

Картотека

Подвижные игры для детей



с. Аксарка

№1	№2	№3
<p align="center">У медведя во бору</p> <p>На одной стороне площадки очерчивается берлога медведя. На другой - обозначается дом, в котором живут дети. Педагог выбирает медведя, который должен сидеть в берлоге.</p> <p>Когда воспитатель скажет: "Идите, дети, гулять!" - дети выходят из дома и идут в лес, собирают грибы, ловят бабочек и т.п. (наклоняются, выпрямляются, производят другие имитационные движения). Они произносят хором:</p> <p>У медведя во бору Грибы, ягоды беру, А медведь сидит И на нас рычит.</p> <p>После слова "рычит" медведь начинает ловить детей, убегающих домой. Тот, кого медведь коснется, считается пойманным: медведь отводит его к себе в берлогу. За линией дома детей нельзя ловить.</p> <p>После того как медведь поймает несколько играющих, на эту роль назначается другой ребенок. Игра повторяется 3-4 раза.</p> <p>Может быть другой вариант игры - с двумя медведями.</p>	<p align="center">Самолетики</p> <p>Воспитатель разделяет детей на две команды: одни - самолетики, другие - туча. Рисуются большой круг. Это аэродром.</p> <p>Ведущий говорит:</p> <p>Самолетики летят И на землю не хотят. В небе весело несутся, Но друг с другом не столкнутся.</p> <p>Самолетики, которых изображают дети, расставив руки в стороны, начинают летать за пределами круга.</p> <p>Ведущий говорит:</p> <p>Вдруг летит большая туча, Стало все темно вокруг. Самолетики - в свой круг!</p> <p>При этих словах те, кто изображает тучу, пытаются поймать самолетики. Кто успел залететь на аэродром, тот спасен. Кого поймали - становится тучей.</p>	<p align="center">Птички и кошка</p> <p>На земле обозначается круг (диаметром 5-6 м). В центр становится выбранный воспитателем ребенок - это Кошка. Остальные дети находятся за кругом - они Птички.</p> <p>Кошка «засыпает». Птички влетают в круг, «клюют зернышки». Кошка просыпается, видит Птичек и начинает ловить их. Птички спешат вылететь из круга. Тот, кого коснулась кошка в кругу, считается пойманным и идет на середину круга.</p> <p>Когда кошка поймает 2-3 птичек, воспитатель выбирает новую кошку. Пойманные птички присоединяются ко всем играющим.</p> <p>Игра повторяется 4-5 раз.</p> <p>Кошка осторожно ловит птичек (не хватает их, а лишь слегка прикасается). Если кошка долго не может никого поймать, воспитатель выбирает ей в помощь еще 1 кошку.</p>

№4	№5	№6
<p style="text-align: center;">Перелет птиц</p> <p>Стая птиц собирается на одном краю площадки (дети стоят врассыпную), напротив гимнастической стенки с несколькими пролетами.</p> <p>По сигналу воспитателя "полетели" птицы разлетаются по площадке, расправив крылья и помахивая ими. По сигналу "буря" птицы летят к деревьям (влезают на стенку). Когда воспитатель говорит: "Буря прошла!" - птицы спокойно спускаются с деревьев, продолжают летать.</p> <p>Игра повторяется 3-4 раза.</p> <p>При спуске с гимнастической стенки нельзя прыгивать. Если стенка имеет мало пролетов, надо включать в игру не всех детей сразу. Вместо стенки можно использовать скамейки, стулья и другие предметы.</p>	<p style="text-align: center;">Лиса в курятнике</p> <p>В курятнике на насесте располагаются куры (дети стоят на скамейках, расставленных по одну сторону площадки). На противоположной стороне площадки находится нора лисы. Остальная часть площадки - двор.</p> <p>Лиса сидит в норе, а куры ходят и бегают по двору, кудахчут, хлопают крыльями, клюют зерно. По сигналу воспитателя "лиса" куры убегают, прячутся в курятнике и взлетают на насест, а лиса старается схватить и утащить (осторожно, слегка касаясь) замешкавшуюся курицу. Пойманную добычу она уводит в свою нору. Игра заканчивается, когда лиса поймает условленное число кур.</p> <p>Игра повторяется 4-5 раз.</p>	<p style="text-align: center;">Цветные автомобили</p> <p>Дети стоят вдоль стен комнаты. Это - автомобили в гараже. Каждый играющий держит в руках флажок (кольцо, картонный диск синего, желтого или зеленого цвета). Воспитатель стоит в центре комнаты лицом к игрокам, в руках у него 3 флажка соответствующих цветов.</p> <p>Он поднимает 1 из флажков (а можно 2 или все 3). Дети, имеющие предмет этого цвета, разбегаются по площадке, подражают езде автомобиля, гудят. Когда воспитатель опустит флажок, автомобили останавливаются, разворачиваются и направляются в свои гаражи.</p> <p>Игра повторяется 4-6 раз.</p> <p>У воспитателя может быть и красный флажок. Неожиданно он поднимает его - все автомобили по этому сигналу должны остановиться.</p>

