достичь её за меньшее число прыжков. Ноги слегка расставить и приземляться мягко на обе ноги.  *Варианты*: увеличить дистанцию до 10м. (это в среднем 8-10 прыжков). |
| **6.«Классы»**  *Цель*: развивать умение прыгать на одной (правой или левой) ноге, толкая перед собой предмет; ориентироваться на ограниченной площадке, соразмерять свои прыжки с размером клеток. Развивать глазомер, меткость.  *Ход игры:*         На земле чертят обычные «классы» из 6—8 клеток (в 2 ряда по 3—4 клетки), у последней клетки рисуется полукруг — «огонь». Ребенок бросает плоский камешек, плиточку в первую клетку, а затем прыгает в нее на одной ноге. Он должен здесь остановиться, взять камешек и продолжать прыгать до конца. Затем прыжки начинают, забрасывая камешек во вторую клетку, и т. д. Играют в классы по нескольку человек, по очереди.       Если ребенку не удалось попасть камешком в нужную клетку или во время прыжков он наступил на линию, то игру продолжает следующий игрок. Если же камешек упадет в «огонь» или ребенок наступит ногой на линию «огня», то он должен начать игру сначала — бросать камешек, начиная с первой клетки.  *Первый вариант* игры «Классы» можно усложнить за счет того, что дети не берут в руки брошенный ими камешек (или плитку), а передвигают ногой из клетки в клетку. Если ребенку не удалось передвинуть камешек через линию, то игру продолжает другой. Игра заканчивается, когда ребенок попадет камешком во все клетки удачно.         Клетки-«классы» могут быть расположены и по-другому, например, в чередовании по одному и по два или по кругу «улиткой». Принцип игры остается гот же. |

**ИГРЫ С ПОДЛЕЗАНИЕМ,**

**ПОЛЗАНИЕМ И ЛАЗАНИЕМ**

|  |
| --- |
| **1.«Кто скорее до флажка?»**  *Цел*ь: учить детей действовать по сигналу, прыгать на двух ногах с продвижением вперёд, подлезать под дугу удобным способом, бегать наперегонки. Развивать умение соревноваться, передавать эстафету.  *Ход игры*:        Дети распределяются на три колонны поровну. На расстоянии 2м от исходной черты ставятся дуги или обручи, можно натянуть шнур, затем на расстоянии 3м. ставятся флажки на подставке. Даётся задание: по сигналу воспитателя выполнить подлезание под дугу, затем прыжками на двух ногах допрыгать до флажка, обогнуть его и бегом вернуться в конец своей колонны.  *Варианты*: вводится усложнение: натягивается верёвка на высоте – 60см, дети должны не касаясь руками пола подлезть под шнуром. |

