



“САМОЛЁТЫ”

ЦЕЛЬ:

СОВЕРШЕНСТВОВАТЬ УМЕНИЕ ДЕТЕЙ БЕГАТЬ ВРАССЫПНУЮ. УМЕНИЕ РЕАГИРОВАТЬ НА РАЗЛИЧНЫЕ СИГНАЛЫ.

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ СТРОЯТСЯ В 3 - 4 КОЛОННЫ В РАЗНЫХ МЕСТАХ ПЛОЩАДКИ, КОТОРЫЕ ОТМЕЧАЮТСЯ ФЛАЖКАМИ. ИГРАЮЩИЕ ИЗОБРАЖАЮТ ЛЁТЧИКОВ. ОНИ ГОТОВЯТСЯ К ПОЛЁТУ. ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ “К ПОЛЁТУ ГОТОВЬСЯ!” ДЕТИ ДЕЛАЮТ ДВИЖЕНИЯ РУКАМИ - ЗАВОДЯТ МОТОРЫ. “ЛЕТИТЕ!” - ГОВОРИТ ПЕДАГОГ. ДЕТИ РАССТАВЛЯЮТ РУКИ В СТОРОНЫ И ЛЕЯТ ВРАССЫПНУЮ ПО ПЛОЩАДКЕ. ПО СИГНАЛУ “НА ПОСАДКУ!” - ДЕТИ НАХОДЯТ СВОИ МЕСТА И ПРИЗЕМЛЯЮТСЯ (СТРОЯТСЯ В КОЛОННЫ И ОПУСКАЮТ РУКИ)



“ЗАЙЦЫ И ВОЛК”

ЦЕЛЬ:

УПРАЖНЯТЬ ДЕТЕЙ В ПРЫЖКАХ С ПРОДВИЖЕНИЕМ ВПЕРЕД, ТРЕНИРОВАТЬ ЛОВКОСТЬ, СОГЛАСОВАННОСТЬ ДВИЖЕНИЙ РУК И НОГ.

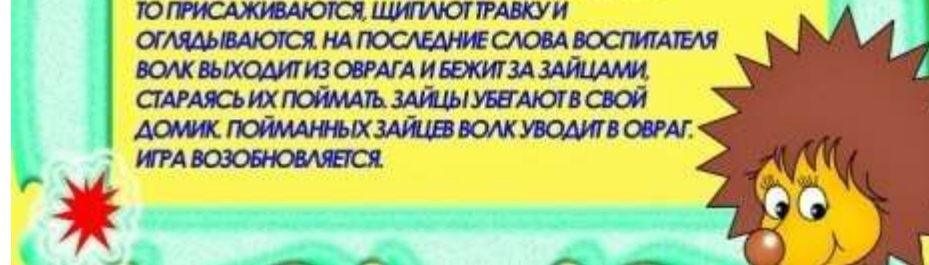
ХОД ИГРЫ:

ОДНОГО ИЗ ИГРАЮЩИХ ВЫБИРАЮТ ВОЛКОМ. ОСТАЛЬНЫЕ ДЕТИ - ЗАЙЦЫ. НА ОДНОЙ СТОРОНЕ ПЛОЩАДКИ ЗАЙЦЫ УСТРАИВАЮТ СЕБЕ ДОМИКИ (ЧЕРТЯТ КРУЖОЧКИ). В НАЧАЛЕ ИГРЫ ЗАЙЦЫ СТОЯТ В СВОИХ ДОМИКАХ; ВОЛК - НА ДРУГОМ КОНЦЕ ПЛОЩАДКИ (В ОВРАГЕ).