№7	№8	№9
<p style="text-align: center;">Лошадки</p> <p>Дети делятся на две равные группы. Одни изображают лошадок, другие - конюхов (у конюхов в руках вожжи). На одной стороне площадки (это луг) очерчивается конюшня, где находятся лошадки, на другой - место для конюхов.</p> <p>Воспитатель говорит: "Конюхи, вставайте скорей, запрягайте лошадей!" По этому сигналу конюхи бегут к конюшне и запрягают лошадей. Каждый выбирает себе лошадь по собственному желанию или по указанию педагога. Запряженные лошадки выстраиваются друг за другом и по сигналу едут тихо, бегут рысью или вскачь. На слова воспитателя "Приехали, распрягайте лошадей!" конюхи останавливают лошадок, распрягают и отпускают пастись на луг, а сами возвращаются на свои места. Лошади спокойно пасутся на лугу, щиплют траву. По сигналу "конюхи, запрягайте лошадей" каждый конюх ловит свою лошадку, которая убегает, увертывается от него. Когда все лошадки будут пойманы и запряжены, пары выстраиваются друг за другом, и игра возобновляется.</p> <p>Игра повторяется 3-4 раза, после чего воспитатель говорит: "Отведите лошадей в конюшню, пусть они отдохнут!" Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их.</p> <p>В игре следует чередовать бег с ходьбой и разными видами подскоков. Игру можно разнообразить, предлагая разные сюжеты поездок: скачки, поездку в лес за дровами и т.п. Если какую-нибудь из лошадок конюх долго не может поймать, воспитатель и другие конюхи помогают ему.</p>	<p style="text-align: center;">Ловишки</p> <p>Дети находятся на площадке. Выбранный ловишкой становится на середине.</p> <p>По сигналу "раз, два, три... лови" все играющие разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать кого-нибудь их детей и коснуться его рукой, запятнать. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону.</p> <p>Когда будет запятнано 3-4 игрока, выбирают другого водящего.</p>	<p style="text-align: center;">Найди себе пару</p> <p>Для игры нужно приготовить флажки по количеству участников. Половина флажков одного цвета, остальные другого. Каждый ребёнок получает 1 флажок. По сигналу воспитателя дети разбегаются по площадке. По другому сигналу дети, имеющие одинаковые флажки, становятся рядом.</p> <p>В игре должно принимать участие нечётное количество детей, чтобы один остался без пары. Обращаясь к нему, все играющие говорят: «Ваня, Ваня не зевай (Маня, Оля) Быстро пару выбирай!»</p> <p>Затем по удару в бубен, дети опять разбегаются и игра повторяется.</p> <p><i>Примечание:</i> во время бега, дети должны держать свои флажки поднятыми вверх.</p>