|  |
| --- |
| **2.«Медведи и пчёлы»**  *Цель*: учить детей лазить по гимнастической стенке, взбираться на скамейки, кубы без помощи рук, спрыгивать на носки, на полусогнутые ноги, бегать врассыпную. Развивать ловкость, смелость, быстроту.  *Ход игры*:  Дети делятся на две равные группы: одна – пчёлы, другая – медведи. На гимнастической стенке, скамейке, кубах находится улей, на другой стороне – луг, в стороне - берлога медведей. По условному сигналу пчёлы вылетают из улья, жужжат и летят на луг за мёдом. Как только пчёлы улетят на луг за мёдом, медведи выбегают из берлоги, забираются в улей и лакомятся мёдом. Воспитатель подаёт сигнал: «Медведи!». Пчёлы летят к ульям, стараясь ужалить медведей, те убегают в берлогу. Ужаленные медведи пропускают одну игру. После 2-3 повторений дети меняются ролями. |
| **3.«Пожарные на ученье»**  *Цель:* учить детей лазить по гимнастической стенке удобным способом, не пропуская реек и не спрыгивая. Развивать согласованную работу рук и ног, быстроту, ловкость.  *Ход игры:*  Дети строятся в 3-4 колонны лицом к гимнастической стенке – это пожарные.  На каждом пролёте на одинаковой высоте подвешиваются колокольчики. По сигналу воспитателя – удар в бубен или слова: «Марш!», -  дети, стоящие в колонне первыми, бегут к стенке, взбираются по ней, звонят в колокольчик, спускаются вниз, затем возвращаются к своей колонне и встают в её конец. Воспитатель отмечает тех, кто быстрее всех выполнит задание. Затем по сигналу бегут вторые, стоящие в колонне. Следить за тем, чтобы дети не пропускали реек, не спрыгивали. |
| **4.«Перелет птиц»**  *Цель:*совершенствовать навыки детей лазать по гимнастической стенке вверх и вниз, не пропуская перекладин, используя чередующийся шаг.  *Ход игры:*  Дети стоят свободно на одной стороне площадки напротив гимнастической стенки с несколькими пролетами. По сигналу «птицы полетели» - бегают по площадке, по сигналу «буря» - влезают на лестницу. Если пролетов мало, число играющих детей ограничивается, чтобы всем хватило места па лестницах (3—4 ребенка на пролете). *Правила:* бегать по всей площадке, не стоять у стенки; влезать на свободное место, уступая друг другу; слезать до конца, не спрыгивая. |

|  |
| --- |
| **5.        «Кролики»**  *Цель:* закреплять умение детей пролезать в обруч, приподнятый от пола на 10см, развивать ловкость.  *Ход игры:*  Дети – кролики. По трое-четверо они встают в круг, нарисованный на земле (в большой обруч), - это клетка. Перед каждой клеткой обруч на подставке или привязанный к двум стульчикам (высота нижнего края над землей 10 см) или большой стул. Воспитатель поочередно подходит к клеткам и выпускает кроликов – они пролезают в обруч или под стулом бегают и прыгают. На сигнал: «Кролики в клетки!» - возвращаются, пролезая в обруч.  *Правила:* кролики вылезают только тогда, когда к ним подходит воспитатель; пролезая в обруч, должны уступать друг другу, не толкаться. |

**НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

|  |
| --- |
| **1.«Гори, гори ясно»**  *Цель:* упражнять детей в умении самостоятельно менять направление движения со сменой тембровой окраски музыки. Воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.  *Ход игры:* Дети выстраиваются пара за парой. Водящий становится впереди. Ему не разрешается оглядываться. Все поют: Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо –  Птички летят, колокольчики звенят! Когда песня заканчивается, дети, стоявшие в последней паре, разъединяются и обегают стоящих в парах (один слева, другой справа). Они стараются впереди схватиться за руки. Водящий, в свою очередь, старается поймать кого-нибудь из бегущих. Пойманный становится с водящим в первой паре, а оставшийся без пары становится новым водящим. Если же пара бегущих успевает соединиться раньше, чем водящий успеет кого-либо поймать, то эта пара становится впереди, игра продолжается с прежним водящим. |
| **2.«Солнце»**  *Цель*: учить действовать в соответствии с текстом песни. Ходить по кругу, взявшись за руки, спокойным, хороводным шагом. Уметь расширять и сужать круг. Учить стремительному бегу.  *Ход игры:*  Дети стоят по кругу. В центре «солнце» - ребёнок.  *Гори солнце ярче,*             Дети ходят  *Лето будет жарче.*         по кругу.  *Я зима теплее,*                 Идут в центр.  *А весна милее,*                   Из центра обратно.  *А зима теплее,*                  В центр.  *А весна милее.*                   Обратно.  После слов «солнце» (ловишка) ловит детей. |

|  |
| --- |
| **3.«Ворон»**  *Цель:* учить двигаться в соответствии с плясовым характером музыки и передавать содержание текста песни. Уметь расширять и сужать круг. Отрабатывать дробный шаг и разнообразные знакомые плясовые движения.  *Ход игры:*  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. |