ВОСПИТАТЕЛЬ ГОВОРИТ:

“ ЗАЙКИ СКАЧУТ, СКОК, СКОК, СКОК НА ЗЕЛЕНЬИЙ НА ЛУЖОК. ТРАВКУ ШИПЛЯЮТ, КУШАЮТ, ОСТОРОЖНО СЛУШАЮТ - НЕ ИДЕТ ЛИ ВОЛК. ”

ЗАЙЦЫ ВЫПРЫГИВАЮТ ИЗ ДОМИКОВ И РАЗБЕГАЮТСЯ ПО ПЛОЩАДКЕ. ОНИ ТО ПРЫГАЮТ НА ДВУХ НОГАХ, ТО ПРИСАЖИВАЮТСЯ, ШИПЛЯЮТ ТРАВКУ И ОГЛЯДЫВАЮТСЯ. НА ПОСЛЕДНИЕ СЛОВА ВОСПИТАТЕЛЯ ВОЛК ВЫХОДИТ ИЗ ОВРАГА И БЕЖИТ ЗА ЗАЙЦАМИ, СТАРАЯСЬ ИХ ПОЙМАТЬ. ЗАЙЦЫ УБЕГАЮТ В СВОЙ ДОМИК. ПОЙМАННЫХ ЗАЙЦЕВ ВОЛК УВОДИТ В ОВРАГ. ИГРА ВОЗБНОВЛЯЕТСЯ.





“НАЙДИ СВОЙ ГРИБОК”



ЦЕЛЬ:

УПРАЖНЯТЬ ДЕТЕЙ В ОРИЕНТИРОВКЕ В ПРОСТРАНСТВЕ
РАЗВИВАТЬ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ, ЛОВКОСТЬ.

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ ДЕЛЯТСЯ НА 3 - 4 ГРУППЫ. У КАЖДОЙ ГРУППЫ
МАКЕТ СВОЕГО ГРИБОЧКА (БЕЛЫЙ, ЛИСИЧКА И Т.Д.).
ВОСПИТАТЕЛЬ ВКЛЮЧАЕТ МУЗЫКУ, ПОД КОТОРУЮ
ДЕТИ ВЫПОЛНЯЮТ ЛЮБИМОЕ УПРАЖНЕНИЕ ИЛИ
ДВИЖЕНИЕ. В ЭТО ВРЕМЯ ВОСПИТАТЕЛЬ ПЕРЕСТАВЛЯЕТ
ГРИБЫ, ПО ОКОНЧАНИИ МУЗЫКИ, ДЕТИ ДОЛЖНЫ
БЫСТРО НАЙТИ СВОЙ ГРИБ.

ЭТУ ИГРУ МОЖНО ПРОВОДИТЬ В ВИДЕ СОРЕВНОВАНИЯ
МЕЖДУ ГРУППАМИ ДЕТЕЙ “ КТО ВПЕРЕД НАЙДЕТ СВОЙ
ГРИБОК?”



“ЛИСА В КУРЯТНИКЕ”

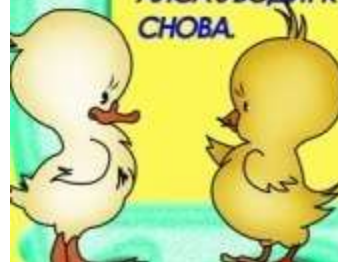


ЦЕЛЬ:

ЗАКРЕПЛЯТЬ УМЕНИЕ ДЕТЕЙ СПРЫГИВАТЬ С
ВОЗВЫШЕННОСТИ, МЯГКО ПРИЗЕМЛЯЯСЬ НА ПОЛ
РАЗВИВАТЬ СКОРОСТНЫЕ КАЧЕСТВА ДЕТЕЙ,
ЛОВКОСТЬ.

ХОД ИГРЫ:

НА ОДНОЙ СТОРОНЕ ПЛОЩАДКИ СТАВЯТСЯ
ГИМНАСТИЧЕСКИЕ СКАМЕЙКИ - ЭТО НАСЕСТЬ ДЛЯ КУР.
НАА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ НААХОДИТСЯ
НОРАА ЛИСЫ, КОТОРУЮ ВЫБИРАЮТ С ПОМОЩЬЮ
СЧИТАЛОЧКИ ИЛИ НАЗНАЧАЕТ ВОСПИТАТЕЛЬ.
ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ КУРЫ СПРЫГИВАЮТ С
НАСЕСТА И ХОДЯТ, БЕГАЮТ ПО ПЛОЩАДКЕ. ПО
СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ - “ЛИСА”, ДЕТИ - КУРЫ
УБЕГАЮТ НА НАСЕСТЬ, А ЛИСА СТАРАЕТСЯ ИХ ПОЙМАТЬ
(ДОТРОНУТЬСЯ). НЕ УСПЕВШУЮ СПАСТИСЬ КУРИЦУ,
ЛИСА УВОДИТ К СЕБЕ В НОРУ. ИГРА ПОВТОРЯЕТСЯ
СНОВА.



