

**КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР
ДЛЯ ДЕТЕЙ
РАННЕГО ВОЗРАСТА**

№1

«Я люблю свою лошадку»

Цель. Учить бегать галопом. Развивать внимание. Учить действовать по сигналу. Развивать воображение, подражание.

Содержание игры. Дети имитируют наездников. На слова из стихотворения А. Барто: «Я люблю свою лошадку, причешу ей шерстку гладко, гребешком приглажу хвостик.» — гладят, причесывают своих лошадок. На слова: «И верхом поеду в гости.» — скачут галопом (если еще не умеют, но как могут). Воспитатель вначале действует с детьми, а они подражают ему. Затем дети действуют самостоятельно, а взрослый поощряет их.

№2

«У медведя во бору»

Цель. Совершенствовать бег в одном и разных направлениях. Развивать воображение. Поощрять самостоятельные действия детей.

Содержание игры. В лесу сидит медведь. Роль медведя вначале может выполнять взрослый, например помощник воспитателя. Когда дети хорошо освоят игру, можно на роль медведя выбрать ребенка.

На противоположной стороне леса живут дети. Воспитатель говорит: «Пойдемте, дети, гулять, грибы, ягоды собирать». Дети идут в лес, имитируя сбор грибов, ягод. Воспитатель читает стихотворение:

«У медведя во бору А медведь сидит

Грибы, ягоды беру, И на нас рычит».

Когда воспитатель скажет последние слова текста, медведь с рычанием выбегает из берлоги, а дети убегают домой.

№ 3

«Догони мяч»

Цель. Совершенствовать бег в разном направлении. Вызывать оживление, радость у ребенка. Поощрять самостоятельность.

Содержание игры. Взрослый бросает мяч и говорит: «Раз, два, три, беги.» Ребенок должен побежать только после слова «беги» и догнать мяч. Взрослый бросает мяч в разных направлениях.

№ 4

«Мыши в кладовой»

Цель. Учить бегать галопом. Развивать внимание. Учить действовать по сигналу. Развивать воображение, подражание.

Содержание игры. Дети-мышки находятся за чертой на одной стороне площадки это их дом. Перед домом натянута веревка (*резинка*). В стороне - кошка (*ребенок*). По сигналу «*Кошка спит*» мыши бегут в кладовую, подползая под резинку. В кладовой тихо бегают, прохаживаются, ищут крошки. По сигналу «*Кошка проснулась*» убегают из кладовой.

№ 5

«Птички и автомобили»

Цель. Совершенствовать ходьбу в разных направлениях, по ограниченной поверхности. Развивать внимание, умение реагировать на сигнал. Побуждать к активному взаимодействию со сверстниками.

Содержание игры. Все дети изображают птичек. Роль автомобиля вначале выполняет взрослый. Он говорит: «*Птички вылетели погулять*». Дети-птички летают по **группе**, машут крыльями, клюют зерна. По сигналу взрослого: «*Автомобиль!*» — птички быстро убегают с дороги.

Вариант игры. Одна часть детей размещается на одной стороне **группы**, площадки — это птички. На другой стороне размещается другая часть детей — это автомобили. Взрослый говорит: «*Птички летят!*» — птички летают, машут крыльями, приседают, клюют зерна. Птички могут взбираться на скамейку, кубы и т. п. На сигнал: «*Автомобили вы-ехали!*» — дети, изображающие автомобили выезжают на дорогу, объезжая препятствия (*скамейки, кубы*). При повторе игры дети меняются ролями.

№ 6

«По ровненькой дорожке»

Цель. Упражнять в ходьбе по ограниченной поверхности. Развивать равновесие. Укреплять стопу. Учить действовать ритмично, согласуя действия с ритмом стихотворения. Поощрять самостоятельность. Поддерживать уверенность в своих действиях.)

Содержание игры. Взрослый произносит текст, а дети выполняют движения в соответствии с текстом.

«По ровненькой дорожке, Идут по дорожке.

По ровненькой дорожке

Шагают наши ножки.

Раз-два, раз-два.

2. По камешкам, по камешкам, Прыгают.

По камешкам, по камешкам.

Раз-два, раз-два.

3. По ровненькой дорожке, Останавливаются.

По ровненькой дорожке,

Устали наши ножки,

Устали наши ножки.

Вот наш дом –

В нем мы живем.»

№7

«Солнышко и дождик»

Цель. Развивать у детей умение бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, быстро реагировать на сигнал.

Содержание игры. Дети сидят на стульях. По сигналу воспитателя *«солнышко»* все идут гулять, бегают, играют и т. д. По сигналу *«дождик»* быстро возвращаются на свои места.

В игре можно использовать зонт, воспитатель раскрывает его на втором сигнале – *«дождик»*. Дети бегут к воспитателю прятаться под зонт.

№8

«Раздувайся пузырь»

Цель. Закреплять у детей умение становится в круг, постепенно расширять и сужать его.

Содержание игры. Дети вместе с воспитателем берутся за руки и образуют большой круг, становясь близко друг к другу, затем говорят:

Раздувайся, пузырь,

Раздувайся, большой,

Оставайся такой,

Да не лопайся.

Одновременно с этим все постепенно расширяют круг и держатся за руки до тех пор, пока воспитатель не скажет: «Лопнул пузырь!». Дети опускают руки и приседают на корточки, говоря: «Хлоп». Можно после слов «лопнул пузырь» предложить детям, по– прежнему держась за руки, двигаться к центру круга, произнося «ш-ш-ш». малыши вновь надувают пузырь, отходят назад, образуя большой круг.

Произносить текст надо медленно, чётко, привлекая детей к повторению слов за воспитателем. Вместо четверостишия можно произносить звуки, имитирующие надувание шара: «пф-пф-пф». Когда шар лопнет, хлопнуть в ладоши и присесть.

№9

«Поезд»

Цель. Учить двигаться в определенном направлении, согласовывать действия с другими детьми, побуждать к самостоятельным действиям.

Содержание игры. Воспитатель предлагает поиграть в «поезд»: «Я буду паровоз, а вы - вагончики». Дети встают в колонну друг за другом, держась за одежду впереди стоящего. «Поехали», - говорит воспитатель, и все начинают двигаться, приговаривая: «чу-чу». Воспитатель ведет поезд в одном направлении, затем в другом, потом замедляет ход, наконец, останавливается и говорит: «Остановка». Через некоторое время снова раздаётся гудок, и поезд опять отправляется в путь.

№10

«Самолёты»

Цель. Упражнять детей в умении бегать, не наталкиваясь друг на друга, выполнять движения по сигналу.

Содержание игры. Дети сидят на стульях, расположенных на одной стороне комнаты, площадки. Воспитатель делает вращательные движения рук перед грудью и произносит: «р-р-р», показывает, как завести мотор у самолёта. Затем обращается к детям: «Встали, приготовились к полёту, завести моторы!». Все повторяют движения рук. По сигналу «полетели» дети разводят прямые руки в стороны (крылья у самолёта) и бегают в разных направлениях по комнате, площадке. По сигналу «на посадку» все направляются к своим стульям и садятся на них. Игра повторяется.

Воспитатель сначала показывает движения, а затем всё игровое задание выполняет вместе с детьми.

№11

«Поезд»

Цель. Учить двигаться в определенном направлении, согласовывать действия с другими детьми, побуждать к самостоятельным действиям.

Содержание игры. Воспитатель предлагает поиграть в «поезд»: «Я буду паровоз, а вы - вагончики». Дети встают в колонну друг за другом, держась за одежду впереди стоящего. «Поехали», - говорит воспитатель, и все начинают двигаться, приговаривая: «чу-чу». Воспитатель ведет поезд в одном направлении, затем в другом, потом замедляет ход, наконец, останавливается и говорит: «Остановка». Через некоторое время снова раздается гудок, и поезд опять отправляется в путь.

№12

«Лохматый пёс»

Цель. Приучать детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал.