№10	№11	№12
<p align="center">«Прятки»</p> <p>Цель: Научить детей играть по правилам игры:</p> <ol style="list-style-type: none"> Прятаться только на участке (в группе) Водящему не разрешается подсматривать Водящий идёт искать только после определённых слов. <p>Материал: предметы за которые можно спрятаться.</p> <p>Ход игры: Воспитатель выбирает водящего по считалочке. Водящий закрывает глаза и говорит вслух слова: «1, 2, 3, 4, 5, я иду искать, кто не спрятался, я не виноват». Пока он произносит слова, все остальные прячутся на отведённой им площадке (группе) .</p>	<p align="center">«Зайка серый умывается...»</p> <p>Цель: Упражнять в прыжках на двух ногах с продвижением вперёд. Учить соотносить действия со словами.</p> <p>Материал: Маска зайки.</p> <p>Ход игры: Все становятся в круг, выбирается зайка, он становится в центр круга. Дети, образующие круг говорят:</p> <p>Зайка серый умывается. Видно, в гости собирается, Вымыл хвостик, Вымыл ухо, Вымыл носик Вытер сухо!</p> <p>Зайка проделывает все движения, соответствующие тексту. Затем он подпрыгивает на двух ногах, продвигаясь (идёт в гости) к кому-нибудь из стоящих в кругу. Тот становится на место зайки.</p>	<p align="center">«Зайцы и волк»</p> <p>Цель: приучать детей внимательно слушать воспитателя, выполнять прыжки и другие действия в соответствии с текстом; учить ориентироваться в пространстве, находить своё место. Описание. Дети – «зайцы» прячутся за кустами и деревьями. В стороне, за кустом, находится «волк». «Зайцы» выбегают на полянку, прыгают, щиплют травку, резвятся. По сигналу воспитателя: «Волк идёт!» - «зайцы» убегают и прячутся за кусты, деревья. «Волк» пытается их догнать. В игре можно использовать стихотворный текст: Зайки скачут: скок, скок, скок – На зелёный на лужок. Травку щиплют, кушают, Осторожно слушают, Не идёт ли волк? Дети выполняют движения по тексту. С окончанием текста появляется «волк» и начинает ловить «зайцев». Первое время роль «волка» выполняет воспитатель.</p>

№13	№14	№15
<p align="center">«Пастух и стадо»</p> <p>Цель: закреплять у детей умение играть по правилам игры, упражнять в ходьбе и беге. Описание. Дети изображают «стадо» (коров, телят, овец). Выбирают «пастуха», дают ему дудочку и «кнут» (прыгалку). Воспитатель произносит слова, дети выполняют движения по тексту: Рано – рано поутру Пастушок: «Ту-ру-ру-ру», («Пастушок» играет на дудочке.) А коровки в лад ему Затянули: «Му-му-му». Дети – «коровки» мычат. Затем «пастух» гонит «стадо» в поле (на условленную лужайку), все ходят по ней. Через некоторое время «пастух» щёлкает кнутом (прыгалкой), гонит «стадо» домой. Игра повторяется.</p>	<p align="center">«НАЙДИ, ГДЕ СПРЯТАНО»</p> <p>Основное движение: Ходьба. Описание игры: Воспитатель показывает предмет (флажок, игрушку и т.д.) и говорит, что он его спрячет. Затем предлагает детям отвернуться или закрыть глаза. Убедившись, что никто не смотрит, воспитатель прячет предмет и говорит: «Пора!» Дети начинают искать. Кто первый его найдет, тот получает право прятать игрушку при повторении игры. При последнем повторении игры можно предложить ребенку, нашедшему предмет, встать первым и пройтись вместе с детьми по кругу</p>	<p align="center">«БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ»</p> <p>Основное движение: Бег. Описание игры: Среди играющих выбирается «охотник» и «бездомный заяц». Остальные играющие встают в обручи, каждый в свой. Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Бездомный заяц может забежать в любой дом, тогда тот, кто занимал этот дом становится- бездомным зайцем и убегает от охотника. Как только охотник поймал зайца, он сам становится зайцем, заяц охотником</p>