|  |
| --- |
| **4.«Баба - Яга»**  *Цель:* продолжать учить стремительному бегу, развивать творчество, передавая игровой образ.  *Ход игры:*  Играющие выбирают Бабу – Ягу. Она находится в центре круга. Дети ходят по кругу и поют:  *Баба-Яга, костяная нога,*            - Дети ходят  *С печки упала, ногу сломала.*          - по кругу.  *Пошла в огород, испугала народ.*  - Идут в центр.  *Побежала в баньку,*                         - Из круга обратно.  *Испугала зайку.*  После песни дети разбегаются, Баба-Яга ловит детей. |
| **5.«Сороконожка»**  *Цель:* совершенствовать умение детей ходить пружинным шагом, высоко поднимая ноги, легко бегать, ходить топающим шагом. Движения передавать в характере музыки  *Ход игры:*  Дети встают друг с другом и поют:   |  |  | | --- | --- | | *Шла сороконожка*  *По сухой дорожке.*  *Вдруг закапал дождик: кап!*  *- Ой, промокнут сорок лап!* | - Идут «паровозиком» пружинным шагом.  - лёгкий бег. | | *Насморк мне не нужен,*  *Обойду я лужи.*  *Грязи в дом не принесу,*  *Каждой лапкой потрясу.* | Идут, высоко поднимая ноги  - стоя, трясут правой ногой  - левой ногой | | *Шла сороконожка*  *По сухой дорожке*  *И затопала потом,*  *- Ой, какой от лапок гром!* | - Идут «паровозиком» пружинным шагом.  - Идут топающим шагом | |
| **6.«Чурилки»**  *Цель*: воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.  *Ход игры:*  Играющие выбирают двоих детей. Одному завязывают платком глаза, другому дают бубен (или колокольчик); затем ведут вокруг них хоровод и поют:  *Колокольцы, бубенцы,*  *Раззвонились удальцы.*  *Диги-диги-диги-дон,*  *Отгадай, откуда звон?*  После этих слов игрок с бубном начинает звонить и ходить в круге, а жмурка старается его поймать.  Как только жмурка поймает его, их меняют другие игроки. Игра продолжается. |
| **7.«Угадай, кто зовёт?»**  *Цель*: развивать у детей тембровый слух. Упражнять в умении самостоятельно начинать движение и заканчивать его.  *Ход игры:*  Дети стоят в кругу. В центре водящий – «медведь». Дети идут по кругу и поют:   |  |  | | --- | --- | | *Медведь, медведь,*  *Мы к тебе пришли,*  *Мы к тебе пришли,*  *Медку принесли.* | «Медведь» ходит вперевалочку. | | Дети протягивают руки вперед, ладошками вверх, предлагают медведю мёду. | | | *Медведь, медведь,*  *Получай-ка мёд,*  *Получай-ка мёд,*  *Угадай, кто зовёт?* | «Медведь» кушает мед. |   Медведь закрывает глаза. Взрослый  предлагает  (показывая на ребенка) позвать медведя. Ребенок, кого выбрали, говорит: «Медведь!». «Медведь» старается угадать того, кто его позвал. |

|  |
| --- |
| **8.«Колечко»**  *Цель*: воспитывать любовь к фольклору,  развивать саморегуляцию и произвольность поведения.  *Ход игры:* Ведущий берет в руки кольцо. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает: «Я по горенке иду, колечко несу! Угадайте-ка, ребята, где золото упало?». Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова: Колечко, колечко,     Выйди на крылечко!         Кто с крылечка сойдет,    Тот колечко найдет! Задача игрока, у которого в руках колечко – вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться, придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удается убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру. |