Содержание игры. Ребёнок 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, и воспитатель говорит:

Вот лежит лохматый пёс,
В лапы свой уткнувши нос,
Тихо, смирно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдём к нему, разбудим
И посмотрим, что – то будет.

Собака просыпается, встаёт и начинает лаять. Дети убегают в дом, встают за черту. Затем роль собаки поручают другому ребёнку. Игра повторяется.

№13

«Курочка – хохлатка»

Цель. Упражнять детей быстро реагировать на сигнал, бегать с увёртыванием.

Содержание игры. Воспитатель выполняет роль курицы, дети – цыплят. Один ребёнок (*более активный*) – кошка. Кошка садится на стул в стороне. Воспитатель ходит с детьми по всей площадке и говорит:

Вышла курочка – хохлатка,
С нею жёлтые цыплятки,

Квохчет курочка: «Ко – ко,

Не ходите далеко».

Приближаясь к кошке, воспитатель говорит:

На скамейке у дорожки

Улеглась и дремлет кошка...

Кошка глазки открывает

И цыпляток догоняет.

Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, они убегают в противоположную сторону комнаты, где чертой обозначен их дом. Кошка не ловит цыплят. Воспитатель защищает их, разводит руки в стороны и говорит: «*Уходи, кошка, не дам тебе цыплят*». Затем назначается новая кошка, и игра повторяется.

№14

«Бусинки»

Цель: учить медленно передвигаться, повторять движения взрослого (*не разрывая цепь*).

Содержание игры. Воспитатель идет и, повторяя: «*Я на ниточку нанизываю бусинку*», берет желающих детей за руки; остальные подходят по одному, каждый новый участник берет за руку последнего ребенка, образуя длинную цепь – «бусы». В. (*медленно поет, мотив произвольный*).

Как мы бусинки лепили,

Как мы бусинки лепили,

Бусинки, бусинки, Красивые бусинки.

(Ведет цепь медленно по прямой.)

Как мы бусами играли,

Как на нитку собирали,

Бусинки, бусинки, Красивые бусинки.

(Водит цепь плавно из стороны в сторону по всей площадке.)

Как мы бусы завивали,

Как мы бусы завивали,

Бусинки, бусинки, Красивые бусинки.

(Кружится, завивая цепь вокруг себя.)

В. останавливается и говорит детям: «Играли, играли мы с бусами, а ниточка запуталась. Стали ее распутывать, ниточка и порвалась. Все бусинки раскатились, разбежались в разные стороны: «Бах!» Дети с радостным криком бегут по площадке: «Ой, как далеко раскатились наши бусинки! – говорит Воспитатель – Надо опять все бусы на ниточку собирать!»

№15

«Кот и мышки»

Цель. Повышать двигательную активность; развивать имитационные движения.

Содержание игры. С помощью шнура огораживается место для мышек. Выбирается кошка. Она садиться на стульчик или пенек. Мышки сидят в норках.

Воспитатель говорит:

Кошка мышек сторожит,

Притворилась, будто спить.

Мышки вылезают из «*норок*» и начинают бегать.

Через некоторое время воспитатель говорит:

Тише, мышки, не шумите,

Кошку вы не разбудите....

Это сигнал кошке; она слезает со стула, встает на четвереньки, выгибает спинку, громко произносит «*мяу*» и начинает ловить мышей, которые бегут в свои норки.

Игру можно повторять 3-4 раза, с другими кошками.

№ 16

Воробушки и кот

Цель. Учить детей мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать, не задевая друг друга, увертываться от ловящего, быстро убегать, находить свое место; приучать детей быть осторожными, занимая место, не толкать товарищей.

Описание. Дети становятся на невысокие скамеечки или кубики (высотой 10-12 см), положенные на пол в одной стороне площадки или комнаты. Это воробушки на крыше. В другой стороне, подальше от детей, сидит кот, он спит. "Воробушки вылетают на дорогу",

- говорит воспитатель, и дети спрыгивают со скамеек, кубиков, разлетаются в разные стороны. Просыпается кот, он потягивается, произносит "мяу-мяу" и бежит ловить воробушков, которые прячутся на крыше. Пойманных воробушков кот отводит к себе в дом.

Резвятся воробушки, пока кот спит

Указания к проведению. Скамеечки и кубики следует раскладывать подальше один от другого, чтобы детям было удобно стоять и спрыгивать, не мешая друг другу. Воспитатель следит, чтобы дети, спрыгивая, приземлялись мягко, показывает, как это надо делать. Первое время, когда в роли кота выступает воспитатель, кот не ловит воробушков, а только пугает, делая вид, что ловит их. Когда же на роль кота будет выбран ребенок, он может ловить детей.

№ 17

« Найди свой домик »

Цель: упражнять детей в ходьбе, беге, прыжках. Развивать внимание, умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры:

Дети сидят на низких гимнастических скамейках. На каждой скамейке стоит красивая игрушка. На слова воспитателя: «Пойдем гулять» - дети встают и идут за воспитателем. Во время «прогулки» дети выполняют разные движения, которые показывает воспитатель: ходят, бегают, прыгают. На слова « Дождик» все убегают в свои домики.

№ 18

« Солнышко и дождик »

Цель: повышать двигательную активность, вызвать положительные эмоции от совместных действий. Развивать внимание.

Ход игры:

Дети сидят на стульчиках или на ковре. Воспитатель говорит:

Дождик, дождик - хватит лить

Сидят дома деточки,

Словно птички в клеточки.

Солнышко, солнышко

Посвети немножко,

Выйдут детки погулять,

Станут бегать и играть.

Дети встают, бегают по комнате, прыгают, веселятся. По сигналу «Дождь» все бегут к стульчикам. Звуковой сигнал можно заменить зрительным.

№ 19

«Мыши в кладовой».

Дети-мыши сидят в норках - на стульях или на скамейках, расположенных вдоль стены комнаты или по одной стороне площадки. На противоположной стороне протянута веревка на высоте 40—50 см — это кладовая. Сбоку от играющих сидит кошка — воспитатель. Кошка засыпает, и мыши бегут в кладовую. Проникая в кладовую, они нагибаются, чтобы не задеть веревку.

Воспитатель: «Мышки, мышки, выходите.

Порезвитесь, попляшите,

Выходите поскорей,

Спит усатый кот злодей!»

Мыши: «Тра-та-та, тра-та-та,

Не боимся мы кота»

Кошка просыпается, мяукает и бежит за мышами. Они убегают в норки (кошка не ловит мышей, а только делает вид, что хочет поймать их). Игра возобновляется. После неоднократного, проведения игры роль кошки исполняет ребенок.

Во второй половине года, когда дети усвоят правила, можно ввести усложнение кошка ловит мышей, пойманные пропускают одну игру (остаются сидеть на стульчиках в доме кошки), при последующем повторении снова играют.

№ 20

«Птички в гнездышке»

Цель. Учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга; приучать их быстро действовать по сигналу воспитателя, помогать друг другу. Описание. Дети сидят на стульчиках, расставленных по углам комнаты. Это гнездышки. По сигналу воспитателя все птички вылетают на середину комнаты, разлетаются в разные стороны, приседают, разыскивая корм, снова летают, размахивая руками-крыльями. По сигналу воспитателя

"Птички, в гнездышки!" дети возвращаются на свои места. Указания к проведению. Воспитатель следит, чтобы дети-птички действовали по сигналу, улетали от гнездышка как можно дальше и возвращались бы только в свое гнездышко. Для гнездышек можно использовать большие обручи, положенные на пол, а на участке это могут быть круги, начерченные на земле, в которых дети приседают на корточки. Воспитатель приучает детей быть внимательными во время бега, уступать место бегущим навстречу, чтобы не столкнуться; учит детей выпрыгивать из гнездышек (обруча).

№ 21

Бездомный заяц

Цель. Упражнять в беге в различных направлениях, в умении быстро ориентироваться в пространстве. Развивать ловкость, находчивость.