№16	№17	№18
<p>«Найди и промолчи» Воспитатель заранее прячет какой – либо предмет и предлагает его найти. Тот, кто увидел, подходит к воспитателю и тихонько говорит. Когда большинство детей справятся с заданием, педагог отмечает тех, кто оказался самым внимательный. Ходьба в колонне по одному.</p>	<p>«Погреми погремушкой» 5-6 детей становятся за линию на одной стороне площадки. На противоположной стороне, на скамейке (бревне), разложены на равном расстоянии друг от друга погремушки (по числу детей). По сигналу педагога "раз, два, три... беги" дети бегут к погремушкам, поднимают их над головами и потряхивают. Отмечается тот игрок, который сделал это первым. Затем дети возвращаются на места и выходят следующие. Указания. Можно усложнить игру: включить задание на преодоление препятствий - перешагнуть через веревку или подлезть под нее, пролезть в обруч, обежать расставленные на пути кегли и т.п.</p>	<p>«Сбей кеглю» Играющие становятся за линию в 2-3 м от которой напротив каждого поставлены кегли. В руках у детей мячи. По сигналу играющие прокатывают мячи по направлению к кеглям, стараясь сбить их. По следующему сигналу дети идут за мячами и поднимают упавшие кегли. Игра повторяется. Каждый играющий запоминает, сколько раз кегля была им сбита. Указания. Надо разнообразить игровое задание: прокатить мячи правой, левой и двумя руками, ногой.</p>

№19	№20	№21
<p align="center">«Котятa и щенята»</p> <p>Играющих распределяют на две группы. Дети одной группы - котятa, другой - щенята. Котятa находятся около гимнастической стенки, щенята – на противоположной стороне. Педагог предлагает детям побегать легко, мягко, как котятa. На слово «Щенята!» другая часть детей перелезает через скамейки, они на четвереньках бегут за котятaми и лают. Котятa, мяукая, быстро влезают на гимнастическую стенку. Воспитатель находится рядом. Щенята возвращаются в свои домики. После 2-3 повторений дети меняются ролями. Игра повторяется.</p>	<p align="center">« Мяч через сетку»</p> <p>Дети (2-4) становятся по обе стороны сетки (веревки) на расстоянии 1,5 м (сетка натянута на высоте несколько выше поднятых вверх рук). Они перебрасывают мяч через сетку друг другу разными способами: из-за головы или снизу от себя. Если играют четверо, то один ребенок бросает мяч через сетку на другую сторону, поймавший мяч перебрасывает его своему соседу, тот бросает снова через сетку. В игру можно ввести счет. На какой стороне мяч меньше падал на землю, та сторона выиграла.</p>	<p align="center">«Кто ушел?»</p> <p>Ход игры: Дети строятся в круг. Водящий встает в центре круга и закрывает глаза. Учитель дотрагивается до одного из играющих, стоящих в круге, и он тихо выходит из зала. Учитель разрешает водящему открыть глаза и спрашивает у него: «Отгадай, кто ушел?» Если водящий отгадал, то он встает в круг и выбирает другого водящего. Если не отгадал, то снова закрывает глаза, а вышедший из зала занимает своё прежнее место в круге. Водящий открыв глаза, должен назвать его</p>

Карточка №1	№2
<p align="center">Солнышко и дождик</p> <p>Дети присаживаются на корточки сзади стульев/ на стульчики.</p> <p>Воспитатель говорит: «на небе солнышко! Можно</p>	<p align="center">Бегите к флажку</p> <p>Дети находятся на одной стороне площадки. На другой стороне(2.0-3.0м)в центре установлен флажок. По сигналу воспитателя: «Бегите к флажку!» дети начинают бег до флажка, обратно возвращаются шагом. Игра повторяется</p>

<p>идти гулять!» Дети бегают по всей площадке. На сигнал: «Дождик! Скорее домой» - дети бегут на свои места и /присаживаются сзади стульев. Игра повторяется несколько раз.</p>	<p>несколько раз. Можно проводить игру подгруппами. Также установить несколько флажков.</p>
---	---