“МЫШКИ В НОРКАХ”



ЦЕЛЬ:

УЧИТЬ ДЕТЕЙ ПРЫГАТЬ НА ДВУХ НОГАХ, ПРОДВИГАЯСЬ
ВПЕРЕД,
РАЗВИВАТЬ ЛОВКОСТЬ, УВЕРЕННОСТЬ.

ХОД ИГРЫ:

В ОДНОЙ СТОРОНЕ КОМНАТЫ РАССТАВЛЕНЫ
ПРЕПЯТСТВИЯ ДЛЯ ПОДЛЕЗАНИЯ – ЭТО НОРКИ ДЛЯ
МЫШЕЙ. НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ – ДОМ
КОТА. ПО СЕРЕДИНЕ ЛУЖАЙКА. ДЕТИ СИДЯТ ЗА
ПРЕПЯТСТВИЕМ НА КОРТОЧКАХ – МЫШКИ В НОРКАХ.
РЕБЕНОК – КОТ СИДИТ НА СЕРЕДИНЕ ПЛОЩАДКИ,
ПРИТВОРИВШИСЬ СПЯЩИМ.
ДЕТИ ПОДЛЕЗАЮТ ПОД ПРЕПЯТСТВИЕМ, А ЗАТЕМ
ПРЫГАЮТ ПО ЛУЖАЙКЕ, ПРОДВИГАЯСЬ ВПЕРЕД.
ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ («КОТ») МЫШИ
ВОЗВРАЩАЮТСЯ НА СВОИ МЕСТА, А КОТ
ПЫТАЕТСЯ ИХ ПОЙМАТЬ
(ОСАЛИТЬ).



“ЦЕЛЬСЯ ВЕРНЕЕ”



ЦЕЛЬ:

УЧИТЬ ДЕТЕЙ БРОСАТЬ ПРЕДМЕТЫ ЛЕВОЙ И ПРАВОЙ
РУКОЙ В ГОРИЗОНТАЛЬНУЮ ЦЕЛЬ РАЗНЫМИ
СПОСОБАМИ.

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ СТАНОВЯТСЯ В КРУГ, КАЖДЫЙ РЕБЕНОК ДЕРЖИТ
В РУКАХ МЯЧИК. В ЦЕНТРЕ КРУГА СТОИТ КОРЗИНА
(РАССТОЯНИЕ МЕЖДУ ДЕТЬМИ И КОРЗИНОЙ НЕ
БОЛЕЕ 1,5-2 М).
ВОСПИТАТЕЛЬ ДАЕТ КОМАНДУ, И ДЕТИ
НАЧИНАЮТ БРОСАТЬ МЯЧИКИ В
КОРЗИНУ, ЗАТЕМ ПОДХОДЯТ К НЕЙ
И ЗАБИРАЮТ СВОИ МЯЧИ.
ИГРА ПОВТОРЯЕТСЯ.



“ПРОКАТИ В ВОРОТА”



ЦЕЛЬ:

УКРЕПЛЯТЬ МЫШЦЫ РУК, НОГ, ЖИВОТА,
РАЗВИВАТЬ СОГЛАСОВАННОСТЬ ДВИЖЕНИЙ,
ЛОВКОСТЬ.