Ход игры. Из числа играющих выбираются охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы чертят себе кружочки, и каждый встает в свой.

Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок; тогда заяц, стоявший в кружке, должен сейчас же убежать, потому что теперь он становится бездомным зайцем и охотник будет ловить его. Как только охотник поймал (осалил) зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц – охотником.

Эту игру можно проводить и со всей группой детей. В этом случае круг образуют взявшиеся за руки 4-5 детей. В каждом таком кружке становится по зайцу. Игра проводится по тем же правилам.

Через 2-3 минуты по сигналу воспитателя игра прерывается. Один из детей, образующих круг, меняется местами с зайцем, стоящим внутри круга. Игра возобновляется и повторяется 4-5 раз, с тем чтобы все дети побывали в роли зайца.

№ 22

«По ровненькой дорожке»

Цель: Упражнять в ходьбе по ограниченной поверхности. Развивать равновесие. Укреплять стопу. Учить действовать ритмично, согласуя действия с ритмом стихотворения. Поощрять самостоятельность. Поддерживать уверенность в своих действиях.

Материал. Дорожки разной длины (2,5—1 м) и ширины (15 см — 30 см — 60 см), мягкая, твердая, извилистая дорожки (длина 2 м, ширина 30—40 см).

Содержание игры. Взрослый произносит текст, а дети выполняют движения в соответствии с текстом.

Слова взрослого:

Действия детей:

1. «По ровненькой дорожке,
По ровненькой дорожке

Идут по дорожке.

Шагают наши ножки.

Раз-два, раз-два.

2. По камешкам, по камешкам,
По камешкам, по камешкам.

Прыгают.

Раз-два, раз-два.

3. По ровненькой дорожке,
По ровненькой дорожке,

Останавливаются.

Устали наши ножки,

Устали наши ножки.

Вот наш дом — В нем мы живем.»

Вариант игры. Вместо ровной дорожки можно взять извилистую, короткую, длинную, узкую, широкую, мягкую, твердую. Тогда в соответствии с качеством дорожки меняется текст, например: «По мягкой дорожке шагают наши ножки...». И т. д.

№ 23

«Найди свой домик»

Цель: Учить сочетать ходьбу с другими видами движений. Развивать умение ориентироваться в пространстве, согласовывать действие с другими детьми. Закреплять знание цвета, формы, величины. Поддерживать самостоятельность, инициативу детей.

Материал. Круги или квадраты разной величины или цвета.

Содержание игры. Дети размещаются в своих домиках, которые могут в зависимости от цели иметь разную величину, цвет или форму. Когда малыши будут хорошо ориентироваться во всех свойствах предметов (величина, цвет, форма), можно объединить два свойства, например форму и цвет или величину и цвет.

Ребята запоминают свои домики и по сигналу взрослого выходят гулять на поляну. Они выполняют самостоятельно по своему усмотрению разные движения (ходят, собирают цветы, бегают, влезают на пеньки, бросают шишки в цель, перешагивают через ручейки). На слова воспитателя: «Дождь!» — дети бегут в свои домики. Взрослый вместе с детьми проверяет,

все ли заняли свои домики, помогает малышам найти свой домик, если они их не запомнили.

Вариант игры. Если игра проводится на участке, домики можно обозначить около разных деревьев. Дети запоминают названия деревьев, учатся ориентироваться в пространстве в условиях участка детского сада.

№ 24

«Найди свою пару».

Цель: Упражнять в умении строиться в пары, ходить врассыпную. Закреплять знание цвета.

Материал. По два флажка каждого цвета (по количеству детей).

Содержание игры. Воспитатель раздает детям по одному флажку. Сначала малыши ходят врассыпную по всему залу. На предложение взрослого найти флажок такого же цвета, они ищут себе пару и берутся за руки. Ребятам, которые затрудняются выполнить задание, воспитатель помогает. Затем проверяет, все ли дети встали в пары правильно.

№ 25

«Найди дерево»

Цель: Развивать ориентировку в пространстве. Закреплять навыки ходьбы и бега. Вызывать чувство удовольствия от движений. Воспитывать внимание. Учить различать деревья, их листья, называть их.

Содержание игры. Взрослый во время прогулки подводит детей к деревьям, которые растут на участке, например к клену. Рассматривают дерево, его листочки, он называет дерево. Затем дети подходят к березе и также рассматривают ее, называют. Малыши повторяют названия деревьев. По сигналу воспитателя дети бегают по участку, внимательно следя за ним. Когда взрослый поднимает листочек клена, они бегут к клену, березы — к березе. Воспитатель поощряет детей, следит, чтобы они бегали по всему участку. Игра повторяется 4—5 раз.

Варианты игры

1. Если воспитатель хочет успокоить детей, то бег можно заменить ходьбой.
2. Показ листочка можно заменить словесным сигналом: береза, клен. Малыши должны по сигналу подбежать или подойти к дереву.

3. Воспитатель показывает лист от какого-либо дерева и предлагает найти такой же. Дети находят листья и приносят воспитателю. Букет из этих листьев можно поставить в группе.
4. Воспитатель раздает детям разные листочки и предлагает отнести их к соответствующему дереву.

№ 26

«Мой веселый, звонкий мяч»

Цель: Учить прыгать на двух ногах, внимательно слушать текст, действовать по сигналу. Вызывать чувство радости от активных действий.

Содержание игры. Взрослый читает стихи:

Мой веселый, звонкий мяч, Желтый, красный, голубой,
Ты куда помчался вскачь? Не угнаться за тобой!»

(С. Маршак)

Малыши имитируют движения мяча, прыгают на месте. На слова: «Не угнаться за тобой!» — дети бегут от взрослого, который догоняет их. Ребята, не умеющие прыгать, делают «пружинку».

№ 27

«По кочкам»

Задачи. Совершенствовать умение влезать на предметы и спускаться с них (высота предметов увеличивается постепенно: 10—15—20 см). Поддерживать самостоятельность, интерес к действию.

Содержание игры. На полу размещается 2—3 ящика или куба шириной 40—60 см и высотой 25—20 см (кочки). Между кочками можно разместить мягкие дорожки или поролоновый мат (болото). Воспитатель предлагает детям пойти в гости к мишке или зайчику. Дети отправляются в путь, а на пути встречается болото. Они взбираются на кочки и спускаются с них, таким образом переходя болото и попадая к мишке или зайчику. С мишкой можно поиграть в догонялки или в прятки, а затем вернуться через болото по кочкам домой. Необходимо соблюдать правило: с кочки нельзя спрыгивать, надо спокойно спускаться.

№ 28

«Зайцы и волк»

Цель: знакомить детей с русскими народными подвижными играми; приучать детей внимательно слушать воспитателя, выполнять прыжки и

другие действия в соответствии с текстом; учить ориентироваться в пространстве.

Описание игры: дети изображают зайцев, воспитатель - волк. На одной стороне зала для зайцев отмечают домики или один общий дом. Волк прячется на противоположной стороне - в овраге.

Взрослый произносит:

Зайки скачут скок, скок, скок
На зеленый на лужок,
Травку щиплют, слушают,
Не идет ли волк.

В соответствии с текстом зайцы выпрыгивают из домиков, разбегаются по площадке, то прыгают на двух ногах, то присаживаются и щиплют травку. Как только взрослый произнесет слово "волк", волк выскакивает из оврага и бежит за зайцами, стараясь поймать их (коснуться). Зайцы убегают в свои домики, где волк их уже не может ловить. Пойманных зайцев волк уводит к себе в овраг. В дальнейшем роль волка исполняет ребёнок.

№ 29

«Весёлые зайчата»

Цель: упражнять детей в беге, прыжках, развивать ловкость. Побуждать к самостоятельности. Вызывать чувство радости от совместных действий со взрослым и сверстниками.