**ИГРЫ С МЕТАНИЕМ И ЛОВЛЕЙ**

|  |
| --- |
| **1.«Охотники и зайцы»**  *Цель:* учить детей прыгать на двух ногах с продвижением вперёд врассыпную, действовать по сигналу. Закреплять умение бросать мяч, стараясь попасть в зайцев. Развивать ловкость, глазомер.  *Ход игры:*  Выбирается охотник, остальные дети – зайцы. На одной стороне площадки отводится место для охотника, на другой дом зайцев. Охотник ходит по залу, делая вид, что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе. Зайцы выпрыгивают на двух ногах или на правой, на левой поочерёдно в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» - зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мяч. Те, в кого он попал, считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом.  *Варианты*: охотников может быть 2-3, и у зайцев дома нет, они просто увёртываются от мяча. |
| **2.«Брось за флажок»**  *Цель:* учить детей метать мешочки вдаль правой, левой рукой из-за головы, стараться, чтобы мешочек улетел как можно дальше. Развивать силу броска, глазомер. Укреплять мышцы плечевого пояса.  *Ход игры:*  Дети стоят в две шеренги друг за другом, в руках у первой шеренги мешочки с песком. Впереди на расстоянии 4-5м. стоят на одном уровне несколько флажков. Дети одновременно бросают мешочки из-за головы двумя руками или одной рукой, стараясь забросить их за линию флажков. Затем дети поднимают мешочки, бегут и передают своей паре. Бросает следующая шеренга, результаты сравниваются.  *Варианты:* можно мешочки передавать своей паре перебрасыванием. |

|  |
| --- |
| **3.«Попади в обруч»**  *Цель***:** учить детей метать мешочки с песком в горизонтальную цель, правой и левой рукой прицеливаясь. Развивать глазомер, точность броска.  *Ход игры:*  Дети стоят по кругу диаметром 8-10м. через одного, в руках мешочек с песком. В центре круга лежит обруч. По сигналу воспитателя дети, у которых в руках мешочки, передают их товарищам справа или слева по договорённости. Получив мешочки, дети бросают их, стараясь попасть в обруч. Затем дети поднимают мешочки, и возвращаются на свои места в круг. Снова раздаётся сигнал, и дети передают мешочки своим соседям – вторым номерам и т. д.  *Варианты:* забрасывать мешочки двумя, одной рукой из-за головы, сидя, стоя на коленях. |
| **4.«Сбей кеглю»**  *Цель:* учить детей катать мяч, стараясь сбить кеглю с расстояния 1,5-2м., бегать за мячом, предавая другим детям. Развивать глазомер, силу броска.  *Ход игры:*  На одной стороне зала чертят 3-4 кружка, в них ставят кегли. На расстоянии 1,5-2м. от них обозначают шнуром линию. 3-4 ребёнка подходят к линии, становятся напротив кеглей, берут по мячу и катят, стараясь сбить кеглю. Затем бегут, ставят кегли, берут мячи и приносят их следующим детям.  *Варианты*: бросать мяч правой, левой рукой, отталкивать ногой. |

|  |
| --- |
| **5.«Мяч водящему»**  *Цель:* учить детей ловить мяч, брошенный водящим руками, не прижимая к груди. Бросать мяч двумя руками от груди. Развивать глазомер, моторику рук, быстроту, точность броска.  *Ход игры:*  Дети делятся на 2-3 группы и выстраиваются в круг, в центре каждого круга стоит водящий с мячом в руках. По сигналу воспитателя водящие перебрасывают поочерёдно детям мяч двумя руками от груди и получают его обратно. Когда мяч обойдёт всех игроков, то он поднимает его над головой и говорит: «Готово!».  *Варианты:*мяч водящий бросает не по порядку, а в разнобой, выигрывает группа, у которой ни разу не упадёт мяч. |
| **6.«Школа мяча»**  *Цель:*закрепить умение детей выполнять разные действия с мячом. Развивать координацию движений, глазомер, ловкость.  *Ход игры:*  Подбросить мяч вверх и поймать его одной рукой. Ударить мяч о землю и поймать одной рукой. Подбросить вверх, хлопнуть в ладоши и поймать его двумя руками. Ударить о стену и поймать его одной рукой. Ударить о стену, поймать его одной рукой, после того как он ударится о землю. Ударить мяч о стену, хлопнуть в ладоши и поймать одной рукой. Ударить мяч о стену так, чтобы он отскочил под углом в сторону партнёра, который должен поймать его. Ударить мяч о стену, бросив его из-за спины, из-за головы, из-под ноги и поймать его. |

