

## **Игра «Ловишки»**

**Цель:** Закреплять умение бегать, не падая, не толкаясь, принимая правила игры.

Ведущий выбирает ловишку. Ловишка стоит, повернувшись лицом к стене. Остальные дети у противоположной стены. Под музыку дети подбегают к ловишке, хлопают в ладоши и говорят: «Раз-два-три, раз-два-три. Скорее нас лови!». Затем бегут на свои места. Ловишка догоняет ребят. Игра повторяется. Ловишкой становится тот, кого поймали.

## **Игра «Меняемся местами»**

**Цель:** Закреплять умение бегать быстро, ловко, слушая сигнал.

**Материалы и оборудование:** длинный шнур.

В центр площадки кладется длинный шнур. Каждая из двух команд занимает свою половину площадки. По сигналу «Беги!» дети разбегаются по своей части площадки, а по сигналу «Меняйтесь!» команду меняются местами.

## **игра «Замри!»**

**Цель:** развивать умение подчиняться правилам игры, принимать позы согласно изображению на схеме.

**Материалы и оборудование:** карточки со схематичным изображением позы человека.

Ведущий объясняет правила, согласно которым все должны передвигаться по группе, а по команде ведущего: «Раз, два, три, замри!» - остановиться. Произнеся эти слова, воспитатель показывает детям одну из карточек со схематическим изображением позы человека. Дети должны принять ту же позу. Тот кто примет неправильную позу выбывает из игры.

## **Игра «Земля, вода, воздух, огонь»**

**Цель:** развивать умение ловить и отбрасывать мяч, развивать ловкость рук, внимательность, речь ребенка.

**Материалы и оборудование:** мяч.

Играющие становятся в круг, в середине круга -ведущий. Он бросает мяч ребенку, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, воздух, огонь. Если ведущий скажет «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать животное, обитающее в этой среде; при слове «огонь» - отбросить мяч. Тот, кто ошибся, выходит из игры.

## Игра «Кот и мыши»

**Цель:** Совершенствовать умение выразительно пропевать песни на мотив колыбельной, двигаться быстро, четко, ловко занимая свои места, тренировать память, запоминая слова или придумывая сою колыбельную.

**Материалы и оборудование:** бубен, стульчики.

Дети с помощью педагога или считалки выбирают «кота», остальные дети становятся «мышами». «Кот живет в своем домике» (стульчик), «мышы» «живут» в своих домиках (стульчики). Домики находятся напротив друг друга, на расстоянии 5-6 метров. «Кот» читает стихотворение, выполняя движения по тексту:

Я – красивый рыжий кот,                      Мышек очень я люблю,  
У меня - «пушистый хвост.                      Их ловлю, ловлю, ловлю.

Затем «кот» садится на стульчик (в домик), «засыпает». «Мыши», сидя в домике, поют «коту» колыбельную песенку:

Спи, усни, спи, усни.

Кот пушистый, спи, усни.

Затем, «мышы» встают и со словами: «Тише, мышы, кот услышит» двигаются к домику «кота». Неожиданно звучит громкий удар в бубен, «кот просыпается» и начинает догонять «мышей». «Мыши» стараются убежать в свои домики.

«Котом» становится пойманный ребенок, или «кот» выбирается так, же, как вначале игры.

## Игра «Повар»

**Цель:** закреплять умение принимать правила игры, развивать речь ребенка, совершенствовать умение быстро передвигаться по кругу.

**Материалы и оборудование:** поварской колпак.

Дети становятся в круг. Водящий ходит за кругом, у него в руках поварской колпак. Дети хором произносят стихотворение: «Будем в повара играть, никому нельзя зевать, если повар будешь ты, то скорей кругом иди». После этих слов водящий надевает колпак на рядом стоящего ребенка.

Получивший колпак и водящий становятся спинами друг к другу и по сигналу педагога идут по кругу. Кто первый обойдет в противоположных направлениях круг, тот выигрывает и становится водящим.

## **Игра «Пчелы и медвежата»**

**Цель:** развивать умение играть в команде, догонять соперников, двигаясь быстро и аккуратно.

Дети делятся на две неравные группы – «пчел» и «медведей», большинство составляют «пчелы». «Пчелы» (2-3) живут в ульях (на дереве, бревне, большом пне), «медведи» - в берлоге (условно обозначенном месте). По сигналу «пчелы» вылетают из ульев, летают по лесу, собирают мед и жужжат. Когда «пчелы» покинут ульи, «медведи» выбегают из берлоги и забираются в них, лакомятся медом. Как только педагог скажет: «Медведи!», «медведи» спешат спрятаться в берлогу, а «пчелы» летят к ульям и жалят (дотрагиваются рукой) тех «медведей», которые не успели убежать.

После некоторых повторений, играющие меняются ролями.