Описание игры: воспитатель рассказывает, что в лесу живут веселые зайчики с мамой-зайчихой и серый волк, который хочет их поймать. Затем предлагает поиграть: «Вы будете веселые зайчата, а я ваша мама-зайчиха. Зайчата живут в домиках». Воспитатель говорит:

Маленькие домики

В лесу густом стоят.

Маленькие зайчики

В домиках сидят.

Дети садятся на корточки, руки прикладывают к голове, изображая зайчат.

Мама-зайчиха

По лесу бежала.

Лапкой она

Всем в окошко стучала.

Педагог подходит к каждому домику, стучит и приговаривает: «Тук-тук, зайчата, пойдемте гулять. Если волк появится, мы спрячемся опять». Зайчата выбегают из своих домиков, прыгают, бегают, резвятся, пока не появляется волк (взрослый или ребенок старшей группы). Он выходит на поляну и говорит: «Ой, сколько зайчат! Какие они веселые. Сейчас я их поймаю». Зайчата убегают. Волк сокрушается: «Ой, как зайчата быстро бегают. Никак мне их не догнать».

Игра повторяется несколько раз.

№30

«Заинька»

Цель: Приучать детей слушать пение, понимать содержание и выполнять движения в соответствии с текстом песни. Вызывать подражание взрослому:

Описание игры: Воспитатель становится вместе с детьми в круг, поет песенку и показывает движения:

«Заинька, топни ножкой, Вот так, топни ножкой,

Серенький, топни ножкой! Вот так, топни ножкой!»

Дети, стоя по кругу, топают ножками, руки при этом держат на поясе.

«Заинька, бей в ладоши, Вот так, бей в ладоши,

Серенький, бей в ладоши! Вот так, бей в ладоши!»

Дети хлопают в ладоши.

«Заинька, повернись, Вот так, повернись,

Серенький, повернись! Вот так, повернись!»

Дети поворачиваются 1—2 раза, руки держат на поясе.

«Заинька, попляши, Вот так, попляши!»

Серенький, попляши! Вот так, попляши,

Дети подпрыгивают на двух ногах, кто как может.

«Заинька, поклонись, Вот так, поклонись,

Серенький, поклонись! Вот так, поклонись!»

Дети кланяются, разводя руки в стороны.

При проведении игры количество куплетов можно сократить, особенно тогда, когда игра еще недостаточно знакома детям. Вначале можно взять

только первый, второй и четвертый куплеты. В дальнейшем дети исполняют все пять куплетов. Кроме того,, когда дети хорошо будут знать содержание песенки, можно выбрать одного ребенка — Заиньку, который становится в середину круга и выполняет все движения по тексту песенки.

Роль Заиньки нужно поручить смелому и активному ребенку, который не будет смущаться, выполняя движения. Если введена роль Заиньки, можно добавить еще один куплет:

«Заинька, выбирай, Вот так, выбирай,
Серенький, выбирай! Вот так, выбирай!»

Ребенок выбирает другого Заиньку, и игра повторяется. Песню воспитатель должен петь не очень быстро, но и не медленно, так чтобы пение соответствовало темпу движений детей.

№ 31

«Ловишки»

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Описание игры: дети стоят на одной стороне зала. Воспитатель-ловишка стоит в центре. Дети говорят: «Раз-два-три, лови!» и перебегают на другую сторону зала. Воспитатель со словами: «Сейчас поймаю!» ловит детей.

№ 32

«Догони мяч»

Цель: развивать у детей умение сохранять во время ходьбы и бега необходимое направление и изменять его в зависимости от сложившейся ситуации, приучать бегать в разных направлениях, не задевать друг друга, ловить мяч, развивать внимание и выдержку.

Описание игры: воспитатель показывает корзину с мячами и предлагает встать рядом с ним вдоль одной из сторон зала. «Догоните мяч»,- говорит воспитатель и выбрасывает мячи (по количеству детей) из корзины, стараясь, чтобы они покатались в разные стороны. Дети бегут за мячами, берут их, несут в корзину.

№ 33

«Кто дальше бросит»

Цель: упражнять детей в бросании предмета на дальность.

Описание игры: дети стоят в шеренге на одной стороне зала. Все получают мешочки с песком и по сигналу воспитателя бросают их вдаль. Каждый

должен заметить, куда упал его мешочек. По сигналу воспитателя дети бегут к своим мешочкам, берут их в руки и поднимают над головой. Воспитатель отмечает тех, кто бросил мешочек дальше всех.

№ 34

«Зайка беленький»

Цель: Обогащать двигательный опыт. Учить действовать по слову взрослого. Закреплять знания о цвете, форме. Развивать внимание. Поддерживать интерес к движениям. Побуждать к самостоятельному выполнению движений. Вызывать положительные эмоции.

Материал. Шапочки или нагрудные эмблемы с изображением зайчика (по числу детей), флажки разного цвета или круги, квадрат из плотного картона или линолеума.

Описание игры: Дети изображают зайчиков и занимают свои норки. Норки можно обозначить кружком, квадратом, флажками разного цвета. Зайчики, запомнив свои норки-домики, по предложению взрослого выбегают на полянку, чтобы поиграть. Взрослый произносит стихи, а зайчики делают движения в соответствии со словами.

Слова воспитателя:

Действия детей:

1.«Зайка беленький сидит,
Он ушами шевелит —
Вот так, вот так,

Присаживаются на корточки в свободном построении и, приложив руки к ушам, шевелят ими.

Он ушами шевелит.

2.Зайке холодно сидеть,
Надо лапочки погреть —

На слова «хлоп-хлоп» хлопают в ладоши.

Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп.

Надо лапочки погреть.

1. Зайке холодно стоять —
Надо зайке поскакать,
Скок, скок, скок, скок
Надо зайке поскакать.

На слова «скок-скок» прыгают на месте

2. Кто-то зайку испугал,
Зайка прыг... и убежал».

Бегут в свои норки
(по хлопку взрослого)

Взрослый проверяет вместе с детьми, все ли зайки правильно нашли норки.

Вариант игры. Когда малыши будут различать цвета и форму, взрослый может незаметно поменять местами норки-домики.

№ 35

«Кто раньше дойдёт до флажка?»

Цель: учить ходить в прямом направлении; воспитывать выдержку.

Описание игры: воспитатель спрашивает детей, кто из них умеет ходить очень быстро. «Все? Давайте это проверим!» Вначале соревнуются двое детей. Они стоят на одной линии. Флажок лежит на полу на расстоянии 15-20 шагов. По сигналу (удар в бубен) дети идут к флажку. При этом взрослый подчеркивает, что к флажку нужно идти, а бежать не разрешается. Остальные дети наблюдают, награждают победителя аплодисментами. Затем выбираются новые участники, и игра продолжается.

№ 36

«Угадай, где спрятано»

Цель: Совершенствовать ходьбу в разных направлениях. Развивать внимание, выдержку.

Материал. Четыре крупные игрушки.

Описание игры: Воспитатель показывает детям четыре крупные игрушки. Они рассматривают их, запоминают. Затем взрослый предлагает малышам отвернуться, а сам одну игрушку прячет. Дети вспоминают, какой игрушки не стало. Ходят по залу, ищут ее. Ребенок, нашедший игрушку, должен подойти к воспитателю и тихо сказать, где она спрятана. Взрослый поощряет детей. Игра повторяется 3—4 раза.

Варианты

Если дети хорошо справляются с заданием, то число игрушек можно увеличить. Воспитатель берет, например, матрешки: две большие и две маленькие. Ребята должны назвать, какую матрешку, маленькую или большую, взрослый спрятал.

№ 37

«Поезд»

Задачи: Учить двигаться в определенном направлении, согласовывать действия с другими детьми. Вселять чувство уверенности в своих возможностях. Побуждать к самостоятельным действиям.

Описание игры: Воспитатель предлагает нескольким детям встать друг за другом. Дети выполняют роль вагончиков, а взрослый — паровоза. Паровоз дает гудок, и поезд начинает движение: вначале медленно, а затем все быстрее и быстрее. Малыши двигают руками в такт со словами «чу-чу-чу».