|  |
| --- |
| **7.«Серсо»**  *Цель:* учить детей бросать деревянные кольца, стараясь их забросить на «кий» (деревянная палка), развивать ловкость, глазомер.  *Ход игры:*  Играют двое. Один при помощи кия бросает деревянные кольца, а другой ловит их на кий, можно сначала подбрасывать их рукой и ловить на руку, а затем использовать кий. Выигрывает тот, кто больше поймает колец.  *Варианты:* при большом количестве игроков дети делятся на пары и становятся друг против друга на расстоянии 3-4м. |
| **8.«Сбей мяч»**  *Цель:* закреплять умение детей метать мешочек в горизонтальную цель правой и левой рукой, соблюдая технику броска.  На одной стороне площадки проводится черта, на нее ставят 3—4 табуретки (или ящики) на расстоянии 1 м друг от друга. На каждую табуретку кладут кольцо от серсо, а на него — большой мяч. На расстоянии 2 м проводится одна черта, на расстоянии 3 м—вторая черта. Играющие распределяются на 3-4 подгруппы и строятся у второй черты в колонны лицом к мячу. Каждой колонне даются два мешочка одного цвета (играющие должны запомнить цвет своих мешочков). По сигналу: «Сбей мяч!» - стоящие в колоннах первыми бросают правой рукой мешочек в свой мяч, а затем с ближней черты—второй мешочек левой рукой. После этого бегут за мешочками и передают их следующим, а сами встают в конец колонны. За каждый удачный бросок (попадание а мяч) играющий получает флажок того же цвета, что и мешочки. Выигрывает та колонна, которая получит больше флажков. |

**ЭСТАФЕТЫ**

|  |
| --- |
| **1.«Эстафета парами»**  *Цель:* учить детей бегать в парах, держась за руки, стараясь прибежать к финишу вперёд своих соперников. Развивать выносливость, ловкость.  Ход игры:  Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки. На противоположной стороне ориентиры. По сигналу первые пары, взявшись за руки, бегут до ориентиров, обегают их и возвращаются в конец колонны. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и не разъединят руки во время бега.  *Варианты:* дети встают спиной друг к другу и сцепляются локтями. |
| **2.«Пронеси мяч, не задев кеглю»**  *Цель:* продолжать учить детей прыгать на двух ногах с продвижением вперёд.  *Ход игры:*  Участники делятся на две команды. Линии старта и финиша отмечаются на расстоянии 14 - 16 м одна от другой, вдоль линии по центру устанавливаются две-три кегли. Направляющие команд зажимают между ногами (выше коленей) волейбольный или набивной мяч. По сигналу направляющие начинают продвигаться вперед прыжками, огибая кегли таким образом, чтобы не задеть их и, достигнув противоположной линии старта, передают мячи направляющим встречных колонн. Так действуют все игроки. Участники, закончившие эстафету, становятся в конец колонны. Выигрывает команда, игроки которой быстрее закончат эстафету.  *Правила:* если мяч упал на пол, его нужно подобрать, зажать ногами и только тогда продолжить эстафету. |

|  |
| --- |
| **3.«Забрось мяч в кольцо»**  *Цель:* продолжать учить детей бросать мяч в вертикальную цель (кольцо). Развивать глазомер, точность броска.  *Ход игры:*  Команды построены в одну колону по одному перед баскетбольными щитами на расстоянии 2 – 3 метра. За сигналом первый номер выполняет бросок мяча по кольцу, затем кладет мяч, а второй игрок тоже берет мяч и бросает его в кольцо и так далее. Выигрывает та команда, которая больше всех попала в кольцо. |
| **4.«Дорожка препятствий»**  *Цель*: продолжать учить детей прыгать на двух ногах с продвижением вперёд; совершенствовать навыки пролезания под дугами; совершенствовать координацию движений.  *Ход игры:*  Дети стоят в две колонны и выполняют задания воспитателя по очереди. Когда будет выполнено задание до конца, игрок передаёт эстафету следующему, хлопнув его по ладони.  1) Пройти по бревну. 2) Пролезть под дугами. 3) Прыжки из обруча в обруч.  *Правила:* следующему игроку необходимо дождаться, когда предыдущий игрок выполнит эстафету до конца. |

