|  |  |
| --- | --- |
| **«Пять шагов»****Цели** развивать сообразительность и быстроту мышления.Описание.Участвуют поочерёдно несколько игроков. Детям нужно сделать 5 ша-гов в быстром темпе и на каждый шаг без пауз и остановок произносить любое предметы, заранее оговоренной темы (имена, цветы, животные и т.п.). Отмечаются игроки, которые справились с заданием. | **«Мяч соседу»** **Цели :**развивать быстроту реакции, координированную работу рук.Описание.Игроки строятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга, - по мячу. По сигналу дети передают мяч по кругу в одном направлении, как можно быстрей, стараясь, чтобы один мяч догнал другой.Мяч передавать соседнему игроку, никого не пропускать.Проигрывает игрок, у которого окажется 2 мяча. Игра повторяется. |
|  |  |
| **«Воротца»****Цели :**закреплять умение ходить в колонне, воспитывать организованность и коллективизм.Описание. Игроки шагают по площадке в колонне по два. По команде «Стоп! » останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя воротца. Первая пара поворачивается кругом, пробегает под воротцами, становится последней, говоря «Готово! ». По этому сигналу дети опускают руки и продолжают ходьбу. | **«Запрещённое движение»** **Цели:** развивать моторную память.Описание. Игроки строятся в круг, в центре – воспитатель. Он выполняет различные движения, указав, какое из них – запрещённое. Дети повторяют все движения, кроме запрещённого. Те, кто повторили запрещённое движение, получают штрафные очки. Отмечаются игроки, которые не получили штрафных очков. Запрещённое движение надо менять через 4-5 повторений. |
| **«Зеркало»****Цели:** развивать артистичностьи выразительность движений.Описание. Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Дети – это отражение водящего в зеркале. Водящий «перед зеркалом» выполняет различные имитационные действия (расчёсывается, поправляет одежду, строит рожицы и т. д.). Игроки одновременно с водящим копируют все его действия, стараясь точно передать не только жесты, но и мимику.Роль водящего может выполнять как воспитатель, так и ребёнок. | **«У кого мяч?»****Цели:** развивать внимание и сообразительность.Описание. Игроки строятся в круг, вплотную друг к другу, руки за спиной. В центре – водящий с закрытыми глазами. Игроки выполняют передачу мяча по кругу за спиной. По сигналу водящий открывает глаза и старается угадать, у кого мяч. Если он угадал, то становится в круг, а тот, у кого был найден мяч, становится водящим. Игра повторяется 3 – 4 раза. |
| **«Летает – не летает»****Цели** развивать произвольное внимание.Описание. Игроки шагают в колонне по одному, а педагог называет предметы. Если будут названы летающие предметы, например, бабочка, жук и т. д., то игроки останавливаются, поднимают руки в стороны и делают взмахи вверх-вниз. Можно построить игроков в шеренгу или в круг. | **«Озорные гномы»****Цели:** развивать быстроту реакций.Описание. Дети выстраиваются в 2 шеренги лицом друг к другу на расстоянии 6 – 8 м, посередине стоит ведущий – «волшебник». Дети, к которым он находится лицом, не двигаются, другие выполняют разные движения. Водящий неожиданно поворачивается лицом то к одной, то к другой шеренге. Игра проводится 2 – 3 мин. |
| **«Затейники»****Цели** развивать воображение, согласованность движений.Описание. Одного из играющих выбирают затейником, он становится в середину круга. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу (вправо или влево по указанию воспитателя) и произносят:Ровным кругом, друг за другом, Мы идем за шагом шаг.Стой на месте, дружно, вместе Сделаем... вот так.Дети останавливаются, опускают руки. Затейник показывает какое-нибудь движение, а все дети повторяют его. После чего затейник выбирает кого-нибудь из играющих на свое место, и игра продолжается. Повторяется игра 4-5 раз. | **«Караси и щука**»Описание. Половина играющих, становясь друг от друга на расстоянии 3 шагов, образует круг. Это пруд, на берегу которого лежат камешки. Один из играющих, назначенный воспитателем, изображает щуку, он находится вне круга. Остальные играющие — караси, они плавают (бегают) внутри круга, в пруду. По сигналу воспитателя «щука» щука быстро выплывает в пруд, стараясь поймать карасей. Караси спешат спрятаться за кем-нибудь из играющих, стоящих по кругу и изображающих камешки. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться за камешки, и уводит их к себе в дом. Затем на роль щуки назначается другой играющий. При повторении игры, когда выбирают новую щуку, дети, изображаю­щие карасей и камешки, меняются ролями. Игра повторяется 3-4 раза. |