<p style="text-align: center;">ПТИЧКА И ПТЕНЧИКИ</p> <p>«Я буду птица, а вы мои птенчики», - говорит воспитатель, чертит большой круг или выкладывает круг из шнура. «Вот какое большое гнездо у нас. Залетайте в него». Дети входят в круг и присаживаются на корточки. «Полетели птенчики зёрнышки искать», - говорит воспитатель. Птенчики выпрыгивают из гнезда и летают по всей площадке, птица – мама летает вместе с ними. По сигналу «полетели, птенчики домой» все бегут в круг. Игра повторяется несколько раз.</p>	<p style="text-align: center;">КОТ И МЫШИ</p> <p>На одной стороне зала или площадки натягивается верёвка (50см.) или раскладываются обручи – это дом мышей. На некотором расстоянии, на стуле располагается кот. Воспитатель говорит: «Кот мышей сторожит, Притворился, будто спит».</p> <p>Дети – мышки проползают под шнуром или вылезают из обручей и бегают по всему залу. Воспитатель приговаривает: «Тише мыши, не шумите И кота не разбудите».</p> <p>воспитатель восклицает: «Кот проснулся!»</p> <p>Кот кричит: «МЯУ!» и бежит за мышами. Мышки прячутся в норки. 2 вариант: кот ловит одну мышку, тот, кого поймали, становится котом.</p>
--	--

НАЙДИ СВОЙ ЦВЕТ

У детей в руках платочки разных цветов. В разных углах зала цветные флажки на подставках. По сигналу «идите гулять» дети расходятся по площадке, по сигналу «найди свой цвет» бегут к флажку соответствующего цвета. Флажки можно менять местами.

Можно также использовать ленточки, конусы

ПОЕЗД

Дети строятся в колонну. Первый стоящий в колонне – паровоз, остальные вагоны. Воспитатель даёт сигнал, например флажком. Паровоз гудит и дети начинают медленно двигаться вперёд (без сцепления), затем быстрее, переходят на бег (произносят «чух - чух – чух»). «Поезд подъезжает к станции», - говорит воспитатель. Все постепенно замедляют шаг и останавливаются. Можно обыгрывать скорость движения с горы и в гору. Изменять направление движения поезда.

ТРАМВАЙ

Дети стоят вдоль стены зала в колонне парами, держа друг друга за руку. Свободными руками они берутся за шнур, один ребёнок левой рукой, другой правой.

Воспитатель исполняет роль светофора. Поднимает жёлтый флажок – приготовились, зелёный – поехали, красный – стоим.

Если детей много, то можно устроить остановку, на которой часть детей ждёт прибытия трамвая. Когда трамвай подъезжает к остановке, он замедляет ход и останавливается; одни пассажиры выходят, другие – садятся. Можно организовать поездку на двух трамваях.

ЛОХМАТЫЙ ПЁС

Один из детей или взрослый изображает пса. Он располагается на противоположной стороне площадки или зала – ложится на пол, на вытянутые руки или садится на стул и закрывает глаза.

Остальные играющие тихонько приближаются к нему, произнося слова: Вот лежит лохматый пёс,

В лапы свой уткнувши нос.

Тихо, смиренно лежит,

Не то дремлет, не то спит.

Подойдём к нему, разбудим,

И посмотри, что же будет.

Дети начинают будить пса, он просыпается и громко лает, дети убегают.

<p>№ 5</p>	<p>№ 6</p>
<p style="text-align: center;">ПО РОВНЕНЬКОЙ ДОРОЖКЕ</p> <p>Воспитатель предлагает детям построиться в колонну друг за другом и пойти погулять.</p> <p style="text-align: center;">По ровненькой дорожке, По ровненькой дорожке, Шагают наши ножки: Раз, два, раз, два. По камешкам, по камешкам, В ямку – бух.</p> <p>Дети идут, на слова «по камешкам, по камешкам» прыгают на двух ногах, продвигаясь вперёд на слова «в ямку – бух», присаживаются на корточки. «Вылезли из ямы», - говорит воспитатель, и дети поднимаются. Игра повторяется.</p>	<p style="text-align: center;">«Огуречик, огуречик»</p> <p>На одной стороне зала (площадки) находится «мышка», на другой – дети. Прыжками на двух ногах дети приближаются к «мышке». Педагог произносит:</p> <p style="text-align: center;">Огуречик, огуречик, Не ходи на тот конечик: Там мышка живет, Тебе хвостик отгрызет.</p> <p>На последнем слове дети быстро убегают в свой «домик» (за черту – шнур), а педагог их догоняет. Игра повторяется.</p>
<p style="text-align: center;">ПТИЧКИ В ГНЁЗДЫШКАХ</p>	<p style="text-align: center;">«Поймай комара»</p>
<p>В разных концах зала устраивается 3-4 гнезда из обручей большого диаметра или другого оборудования. Дети – птички размещаются в гнёздах. По сигналу воспитателя они вылетают из гнёзд, перешагивают или перепрыгивают через препятствие и разбегаются по всей площадке.</p>	<p>Играющие становятся в круг(на расстоянии вытянутых в стороны рук). Педагог находится в центре круга, вращает на расстоянии</p>