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ СТАНОВЯТСЯ В ДВЕ КОЛОННЫ В ВИДЕ
ВСТРЕЧНОЙ ЭСТАФЕТЫ. ПО СЕРЕДИНЕ СТАВЯТСЯ
ВОРОТА (ВЫСОТА 15-20 СМ.). РЕБЕНОК ИЗ 1 КОЛОННЫ
БЕРЕТ МЯЧ, ПРОКАТЫВАЕТ В ВОРОТА И БЕЖИТ ЗА НИМ,
ПРОПОЛЗАЯ ПОД РЕЙКОЙ ВОРОТ НА ЧЕТВЕРЕНЬКАХ;
ЗАТЕМ ВЫПРЯМЛЯЕТСЯ И ПЕРЕДАЕТ МЯЧ БРОСКОМ
РЕБЕНКУ СО 2-ОЙ КОЛОННЫ. ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ
ДО ТЕХ ПОР, ПОКА КОЛОННЫ НЕ ПОМЕНЯЮТСЯ
МЕСТАМИ.



“ПЕРЕЛЁТ ПТИЦ”



ЦЕЛЬ:

ЗАКРЕПЛЯТЬ УМЕНИЕ ДЕТЕЙ ВЛЕЗАТЬ НА
ЛЕСЕНКУ – СТРЕМЯНКУ И НА ГИМНАСТИЧЕСКУЮ
СТЕНКУ. БЕГАТЬ ВРАССЫПНУЮ, УПРАЖНЯТЬ В
ЛОВКОСТИ, БЫСТРОТЕ.

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ – ПТИЦЫ НАХОДЯТСЯ НА ЛЕСЕНКЕ – СТРЕМЯНКЕ
И НА НИЖНИХ ПЕРЕКЛАДИНАХ ГИМНАСТИЧЕСКОЙ
СТЕНКИ. ПОСЛЕ СЛОВ ВОСПИТАТЕЛЯ “СОЛНЫШКО
СВЕТИТ, ПОРА В ДОРОГУ”, ДЕТИ СЛЕЗАЮТ С
ЛЕСЕНКИ – СТРЕМЯНКИ И ГИМНАСТИЧЕСКОЙ СТЕНКИ
И БЕГАЮТ ПО ПЛОЩАДКЕ, РАЗМАХИВАЯ
РУКАМИ – КРЫЛЬЯМИ. ПОСЛЕ СЛОВ ВОСПИТАТЕЛЯ
“ВЕТЕР (ДОЖДЬ)” - ДЕТИ СНОВА ВЛЕЗАЮТ НА
СТРЕМЯНКУ ИЛИ ГИМНАСТИЧЕСКУЮ СТЕНКУ.



“МЫ ВЕСЁЛЫЕ РЕБЯТА”



ЦЕЛЬ:

ЗАКРЕПЛЯТЬ НАВЫКИ У ДЕТЕЙ УБЕГАТЬ ОТ ЛОВЯЩЕГО, ТРЕНИРОВАТЬ ЛОВКОСТЬ, ВНИМАНИЕ РАЗВИВАТЬ СКОРОСТНЫЕ КАЧЕСТВА.

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ СТОЯТ НА ОДНОЙ СТОРОНЕ ПЛОЩАДКИ. ПЕРЕД НИМИ ПРОВОДИТСЯ ЧЕРТА. НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ ПЛОЩАДКИ ТАКЖЕ ПРОВОДИТСЯ ЧЕРТА. СБОКУ ОТ ДЕТЕЙ (НА СЕРЕДИНЕ ПЛОЩАДКИ) НАХОДИТСЯ ЛОВИШКА.

ДЕТИ ПРОИЗНОСЯТ СЛОВА ТЕКСТА:
МЫ ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА,
ЛЮБИМ БЕГАТЬ И ИГРАТЬ.
НУ, ПОПРОБУЙ НАС ДОГНАТЬ:
РАЗ, ДВА, ТРИ – ЛОВИ!

ПОСЛЕ СЛОВ «ЛОВИ», ДЕТИ ПЕРЕБЕГАЮТ НА ДРУГУЮ СТОРОНУ ПЛОЩАДКИ, А ЛОВИШКА ИХ ЛОВИТ. ТОТ, КТО НЕ УСПЕЛ ДОБЕЖАТЬ ДО ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ ЧЕРТЫ, И ЕГО КОСНУЛСЯ ЛОВИШКА РУКОЙ, СЧИТАЕТСЯ ПОЙМАННЫМ. ЕГО ЛОВИШКА УВОДИТ К СЕБЕ В ДОМ.