| **«Поспеши, но не урони»****Цели:**развивать равновесие.Описание. Дети (с мешочками песка на голове или на ладони вытянутой вперед руки) по 6-10 человек перебегают с одного конца площадки на другой, стараясь обогнать друг друга. | **«Бросить и поймать»****Цели:** развивать у детей координацию движение, ориентировку в пространстве. Упражнять в метании и ловле, быстром беге. Описание.На двух столбиках или стойках для прыжков укрепляется веревочка на высоте ребенка с поднятой рукой. Дети бросают мяч через веревочку, затем пробегают следом и ловят его Продолжительность 5-7 минут |
| **«Дракон»****Цели:** упражнять детей в беге с увёртыванием, прыжках.Описание. Дети выстраиваются в колонну, держатся за пояс впереди стоящего. Первый – это «голова», последний – «хвост». По сигналу «голова» старается достать до «хвоста», а «хвост» увёртывается в разные стороны. Если «голова» поймала «хвост», то «голова» становится «хвостом», а следующий игрок «головой». Если «дракон» расцепился, значит он погиб. Назначаются новые «голова» и «хвост». | **«У ребят порядок строгий»****Цели:** развивать внимание и самоорганизованность.Игроки строятся в 3 – 4 круга в ра-ных частях площадки, берутся за ру-и. По команде шагают врассыпную по площадке и говорят:У ребят порядок строгий,Знают все свои места.Ну, трубите веселее:Тра-та-та, тра-та-та!С последними словами дети строятся в круги. Отмечаются круги, которые быстро и без ошибок построились. |
| **«Мышеловка**»**Цели: р**азвивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражнять в беге и приседание, построение в круг и ходьбе по кругу.Описание. Играющие делятся на 2 неравные по составу группы. Меньшая группа, взявшись за руки, образует круг. Они изображают мышеловку. Остальные дети (мыши) находятся вне круга. Изображающие мышеловку, начинают идти по кругу, приговаривая:Ах, как мыши надоели, Все погрызли, все поели, Берегитесь же, плутовки, Доберемся мы до вас. Вот поставим мышеловки. Переловим всех сейчас!Дети останавливаются, и поднимают руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По сигналу воспитателя «хлоп» стоящие по кругу дети опускают руки, приседают - мышеловка захлопывается. Мыши, не успевшие выбежать из круга (мышеловки), считаются пойманными. Пойманные становятся в круг, мышеловка увеличивается. После того как мышеловка захлопнулась, мышам нельзя подлезать под руки стоящих по кругу или пытаться разорвать сцепленные руки.Когда большая часть детей будет поймана, дети меняются ролями - игра возобновляется. Игра повторяется 4 - 5 раз. | **«Гуси-лебеди**» **Цели :**упражнять в беге с увертыванием, развивать быстроту реакций.Описание. На одном краю площадки чертой обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположном краю стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором находится волк. Остальное место — луг. Дети, исполняющие роли волка и пастухи, назначаются воспитателем, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся на лугу, летают.Пастух. Гуси, гуси!Гуси (останавливаются и отвечают хором). Га, га, га!Пастух. Есть хотите? Гуси. Да, да, да!Пастух. Так летите же домой! Гуси. Серый волк под горой не пускает нас домой. Пастух. Так летите, как хотите,Только крылья берегите!Гуси, расправив крылья (вытянув в стороны руки), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (коснуться рукой). Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек (по условию игры) подсчитывают пойманных волком гусей. Затем назначаются новые волк и пастух. Игра повторяет­ся 3—4 раза. |

|  |  |
| --- | --- |
| **«Уголки»****Цели:**упражнять в беге,развитьбыстроту реакции.Описание. Дети становятся возле расположенных на участке предметов физ­культурного оборудования, деревьев или в обозначенных на земле кружках. Один из играющих находится в середине. Он подходит к кому-нибудь из детей и говорит: «Мышка, мышка, отдай мне свой уголок!» Мышка отказывается. Водящий с теми же словами подходит к другому ребенку. В это время все дети выбегают из своих уголков, чтобы поменяться местами. Водящий старается занять чье-нибудь место. Если ему это удастся, то водящим становится оставшийся без места. Если водящий долго не может занять уголок, воспитатель произносит: «Кошка!» По этому сигналу все играющие одновременно меняются местами, а водящий занимаетчей-либо уголок. | **«Попади в обруч»****Цели:**упражнять в метании, развивать глазомер.Описание.Дети стоят по кругу диаметром 8-10 м, через одного, у каждого в руках мешочек с песком. В центре круга лежит обруч. По сигналу воспитателя дети, у которых в руках мешочки, передают их товарищам справа или сле­ва (по договоренности). Получив мешочки, дети бросают их двумя (или одной) руками снизу, стараясь попасть в обруч. Воспитатель подсчитывает, сколько мешочков попало в обруч у первых номеров. Дети поднимают мешочки и возвращаются на свои места в круг. Снова раздается сигнал, и дети передают мешочки своим соседям — вторым номерам и т. д. Воспитатель сравнивает, какие номера бросали точнее. Игра возобновляется.Забрасывать мешочки можно и другими способами: двумя и одной рукой из-за головы, сидя, стоя на коленях и т. п. |