## **Игра «Блуждающий мяч»**

**Цель:** отрабатывать навыки передачи мяча из рук в руки.

**Материалы и оборудование:** мяч.

Все играющие (кроме водящего) встают в круг на расстоянии вытянутой руки и передают друг другу мяч. Водящий бежит за кругом и старается дотронуться рукой до мяча. Если это ему удастся, то он идет на место того игрока, в руках которого находился мяч, а играющий выходит за круг. Игра повторяется. Передавая мяч, играющие не должны сходить с места; передавать мяч можно только рядом стоящему игроку; играющий уронивший мяч, становится водящим.

## **Игра «Что мы видели – не скажем, а что делали - покажем»**

**Цель:** развивать умение приходить к единому мнению, договариваться, работая в команде, совершенствовать навыки пантомимы.

Все дети становятся в круг, один ребенок выходит в соседнюю комнату и закрывает дверь (либо отходит в сторону от детей). Остальные собираются в кучу и тихо решают, что они делали: например катались на лыжах. После этого дети опять становятся в круг и зовут ребенка из соседней комнаты. Тот входит и спрашивает: - Что вы видели? Дети в кругу отвечают: - Что мы видели – не скажем, а что делали – покажем!

Дети показывают задуманное действие. Если водящий угадает, то он называет имя того, кто следующим будет отгадывать.

## **Игра «Ровным кругом»**

**Цель:** совершенствовать умение ходить по кругу, повторять движения за ведущим, закрепить понятия «влево», «вправо».

Дети встают в круг. Одного из играющих воспитатель назначает затейником. Тот встает в середину круга. Дети идут по указанию затейника вправо или влево и говорят: «Ровным кругом друг за другом мы идем за шагом шаг. Стой на месте! Дружно вместе все мы сделаем вот так!». По окончании текста дети останавливаются, затейник показывает какое-либо движение, все играющие повторяют. Затем затейник меняется.

## **Игра «Стадо»**

**Цель:** совершенствовать навыки быстро передвигаться по площадке, выразительно произносить кричалки.

Играющие выбирают «пастуха» и «волка», а все остальные – «овцы». Дом «волка» - в лесу, а у «овец» два «дома» - на противоположных концах площадки. «Овцы» громко зовут «пастуха»: «Пастушок, пастушок, заиграй во рожок. Травка мягкая, роса сладкая, гони стадо в поле погулять на воле». «Пастух» выгоняет «овец» на луг, они ходят, бегают, щиплют травку. По сигналу «пастуха»: «Волк!» - все «овцы» бегут в «дом» на противоположной стороне площадки. «Пастух» встает на пути «волка», защищает «стадо». Все, кого поймал «волк», выходят из игры.

Правила игры: во время перебежки «овцам» нельзя возвращаться в тот «дом», из которого они вышли; «волк» «овец» не ловит, а дотрагивается до них рукой; «пастух» может только заслонять «овец» от «волка», но не должен задерживать его руками.

## **Игра «Караси и щуки»**

**Цель:** закреплять умения бегать быстро, аккуратно, не толкаясь и не падая, подчиняться правилам игры.

Один ребенок выбирается «щукой» и находится за кругом. Остальные играющие делятся на две группы: одна из них – «камешки» - образуют круг, другая – «караси» - плавают внутри круга. По сигналу воспитателя: «Щука!» - ведущий быстро вбегает в круг, стараясь поймать «карасей». «Караси» спешат занять место за кем-нибудь из играющих и присесть (то есть спрячутся от «щуки» за «камешками»). «Щука» ловит тех «карасей», которые не успели спрятаться. Пойманные дети уходят за круг. Затем выбирают новую «щуку». Дети, стоящие по кругу и внутри него, меняются местами, и игра повторяется.

## **Игра «Переправа на плотях»**

**Цель:** развивать координацию, умение работать в команде быстро и слаженно, закреплять умение строиться в колонну по одному.

**Материалы и оборудование:** четыре резиновых коврика.

Команды построены в колонны по одному перед стартовой чертой («на берегу»), в руках у направляющего по два резиновых коврика (плоты). По сигналу он кладет один коврик перед собой на пол, и на него быстро становятся два, три или четыре человека (в зависимости от длины и ширины коврика). Затем направляющий кладет на пол второй коврик, и вся группа перебирается на него, передавая первый коврик дальше. И так поочередно, перескакивая с коврика на коврик, группа переправляется через «реку» на противоположный «берег», где участники остаются за финишной чертой, а один из игроков тем же способом возвращается назад за следующей группой. Игрокам не разрешается становиться ногами на пол. Участники, нарушившие это условие, выбывают из игры. Выигрывает команда, первой и без потерь закончившая «переправу».

## **Игра «Аист и лягушки»**

**Цель:** развивать умение прыгать на двух ногах с продвижением вперед.

**Материалы и оборудование:** мел или палочка для рисования на песке (снеге).

Рисуют круг или квадрат – «болото», в нем несколько островов. Выбирается водящий – «аист», остальные «лягушки». «Аист» не может заходить в воду, но может прыгать с островка на островок. «Лягушки» не могут выходить на острова и за пределы болота. При этом «аист» пытается поймать «лягушку». Пойманная «лягушка» выходит из игры. Последняя, становится новым «аистом».