Варианты игры

1. Роль паровоза выполняет ребенок.
2. Детям предлагают выйти на остановке, где они играют, собирают цветы и т.п
3. Игра может проводиться под пение следующей песенки:

«Вот поезд наш едет, Ребят он повез
Колеса стучат, Далеко-далеко.
А в поезде этом Но bqt остановка,
Ребята сидят. Кто хочет слезать?
Чу-чу-чу, чу-чу-чу. Вставайте, ребята,
Бежит паровоз Пойдемте гулять!»
Далеко, далеко,

После этих слов малыши разбегаются по группе или участку. По сигналу взрослого они встают друг за другом, изображая вагончики.

«Поезд 2»

Задачи: развивать у детей умение выполнять движения по звуковому сигналу, упражнять в ходьбе, беге друг за другом.

Описание игры: дети строятся в колонну вдоль стены зала.

Воспитатель стоит впереди, он - «паровоз», дети - «вагоны». Дети не держатся друг за друга. Воспитатель дает гудок, и дети начинают двигаться вперед; вначале медленно, затем быстрее и наконец переходят на бег (при медленном движении дети произносят звуки «чух-чух-чух»). «Поезд подъезжает к станции»,— говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются.

№ 38

«Кто пройдет тише?»

Дети идут в свободном построении в одном направлении. Неожиданно воспитатель предлагает им тихо-тихо идти на носочках. Сам он также идет тихо-тихо, показывая образец ходьбы детям. Затем дает сигнал: «А теперь

зашагали быстро-быстро». Взрослый и малыши меняют скорость ходьбы. Так игра повторяется несколько раз. Варианты игры

1. Дети могут выполнять роль мышек, а взрослый берет на себя роль кошки. Мышки вышли погулять, пока кошка спит, они идут тихо-тихо, чтобы не разбудить ее. Но вот кошка просыпается, говорит: «Мяу-мяу», смотрит по сторонам, прогибает спину. Мышки быстро уходят. Они не должны убежать.
2. Взрослый предлагает детям пройти мимо него тихо-тихо, так чтобы он не услышал. Взрослый закрывает глаза и встает в центре комнаты, а дети тихо-тихо ходят вокруг него.

№ 39

«Трамвай»

Цель: Учить детей двигаться парами, согласовывая свои движения с движениями других играющих; учить их распознавать цвета и в соответствии с ними менять движение.

Описание игры: 3 – 4 пары детей становятся в колонну, 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 флажка: желтый, зеленый, красный. Он объясняет детям, что трамвай двигается на зеленый сигнал, на желтый замедляет ход, а на красный – останавливается. Воспитатель поднимает зеленый флажок – и трамвай едет: дети бегут по краям зала (площадки). Если воспитатель поднимает желтый или красный флажок, трамвай замедляет ход и останавливается.

№ 40

«Бегите ко мне»

Цель: Учить ориентироваться в пространстве, укреплять мышцы туловища и ног.

Описание игры: Воспитатель раскладывает дорожки из любого материала (можно массажные коврики). Дети сидят на стульчиках. Взрослый садится напротив детей, у противоположной стены. Он обращается к детям, говорит: «Бегите ко мне по дорожкам!» Когда прибегают дети, взрослый обнимает их, говорит: «Прибежали, прибежали! Бегите назад!» Дети садятся на стульчики. «Отдохнули? – спрашивает воспитатель. – Ну, бегите опять ко мне! Бегите, бегите! Кто быстрее?»

№ 41

«Попади в обруч»

Цель: Учить бросать в цель, выдерживать направление броска. Вызывать удовольствие от выполненного движения.

Описание игры: Взрослый размещает обруч на расстоянии 1-1,5 м в зависимости от возраста и возможностей ребенка. Детям предлагается бросить мяч в обруч, затем добежать до мяча, взять и опять бросить.

«Наседка и цыплята»

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

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

Правила:

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

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

№ 42

Самолёты

Цель: упражнять детей в умении бегать, не наталкиваясь друг на друга, выполнять движения по сигналу

Дети сидят на стульчиках.

Воспитатель даёт сигнал (бубен) и команду: «Самолёты на старт!» (дети встают), «Завели моторы!» (выполняют круговые движения руками вперёд, согнутыми в локтях)

«Полетели!» (Дети разводят руки в стороны на уровне плеч и бегают в разных направлениях.)

«На посадку!» - Дети садятся на свои места.

Игра повторяется 2-3 раза.

№ 43

Перебежки - догонялки

Дети становятся на одной стороне зала за чертой. На противоположной стороне зала проведена черта. На середине зала находится ловишка. После слов: «Раз, два, три-лови!» - дети перебегают на другую сторону зала, а ловишка ловит их. Тот, до кого ловишка дотронулся, прежде чем бегущий пересечёт черту, считается пойманным и отходит в сторону. После 2-3 перебежек производится подсчёт пойманных, и выбирается новый ловишка.

№ 44

Бездомный заяц

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

Описание игры: из числа играющих выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы чертят себе кружочки – «свой домик» (обручи). Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок; тогда заяц, стоявший в кружке – становится бездомным зайцем. Если охотник поймает, то меняются ролями. Продолжительность игры 2-3 минут

№ 45

Через ручеек (подвижная игра с прыжками)

Цель: Научить правильно прыгать, ходить по узенькой дорожке, держать равновесие.

Описание: На площадке чертятся две линии на расстоянии 1,5 — 2метра одна от другой. На этом расстоянии рисуются камешки на определенном расстоянии друг от друга.

Играющие стоят у черты — на берегу ручейка, они должны перейти (перепрыгнуть) его по камешкам, не намочив ног. Те, кто оступился — намочил ноги, идут сушить их на солнышко — садятся на скамейку. Затем снова включаются в игру.

№ 46

Живой лабиринт

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

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

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

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

№ 47

Найди свой цвет

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

Описание: Дети получают флажки 3-4 цветов и группируются по 4-6 человек в разных углах комнаты, в каждом углу воспитатель ставит на подставке цветной флажок. По сигналу воспитателя «Идите гулять!» дети расходятся по площадке. На слова «Найди свой цвет!» - дети собираются возле флага соответствующего цвета. Воспитатель отмечает, какая группа быстрее собралась. Правила: 1. Выходить из домиков можно по сигналу воспитателя «Идите гулять!». 2. Бежать и собираться возле флажка соответствующего цвета только после слов «Найдите свой цвет!» Варианты: Предложить закрыть глаза, переставить флажки, стоящие в углах комнаты.

№ 48

«Краски»

Игроки – краски – сидят на лавке или на скамейке. Каждая **краска** придумывает себе цвет и называет его продавцу. После чего к играющим подходит художник – покупатель.

Художник: Тук – тук

Продавец: Кто там?

Художник: Это я, художник!

Продавец: Зачем пришел?

Художник: За краской.

Продавец: За какой?

Художник: За **красной** (*желтой, золотой и т. д.*).

Если **красной краски нет**, то продавец говорит: «Скачи по **красной дорожке**, купи себе **красные сапожки!**» Художник должен доскакать на одной ножке до заранее определенного места и вернуться в магазин за новой **краской**.

Если названная **краска есть**, продавец выводит ее на линию старта, берет за руку художника и произносит рифмовку: «Раз – два – три - *бери!*» После чего **краска бежит** до условленного места (финиша, а художник пытается ее поймать. Если художник поймал **краску**, то происходит смена водящего, и он сам становится **краской**.

Игра продолжается с новым художником.

№ 49

Такой листок - лети ко мне

Цель: развивать внимание, наблюдательность; упражнять в нахождении листьев по сходству; активизировать словарь.

Ход: воспитатель с детьми рассматривает листья, упавшие с деревьев. Описывает их, говорит, с какого они дерева. Через некоторое время, раздает детям листья от разных деревьев, находящихся на участке, и просит внимательно его послушать. Показывает лист от дерева и говорит: «У кого такой же листок, бегите ко мне!»