|  |
| --- |
| **5.«Быстрая команда»**  *Цель:*развитие ловкости и быстроты, умения двигаться разными способами по ограниченной извилистой дорожке, сохраняя равновесие и скорость движения, формирование навыков игры в команде, обогащение двигательного опыта.  *Ход игры:*  Две равные по количеству участников команды строятся на старте. Забег начинает участник под № 1. Как только он достигает финиша, стартует следующий игрок и т.д. Эстафета заканчивается, когда вся команда окажется на другом конце дорожки. |

**ИГРЫ С ЭЛЕМЕНТАМИ СОРЕВНОВАНИЯ**

|  |
| --- |
| **1.«Кто скорее проползет через обруч к флажку?»**  *Цель:* учить детей действовать по сигналу, прыгать на двух ногах с продвижением вперёд, подлезать под дугу удобным способом, бегать наперегонки. Развивать умение соревноваться, передавать эстафету.  *Ход игры:*  Дети распределяются на три колонны поровну. На расстоянии  2м от исходной черты ставятся дуги или  обручи, можно натянуть шнур, затем на расстоянии 3м. ставятся флажки на подставке. Даётся задание: по сигналу воспитателя выполнить подлезание под дугу, затем прыжками на двух ногах допрыгать до флажка, обогнуть его и бегом вернуться в конец своей колонны.  *Варианты*: вводится усложнение: натягивается верёвка на высоте – 60см, дети должны не касаясь руками пола подлезть под шнуром. |
| **2.«Кто быстрее?»**  *Цель*:развитие ловкости, быстроты, координации движений, умения действовать в команде; упражнять в выполнении прыжков разными способами.  *Ход игры*:  В эстафете участвуют 2 – 4 команды. Все выстраиваются с одной стороны шарика, каждая команда – напротив определенной геометрической фигуры. По сигналу ведущего первые участники команды прыжками начинают передвигаться по своим фигурам по порядку – от цифры 1 до цифры 5; выполнив задание, выпрыгивают из шарика с противоположной стороны. В это время в соревнование включается следующий участник команды и т.д. Закончив эстафету, команды выстраиваются на противоположной стороне шарика. Эстафета повторяется – дети выполняют прыжки в обратном порядке.  *Варианты:* прыжки на одной ноге; прыжки на 2-х ногах с мячом (мешочком) между колен. |

|  |
| --- |
| **3.«Кто выше?»**  *Цель*: обучение подскокам, укрепление опорно-двигательного аппарата.  *Ход игры:*       Играющие дети становятся в круг, в центре которого стоит воспитатель, или в одну шеренгу на расстоянии вытянутой руки друг от друга перед воспитателем. По сигналу или команде воспитателя дети по очереди, отталкиваясь двумя ногами, стараются выпрыгнуть как можно выше. Победитель определяется по нескольким прыжкам. |
| **4.«Кольцебросы»**  *Цель:* учить детей набрасывать кольца на колышки, стараясь набросить как можно больше колец. Развивать глазомер, ловкость, выдержку.  *Ход игры:*  Дети договариваются, по сколько колец будет бросать каждый, становятся в порядке очередности за первую линию, набрасывают кольца на колышки. После того как все игроки выполнят задание подсчитывают, кто больше колец забросил на колышки.  *Варианты*:дети встают у второй линии и бросают кольца оттуда. Кольцебросы могут быть настольными, маленьких размеров. |