“ХИТРАЯ ЛИСА”



ЦЕЛЬ:

УПРАЖНЯТЬ ДЕТЕЙ В БЕГЕ, ЛОВКОСТИ, РАЗВИВАТЬ СКОРОСТНЫЕ КАЧЕСТВА.

ХОД ИГРЫ:

ИГРАЮЩИЕ СТОЯТ ПО КРУГУ НА РАССТОЯНИИ ОДНОГО ШАГА ДРУГ ОТ ДРУГА. ВОСПИТАТЕЛЬ ПРОСИТ ВСЕХ ЗАКРЫТЬ ГЛАЗА, ЗАТЕМ ОБХОДИТ ДЕТЕЙ ЗА КРУГОМ И ДОТРАГИВАЕТСЯ ДО ОДНОГО РЕБЁНКА, КОТОРЫЙ СТАНОВИТСЯ ХИТРОЙ ЛИСОЙ. ЗАТЕМ ПРЕДЛАГАЕТ ДЕТЯМ ОТКРЫТЬ ГЛАЗА И ПОЗВАТЬ ЛИСУ. ДЕТИ ОТКРЫВАЮТ ГЛАЗА И СПРАШИВАЮТ ХОРОМ “ХИТРАЯ ЛИСА, ГДЕ ТЫ?” ПРИ ЭТОМ СМОТРЯТ ДРУГ НА ДРУГА. ПОСЛЕ ТРЕТЬЕГО РАЗА ЛИСА БЫСТРО ВЫПРЫГИВАЕТ НА СЕРЕДИНУ СО СЛОВАМИ “Я ЗДЕСЬ”. ВСЕ ИГРАЮЩИЕ РАЗБЕГАЮТСЯ ПО ПЛОЩАДКЕ, А ЛИСА ИХ ЛОВИТ. ПОСЛЕ ТОГО, КАК ЛИСА ПОЙМАЕТ 2 - 3 ДЕТЕЙ, ВОСПИТАТЕЛЬ ПРОСИТ ДЕТЕЙ СНОВА ПОСТРОИТЬСЯ В КРУГ ДЛЯ ВЫБОРА НОВОЙ ЛИСЫ.



Курица и цыплята

Дети под руководством педагога в одном конце игровой комнаты расставляют стульчики. Число стульев должно соответствовать числу участников игры. Выбирается водящий-кошка. Педагог выступает в роли мамы-курицы. Остальные участники - её дети-цыплятки.

Мама-курица предлагает всем своим цыпляткам взяться за руки. Вместе они идут по кругу и произносят следующие слова:

Вышла курица-хохлатка,
С нею жёлтые цыплятки,
Квохчет курица: ко-ко,
Не ходите далеко.



Курица и цыплята постепенно приближаются к кошке, сидящей на отдельном стульчике.



На скамейке у дорожки
Улеглась и дремлет кошка.
Кошка глазки открывает
И цыпляток догоняет.

После этих слов цыплята разбегаются, стараясь каждый занять свой стульчик. Мама-курица волнуется за них, размахивая руками-крыльями. Пойманный цыплёнок становится кошкой. Игра возобновляется сначала.

Воробушки и автомобиль

Цель. Приучать детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить свое место.

Описание. Дети садятся на стульчики или скамеечки на одной стороне площадки или комнаты. Это воробушки в гнездышках. На противоположной стороне становится воспитатель. Он изображает автомобиль. После слов воспитателя "Полетели, воробушки, на дорожку" дети поднимаются со стульев, бегают по площадке, размахивая руками-крыльями.

По сигналу воспитателя "Автомобиль едет, летите, воробушки, в свои гнездышки!" автомобиль выезжает из гаража, воробушки улетают в гнезда (садятся на стулья).

Автомобиль возвращается в гараж.