№ 50

«Птички и птенчики»

Цель: развивать у детей выполнение движений по сигналу. Упражнять в беге в разных направлениях не задевая друг друга.

Ход: дети делятся на 3 – 4 группы; каждая группа имеет свой домик-гнездо. У каждой группы «птенчиков» есть птичка-мама. По слову воспитателя «полетели» птенчики вылетают из гнезда. По слову воспитателя «домой» птички-мамы возвращаются и зовут птенчиков домой. В гнезде птенчики усаживаются в кружок. Игра проводится 3 – 4 раза

№ 51

«Совушка»

Цель: учиться неподвижно стоять некоторое время, внимательно слушать.

Ход: играющие свободно располагаются на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «Сова». Воспитатель говорит: «День наступает – все

оживает». Все играющие свободно двигаются по площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полет бабочек, стрекоз и других насекомых. Неожиданно произносит: «Ночь наступает, все замирает, сова вылетает». Все должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеется, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, и подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала себе большее число играющих.

№ 52

«Беги, лови мяч»

Цель: упражнять детей в беге и ходьбе за ведущим, развивать у детей внимание, выдержку.

Ход игры:

Дети стоят на одной стороне комнаты свободной группой. Воспитатель с большим красивым мячом в руках стоит перед ними. Подбрасывая мяч вверх и ловя его, воспитатель отступает от детей и приговаривает:

Играю раз, играю два,

Играю три, беги – лови!

Услышав последние слова, дети бегут к воспитателю с намерением поймать мяч, воспитатель сам ловит мяч и говорит: «не поймали – бегите обратно». Дети возвращаются на свои прежние места.

№ 53

«Лови и бросай, упасть не давай»

Цель: упражнять детей в бросании и ловле мяча, в подскоках на двух ногах.

Ход игры:

Дети стоят по кругу, воспитатель в центре, с большим мячом. Он по очереди бросает мяч каждому ребенку. Дети ловят его и снова бросают воспитателю.

Воспитатель приговаривает: «Лови и бросай, упасть не давай».

№ 54

«Догони меня»

Цель: учить детей действовать по сигналу быстро, приучать их ориентироваться в пространстве, развивать ловкость.

Ход игры:

Дети сидят на стульях или на скамейках по одной стороне площадки или комнаты. Воспитатель предлагает им догнать его и бежит в противоположную сторону. Дети бегут за воспитателем, стараясь поймать его. Когда они подбегают к нему, воспитатель останавливается и говорит: «Убегайте, убегайте, догоню!» дети бегом возвращаются на свои места.

2 вариант.

Воспитатель может менять направления, убегая от детей.

3 вариант.

Игра «Бегите ко мне», тогда дети бегают только в одном направлении, до воспитателя и возвращаются на свои места.

4 вариант.

Вначале игру целесообразно проводить с небольшой группой детей (4-6), затем количество играющих увеличивается до 10-12 человек.

№ 55

«Цветные автомобили»

Цель: учить детей бегать по площадке врассыпную, не наталкиваясь друг на друга. Закрепить знания основных цветов: красный, синий, жёлтый, зелёный. Развивать умение действовать по сигналу, выдержку.

Ход игры.

1 вариант.

По краям площадки располагаются дети цветными кружками в руках - «рули». Воспитатель в центре с цветными флажками. Он поднимает флажок какого-нибудь цвета, дети имеющие «руль» такого же цвета бегают по площадке в любом направлении. Когда флажок опускается, все дети возвращаются на места. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, бегают другие дети. Можно поднять одновременно два или три флажка.

2 вариант.

По залу расставляются флажки или фишки разного цвета – это гаражи, дети находят свой гараж по цвету. По сигналу воспитателя – солнце встало, автомобили накачивают шины, заправляются бензином и выезжают на работу, дети начинают передвигаться по всему залу, не наталкиваясь друг на

друга. В это время воспитатель меняет местами гаражи. По сигналу воспитателя – солнце садится за горизонт, дети должны найти свой гараж.

№ 56

«Кто дальше бросит мешочек»

Цель: совершенствовать умение детей действовать с различными предметами (мячами, шарами, обручами), продолжать развивать умения прокатывать мячи и бросать их в определённом направлении двумя руками и одной рукой. Учить попадать в цель в цель, развивать глазомер, координацию движений, ловкость.

Ход игры:

Дети стоят на одной стороне площадки за линией. Все получают мешочки весом 150гр. и по сигналу воспитателя бросают их вдаль. Каждый должен заметить куда упал его мешочек. По сигналу воспитателя дети бегут к своим мешочкам и останавливаются возле них. Двумя руками они поднимают мешочки вверх над головой. Воспитатель отмечает тех, кто бросил мешочек дальше всех, после этого дети возвращаются на линию.

2 вариант.

Детям предлагается бросить вдаль мяч малого диаметра правой, левой рукой, затем большой мяч двумя руками.

№ 57

«Сбей кеглю»

Цель: учить детей катать мяч, стараясь сбить кеглю с расстояния 1,5-2м., бегать за мячом, передавая 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.

2 вариант.

Бросать мяч правой, левой рукой, отталкивать ногой.

№ 58

«Послушные листья»

Цель: учить внимательно слушать команды воспитателя, развивать внимание.

Воспитатель читает стихотворение:

Падают, падают листья,
В нашем лесу листопад,
Желтые, красные листья
По ветру вьются, летят...

Затем берет в руки легкий шарф или колечко с привязанными к нему разноцветными ленточками разной длины, машет им над головой и говорит детям: «Я – ветер, вы – листья. Ветер спит, и листья уснули (все приседают, закрывают глаза). Подул ветер и погнал листья (дети двигаются в разных направлениях – прямо, боком, спиной вперед), закружились листья на месте; стих ветер, листья отдыхают».

«Что я слышу?». Предложить детям послушать, закрыв глаза, как падают листья, шумит ветер. Пошуршать листвой при ходьбе, не отрывая ног от земли («лыжный шаг»), кружась на месте и с продвижением вперед, подбрасывать ногами листья вверх.

Самостоятельная деятельность: влезание на дерево (обеспечить страховку), наблюдение за птицами, сбор листьев, желудей.

№ 59

«Догони свою пару»

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

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

№ 60

«Краски»

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

Дети садятся полукругом перед воспитателем. Он рассказывает содержание игры, конкретно останавливаясь на важных элементах игры, затем детям предлагает поиграть в эту игру. Для этой игры надо выбрать хозяина красок

и угадчика, тот, который будет угадывать краски, например Ванечку Иванова. Все остальные будут красками.

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

Название краски может давать хозяин или они сами выбирают.

Один говорит: Я буду белой краской!

Другой говорит: Я буду черной краской!

Третий говорит: Я буду красной!

Четвертый говорит: Я буду зеленой!

Словом, каждый из играющих выбирает себе какой-нибудь цвет. Если участников игры будет больше, чем основных цветов краски, можно назваться золотой, серебряной, серой, темно-голубой, светло-голубой – так, чтобы для каждого участника игры было название.

Но нельзя, чтобы были две одинаковые краски. Хозяин должен хорошо запомнить, какой цвет краски выбрал каждый из играющих.

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

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

Ванечка Иванов. Тук-тук!

Хозяин (*просыпается, встает*) Кто тут?

Ванечка Иванов. Это я, Ванечка Иванов.

Хозяин. Зачем Ванечка пришел?

Ванечка Иванов. Я пришел за краской!

Хозяин. За какой же ты краской пришел, Ванечка?

Ванечка Иванов. Я пришел за красной краской!

Если такого цвета среди красок нет, хозяин говорит:

Такой краски у нас нет!

А все краски хлопают в ладоши и приговаривают.

Краски.

Пойди по красненькой дорожке,

Найдешь красные сапожки,

Поноси, поноси

И нам принеси!