| **«Сбей кеглю**»**Цели:**упражнять в метании, развивать газомер.Описание.Играющие (1/2 группы) становится в шеренгу за линию, в 3-5 м от которой находятся кегли по числу детей. (У каждого играющего по два мяча средних размеров.) Нужно сбить кеглю мячом. Тот, кто не попал в кеглю первым мячом, бросает второй мяч. Затем по сигналу все играющие бегут, ставят на место кеглю, собирают мячи и возвращаются в исходное положение. Игра продолжается. Каждый играющий подсчитывает, сколько раз он сбил кеглю. | **«Мяч водящему»****Цели:**упражнять в бросании и ловле мяча, развивать быстроту реакции.Описание. Провести 2 линии. Расстояние между ними2 - 3 м. Играющие становятся друг за другом за первую линию. Напротив них, за другуюлинию, становится водящий. Он бросает мяч ребенку, стоящему в колонне первым, а тот возвращает мяч водящему и перебегает в конец колонны, вся колонна продвигается вперед, к исходной линии подходит следующий. Когда вес дети бросят мяч, выбирают нового водящего.Игру можно провести с элементом соревнования. В этой случае играющим удобно стать в несколько колонн и выбрать столько же водящих. Если игроки роняют мяч, водящий бросает его повторно, но из-за этого колонна теряет время. |

|  |  |
| --- | --- |
| **«Коршун и наседка»****Цели:** развивать у детей ловкость, сообразительность, чувство товарищества. Упражнять в беге колонной. Описание. В игре участвуют 8-0 детей. Один из играющих «коршун», а другой – «наседка», остальные – «цыплята», которые становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за друга.на противоположной стороне круг – «гнездо коршуна». По сигналу «коршун», он вылетает из гнезда и старается поймать цыпленка, стоящего за наседкой. Наседка, «распустив крылья», защищает своих цыплят, не дает коршуну схватить цыпленка, а цыплята двигаются за наседкой. Продолжительность 5-7 минут. | **«Будь внимателен»****Цели:** повысить творческую активность детей, развивать собранность, внимательность, умение управлять своими эмоциями и действиями, навыки коллективной и слаженной деятельности. Описание.Воспитатель предлагает детям выполнить все движения, которые он называет, но сам при этом может показывать совершенно другие движения. Например, преподаватель говорит:  «Руки в стороны!», в сам поднимает руки вверх и т.д. Игра проводится 2-3 минуты. Ее можно проводить как в кругу, так и в любом другом построении.Вариант. Дети выполняют то, что показывает преподаватель, а не то, что он говорит. |
| **«Плетень»****Цели:** воспитывать самоорганизацию.Описание. Игроки двух команд строятся в 2 шеренги на противоположных сторонах площадки и образуют «плетень» (согнув руки скрестно перед грудью, держат за разноимённые руки соседей справа и слева). По сигналу дети отпускают руки и разбегаются в разных направлениях, а по команде «Плетень! » строятся на своих местах, образуя плетень. Отмечается команда, которая быстрее построится.Очерёдность игроков в шеренге можно не соблюдать. | **«Ручейки и озера»****Цели:** упражнять детей в беге, учить выполнять перестроения.Описание. Дети стоят в двух-трех колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне).На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги озера. Выигрывают те дети, которые построят круг. |
| **«Поменяйся местами»** **Цели:** развивать внимание, самоанализ. Дети становятся в круг. Инструктор предлагает поменяться местами тем детям, у кого есть что-нибудь одинаковое: светлые волосы, белые футболки, домашние животные и т.п. Например, инструктор говорит: «Пусть поменяются местами те, у кого есть велосипед». Дети меняются местами и т.д. Игра проводится 3-4 минуты. | **«Снежная королева»****Цели:** воспитывать быстроту и ловкость.Описание.Игроки находятся на площадке, во-дящий – «Снежная королева» в сто-роне от игроков. По команде игроки разбегаются по площадке, а Снежная королева старается их догнать и за-пятнать. Тот, кого она коснулась, превращается в «льдинку» и остаётся стоять на месте. |