Указания к проведению. Сначала в игре принимает участие небольшая группа

(10-12) детей, со временем играющих может быть больше. Необходимо предварительно показать детям, как летают воробушки, как они клюют зернышки, проделать эти движения вместе с детьми, затем можно ввести в игру роль автомобиля.



Первоначально эту роль берет на себя воспитатель, и только после многократных повторений игры ее можно поручить наиболее активному ребенку. Автомобиль должен двигаться не слишком быстро, чтобы дать возможность всем детям найти свое место.



Лохматый пес

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

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

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

Вот лежит лохматый пес,
В лапы свои уткнувши нос,
Тихо, смирно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдем к нему, разбудим
И посмотрим: "Что-то будет?"



Дети приближаются к псу. Как только воспитатель заканчивает чтение стихотворения, пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются, пес гонится за ними и старается поймать кого-нибудь и увести к себе.

Когда все дети спрячутся, пес возвращается на место и опять ложится на коврик.

Указания к проведению. Место, где находится пес, и место, куда убегают дети, должны располагаться подальше одно от другого, чтобы было пространство для бега.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети не трогали пса при приближении к нему и не толкали друг друга, убегая от него.

Зайка беленький сидит

Цель. Приучать детей слушать текст и выполнять движения в соответствии с текстом; учить их подпрыгивать, хлопать в ладоши, убегать, услышав последние слова текста. Доставить детям радость.



Описание. Дети сидят на стульчиках или скамейках по одной стороне комнаты или площадки. Воспитатель говорит, что все они зайки, и предлагает им выбежать на полянку. Дети выходят на середину комнаты, становятся около воспитателя и приседают на корточки.

Воспитатель произносит текст: Зайка беленький сидит
И ушами шебелит.
Вот так, вот так
Он ушами шебелит.

(Дети шебелят кистями рук, поднимая их к голове.)

Зайке холодно сидеть,
Надо лапочки согреть.

Со слова "хлоп" и до конца фразы дети хлопают в ладоши.

Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп,
Надо лапочки согреть.

Зайке холодно стоять,
Надо зайке поскакать,
Скок-скок, скок-скок,
Надо зайке поскакать.

Со слов "скок-скок" и до конца фразы дети подпрыгивают на обеих ногах на месте.

Кто-то (или мишка) зайку испугал,
Зайка прыг... и ускакала.

Воспитатель показывает игрушку мишки - и дети убегают на свои места.

Указания к проведению. Игру можно проводить с любым количеством детей. Обязательно до начала игры надо подготовить места, куда будут убегать зайчики. Первое время можно не выделять водящего, все дети одновременно выполняют движения в соответствии с текстом. После многократного повторения игры можно выделить ребенка на роль зайки и поставить его в середине круга. Закончив чтение текста, не следует быстро бежать за детьми, надо дать им возможность найти себе место. Не нужно требовать от малышей, чтобы они сели обязательно на свое место; каждый занимает свободное место на стуле, скамейке, ковре. Но при систематическом повторении игры дети хорошо запоминают свои места и быстро находят их.



Солнышко и дождик

Цель. Учить детей ходить и бегать враспынную, не наталкиваясь друг на друга, приучать их действовать по сигналу воспитателя.

Описание. Дети сидят на стульчиках или скамейках.

Воспитатель говорит: "Солнышко! Идите гулять!"

Дети ходят и бегают по всей площадке. После слов "Дождик! Скорей домой!" они бегут на свои места.

Когда воспитатель снова произносит: "Солнышко! Можно идти гулять", игра повторяется.



Указания к проведению. В игре участвует сначала небольшое число детей, затем может быть привлечено 10-12 человек.

Вместо домиков-стульев можно использовать большой пестрый зонтик, под который дети прячутся по сигналу "Дождик!". Во время прогулки можно предложить детям собирать цветы, ягоды, попрыгать, походить парами.



При повторении игры можно усложнить, разместив домики (по 3-4 стула) в разных местах комнаты. Дети должны запомнить свой домик и по сигналу бежать в него.