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

Ванечка Иванов. Тук-тук!

Хозяин. Кто тут?

Ванечка Иванов. Это я, Ванечка Иванов.

Хозяин. Зачем Ванечка пришел?

Ванечка Иванов. Я пришел за краской!

Хозяин. За какой же ты краской пришел?

Ванечка Иванов. Я пришел за синей краской.

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

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

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

- Есть золотая! Бери ее!

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

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

- Я не золотая!

Подойдет к другой краске, тронет ее, а она:

- Я не золотая!

Подойдет к третьей, тронет ее, а она:

- Я не золотая!

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

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

- Нет у нас такой!

Он называет другую. Ему опять отвечают:

- Нет у нас такой!

И так продолжается до тех пор, пока Ванечка не назовет краску, которая есть среди играющих. Первая краска, правильно названная Ванечкой, «отгаданная им», идет водить, становится Ванечкой Ивановым, а прежний Ванечка уходит к краскам и игра *начинается* сначала.

№ 61

Перелет птиц

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

Площадка – это «море», лестница – «забор». Дети – «птички» перелетают через море (бегают в разных направлениях, наследуя движения птиц). На звук «у – у – у!», который означает, что буря начинается, птицы быстро спасаются от бури (залазят на гимнастическую стену, высотой 2 м). Когда буря утихает, птицы вылетают (спускаются с лестницы) и снова начинают бегать по площадке. Игра повторяется.

№ 62

Ловкая пара

Цель: развивать глазомер, достигая хорошего результата.

Каждая пара детей получает большой надувной мяч. Встав рядом, они кладут его на плечи, прижимают головой. По сигналу идут или бегут до условленного места и обратно, стараясь не уронить мяч. Побеждают те, кто успешно выполнил задание и вернулся первым.

Правила: мяч не придерживать руками, только головой: если мяч потерян, надо вернуться на место, где он упал, и оттуда снова продолжить бег.

№ 63

«Кати в цель»

Цель: развивать координацию движений.

Материал. Разноцветные мячи (шары) диаметром 6—8 см; флажок, корзина.

Ход игры. Воспитатель дает детям разноцветные мячи или шары небольшого размера и предлагает прокатить их до флажка (линии, находящегося на небольшом расстоянии от детей). Воспитатель отмечает тех, кто хорошо докатывает мяч, поощряет не справившихся с заданием, дает возможность прокатить мяч еще и еще раз. Когда дети прокатят мячи по нескольку раз, воспитатель предлагает собрать их все в корзину.

Прокати шарик к своему флажку

Материал. 2—3 флажка разных цветов, шарики соответствующих цветов (по числу участников) .

Ход игры. На одной стороне площадки или комнаты проводят черту, за которой стоят дети. На противоположной стороне на расстоянии 1—1,5 м ставят флажки, разные по цвету. Воспитатель раздает детям шарики 2—3 цветов, соответствующих цвету флажков. Затем предлагает посмотреть, какого цвета у каждого шар, встать против флажка того же цвета и прокатить к нему шар. Когда все дети прокатят шары, воспитатель просит сложить их в корзинку, а затем снова раздает их детям и игра повторяется.

№ 64

«Прыгуны»

Цель: учить прыжкам на двух ногах с продвижением вперед на 2-3м.

На земле чертят круг. Один из играющих встает в середину круга — он пятнашка. По сигналу дети перепрыгивают через черту круга и, если не грозит опасность быть осаленным, некоторое время остаются внутри круга. Продолжают прыгать на двух ногах на месте или продвигаясь вперед к центру круга. Участники игры стараются увернуться от пятнашки и вовремя выпрыгнуть из круга. Осаленный становится пятнашкой.

Правила

1. Играющим из круга разрешается только выпрыгивать. Тот, кто из круга выбегает, выходит из игры.
2. Пятнашка преследует играющих, также прыгая на двух ногах.

Указания к проведению

Величина круга зависит от числа играющих. Перед началом игры нужно договориться, как дети будут перепрыгивать через черту круга: на одной ноге (правой или левой), прямо или боком на двух ногах.

Вариант игры

Игра начинается так же, но осаленный из круга не выходит, а становится помощником пятнашки. Как только число пятнашек увеличится до 5, четверо уходят за круг, а тот, кого осалили последним, остается пятнашкой. Игра повторяется.

№ 65

«Ловишки с мячом»

Цель: передавать мяч, точно согласуя движения с ритмом произносимых слов.

Игра проходит так же, как и предыдущие, но ловишка должен осалить убегающих мячом.

№ 66

«Хитрая лиса»

Цель: развивать ловкость, быстроту бега, внимание

Дети становятся в круг плечом к плечу, руки у всех за спиной. Один ребенок выходит из круга. Ему дают игрушку лисичку. Обежав круг с внешней стороны, он незаметно кладет кому-нибудь в руки лисичку и становится в центр круга, говоря вместе с играющими:

«Хитрая лиса, где ты?»

Лиса сначала молчит, а после троекратного повторения вопроса прыгает в середину круга и кричит: «Вот я!» Дети разбегаются и занимают условленные «домики». Кто не успел, остается посреди площадки с лисой. Все играющие присоединяются к этим детям, образуя новый круг. Игрушка передается кому-нибудь другому. Игра повторяется несколько раз.

№ 67

Попади в коробку

Цель: тренировать меткость бросков

1-й вариант. На расстоянии 2-3 метров друг от друга поставьте две коробки, наполненные разными игрушками (желательно одного размера, количество игрушек в коробках одинаковое). Напротив каждой коробки – команда с детьми (команд должно быть две). Расстояние от коробок до детей должно быть 5 метров. Пометьте линию старта (флажками, например). По сигналу, дети по одному (из каждой команды), бегут что есть силы к своей коробке, хватают любую игрушку и возвращаются к своим командам. Как только ребенок переступил линию, наступает очередь новых участников. И так, до

тех пор, пока все игрушки не окажутся возле линии старта (для этого поставьте пустые коробки).

№ 68

Извилистая тропинка

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

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

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

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

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

№ 69

Лови-бросай

Цель: учить ловить мяч, не прижимая его к груди, бросать точно воспитателю двумя руками в соответствии с ритмом произносимых слов.

Ход. Дети стоят в кругу, взрослый — в центре. Он перебрасывает мяч и ловит обратно, говоря: «Лови, бросай, упасть не давай!».

Текст произносит не спеша, чтобы успеть поймать и бросить мяч. Расстояние постепенно увеличивается: от 1 до 2 м и более.

Правила: ловить мяч, не прижимая его к груди; бросать точно взрослому двумя руками в соответствии с ритмом произносимых слов.

Усложнение: дети стоят в парах и перебрасывают мяч друг другу.

№ 70

Волк и козлята

Цель: учить игровой деятельности со строгим соблюдением правил.

Участники берутся за руки и образуют цепочку - они козлята. Впереди - коза. За ними охотится волк, но он может поймать только последнего козленка. Коза пытается помешать ему, закрывает детеныша, а остальные козлята двигаются за ней, не расцепляя рук.

Волк схватил козленка? Отводит к себе в логово.

Игра заканчивается, когда волк переловит всех козлят.

№ 71

«Кто дальше бросит мяч (мешочек, снежок)»

Дети стоят на одной стороне зала или площадки за начерченной линией или положенной веревкой. Все по сигналу инструктора бросают мячи вдаль. Каждый должен заметить, куда упал его мяч. По сигналу инструктора дети бегут к своим мячам, останавливаются возле них, двумя руками поднимают мячи над головой. Инструктор отмечает тех, кто бросил мяч дальше всех. После этого дети возвращаются обратно за линию.

№ 72

«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.

№ 73

«Раз, два, три – беги!»

Цель: упражнять детей в умении действовать по сигналу; развивать быстроту бега, слаженность коллективных действий.

