

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».