Описание. Дети стоят возле воспитателя и слушают, что он скажет. Если воспитатель говорит: «Раз, два, три, к дереву беги», дети бегут к дереву и ждут воспитателя. Если воспитатель скажет: «Раз, два, три, к песочнице беги», дети бегут к песочнице и ждут воспитателя.

№ 74

«Устроим снегопад»

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

№ 75

Бег по сигналу

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

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

Правила:

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

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

№ 76

«Найди флажок»

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

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

Правила:

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

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

№ 77

"Карлики" и "великаны"

Веселая и интересная игра для ваших детей.

Описание игры

Дети стоят вокруг ведущего, который рассказывает, что есть на свете совсем маленькие люди — карлики, а есть громадные — великаны. Когда ведущий произносит: «Карлики!», он присаживается на четвереньки, опускает руки, всем своим видом показывая, какие это маленькие люди. Даже слово «карлики» он произносит тоненьким голосом — вот такие они крохотные.

А когда говорит «Великаны!», голос его грубеет, ведущий встает во весь рост, да еще руки вытягивает вверх — такие они громадные. Детям эта игра ведущего очень нравится, они смеются и тоже вытягиваются во весь рост - «великаны» и садятся на четвереньки - «карлики».

Когда ребята научились правильно выполнять команды, ведущий предупреждает, что сейчас он увидит, кто самый внимательный.

Ведущий: Запомните, дети, правильные команды: «Карлики!» и «Великаны!». Все остальные мои команды выполнять не надо. Тот, кто ошибется, - выбывает из игры.

Сначала ведущий дает правильные команды, а потом слова «карлики» и «великаны» заменяет на похожие. Побеждает тот, кто меньше всех ошибся.

№ 78

«Вороны и собачка»

Цель: научить детей подражать движениям и звукам птиц, двигаться, не мешая друг другу.

Выбирается «собачка», остальные дети - «вороны».

Возле ёлочки зелёной

Дети прыгают,

Скачут, каркают вороны: «Кар! Кар! Кар!» изображая

ворону.

Тут собачка прибежала

Дети убегают от

И ворон всех разогнала: «Ав! Ав! Ав!»

«собачки».

Игра повторяется 2-3 раза.

№ 79

«День, ночь»

Цель: развитие интереса к подвижным играм.

Задачи: - развитие быстроты реакции;

- развитие ловкости;
- развитие координации движений;
- развитие внимательности;
- закрепление знаний о повадках животных;
- закрепление умений имитировать повадки животных.

Атрибуты: бубен, обручи.

Описание игры:

Вначале игры выбирается ведущий, который берет бубен. Обручи раскладываются на земле – это гнездышки. Остальные дети – птички. Птичек должно быть больше, чем гнездышек. Пока бубен звенит – это день и птички летают вокруг гнездышек. Когда бубен замолкает, значит наступает ночь и птички занимают гнездышки (1 птичка в одно гнездышко). Кому не хватило гнездышка, тот выходит из игры. Далее убирается один обруч и т.д. пока не останется 1 победитель (самый ловкий, быстрый, внимательный).

Варианты игры: пчелы – улья; бабочки – цветочки; лисята – норки; медведи – берлоги и т.д

№ 80

«Встречные перебежки»

Цель: приучать детей четко выполнять правила игры, действовать быстро, ловко. Воспитывать честность.

Ход игры: группа детей делится пополам. Играющие становятся, на противоположенных сторонах площадки, за линией, в шеренгу, не менее

одного шага друг от друга. У каждой группы детей на руках ленточки одного цвета – розовые и желтые. По сигналу воспитателя, дети с розовыми ленточками бегут на другую сторону площадки. Стоящие напротив дети, протягивают вперед ладошки и ждут, когда бегущие прикоснуться к ним рукой. Тот, кого коснулись, бежит на противоположенную сторону площадки, останавливается за чертой, поворачивается и поднимает руку вверх. Игра продолжается.

№ 81

"Не опоздай"

Цель. Упражнять детей в беге.

Правила игры. На полу по кругу раскладывают 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.

Оборудование. Кубики (погремушки).

№ 82

«Пастух и стадо»

Цель: упражнять детей в беге, не наталкиваясь друг на друга, развивать внимание, ловкость, смелость.

Оборудование: шапочка волка, дудочка, плёточка.

Правила игры: Считалкой выбираем пастуха, волка. Пастуху даём дудочку, плёточку. Выбираем место, куда погонит стадо пастух.

Дети изображают стадо (коров, теляток, овец).

Волк сидит на противоположной стороне площадки (может спрятаться за дерево).

Воспитатель произносит слова:

Рано –рано по утру

Пастушок: «Ту- ру – ру – ру.

А коровки в лад ему

Затянули: «Му –му –му.

На слова «Ту – ру –ру» пастушок играет в дудочку, после слов « Му –му – му» коровки мычат.

Пастушок выгоняет стадо и внимательно следит, не появится ли волк, который будет охотиться за овцами, телятками.

Увидев волка, пастушок щёлкает кнутом, как бы отпугивает его и гонит стадо до

№ 83

Лошадки

Задачи: приучать детей двигаться вдвоем один за другим, согласовывать движения, не подталкивать бегущего впереди, даже если он движется медленно.

Описание игры: дети распределяются в пары по желанию: один лошадка, другой – кучер, который запрягает лошадку (надевает вожжи) и едет по залу от одной стороны ее до другой и обратно. Двигаться начинают после произнесения слов воспитателем:

Цок! Цок! Цок! Цок!

Я лошадка серый бок.

Я копытцами стучу,

Если хочешь, прокачу.

Затем по предложению воспитателя дети меняются ролями и игра повторяется.

№ 84

«Догони голубя»

Цель. Учить детей бежать по сигналу, не оглядываться назад. Развивать ловкость, быстроту реакции. Материал: голубь (стрела из бумаги). Ход подвижной игры. У водящего голубь (стрела из бумаги) - (лист размером 15X 20 см). Играющие становятся за линию впереди водящего. Он командует: «Марш!» — и бросает стрелу вперед. Дети бегут и стараются поймать ее. Правила: не оглядываться назад, поймавший стрелу становится водящим.

№ 85

«Брось дальше»

Цель. Учить детей бросать мяч вдаль разными способами, в зависимости от размера мяча. Развивать силу, ловкость. Материал: мячи большие или маленькие. Ход подвижной игры. Несколько детей встают у линии. Им предлагается бросить мяч как можно дальше. Если даны большие мячи, дети бросают их обеими руками от груди или из-за головы. Маленькие мячи

бросают поочередно правой и левой рукой. Отмечается тот, кто сумел бросить мяч дальше других.

№ 86

«Снежки»

Цель: Развитие общей и мелкой моторики.

Педагог предлагает детям поиграть в снежки: «Смять большой лист бумаги получился снежок, а теперь попади в цель (на ковре лежит обруч)».

№ 87

«Найди, где спрятано»

Дети встают в шеренгу вдоль одной из сторон физкультурного зала. Педагог показывает им цветок (игрушку, флажок и т. п., говорит, что спрячет его. Участники игры поворачиваются к педагогу спиной. Педагог прячет предмет и произносит: «Раз, два, три, четыре, пять, вам пора цветок (флажок и т. д.) искать». Дети ищут спрятанный предмет. Тот из игроков, кто первым найдет его, несет его педагогу. Этот игрок будет прятать предмет при повторении игры. По окончании игры дети (по выбору педагога) рассказывают, как они искали предмет.

№ 88

«РОВНЫМ КРУГОМ»

Цель: развивать у детей согласованность движения рук и ног; приучать ходить свободно в колонне по одному; развивать чувство равновесия, внимание.

Дети, взявшись за руки, ритмично идут по кругу, говорят:

«Ровным кругом друг за другом

Мы идем за шагом шаг, стой на месте!

Дружно вместе сделай вот так!»

По окончанию слов останавливаются и повторяют движения, которые показывает педагог, например, повернуться, наклониться. Нужно ритмично идти по кругу, сохраняя интервал; не заходить в круг.