Воспитатель кормит птиц то на одной, то на другой стороне площадки: дети присаживаются на корточки, постукивая кончиками пальцев по коленям, - клюют зёрна. Затем вновь бегают. По сигналу «птички в гнёзда» дети убегают в свои домики. Игра повторяется 4-5 раз. При проведении данной игры важно, чтобы педагог, умело чередовал двигательную активность и отдых детей

примерно 120 см от пола в обе стороны палочку с длинной веревкой, к концу которой прикреплен комар (вырезанный из картона). Дети по мере приближения комара подпрыгивают на двух ногах вверх, стараясь коснуться (поймать) комара.

№7

ВОРОБЫШКИ И КОТ

Дети стоят вдоль стены на кубах, в обручах или на скамейках. Это воробышки на крыше или в гнёздах. В стороне сидит кошка, роль которой выполняет ребёнок или взрослый. «Воробышки полетели», - говорит воспитатель. Дети спрыгивают со скамейки, отводят руки в стороны – воробышки машут крыльями – и бегают в рассыпную по всей комнате. Кошка просыпается, произносит «мяу – мяу» и бежит за воробышками. Дети должны быстро улететь в гнёздышки, заняв свои места. Пойманных воробышков кошка отводит к себе в дом (они пропускают одно повторение игры). Игра повторяется 3-4 раза.

№8

«Лягушки»

В центре площадки или зала кладется шнур (веревка) в виде круга – это болото. Дети – лягушата стоят по кругу, повернувшись в центр левым боком. Педагог говорит:

Вот лягушки по дорожке
Скачут, вытянувши ножки,
Ква – ква, ква – ква – ква,
Скачут, вытянувши ножки.

Во время произнесения текста малыши прыгают на двух ногах по кругу, а по окончании стихотворения прыгают в круг – болото. Затем они поворачиваются в другую сторону, и игра повторяется.

<p style="text-align: center;">С КОЧКИ НА КОЧКУ</p> <p>Воспитатель выкладывает в шахматном порядке, плоские обручи (6-8 шт. в две линии). Играющие выстраиваются в две колонны. По сигналу воспитателя первые игроки начинают перепрыгивать на двух ногах из обруча в обруч. Как только первый игрок выпрыгнет из последнего обруча, прыжки начинает второй игрок и т.д. Побеждает команда, быстро и правильно перебравшаяся на другой берег. Игра повторяется 2-3 раза.</p>	<p style="text-align: center;">ХОХЛАТКА</p> <p>Дети гуляют по залу или площадке. Воспитатель говорит:</p> <p style="text-align: center;">По дворику хохлатка С цыплятами идёт. Чуть мама зазеваётся, Шалят и разбегаются. Она к себе зовёт: Куда? Остановитесь! Куда, куда? Вернитесь! Не смейте убежать.</p> <p>Дети прибегают к воспитателю.</p>
---	---

<p>№9</p> <p style="text-align: center;">МЫШИ В КЛАДОВОЙ</p> <p>Дети – мыши сидят в норках – на стульях или на скамейках, расположенных вдоль стены зала или по одной стороне площадки. На противоположной стороне протянута верёвка на высоте 40-50см.- это кладовая. Сбоку от играющих сидит кошка – воспитатель. Кошка засыпает и мыши бегут в кладовую, они нагибаются, чтобы не задеть верёвку. Там они присаживаются и как будто грызут сухарики. Кошка просыпается, мяукает и бежит за</p>	<p>№10</p> <p style="text-align: center;">Кто дальше бросит мешочек</p> <p>Дети выстраиваются в шеренгу, в руках каждого ребенка мешочек(мяч малого диаметра).по сигналу воспитателя: «бросили!»- дети поднимают руку вверх и совершают бросок. Как только все дети завершили бросок, воспитатель говорит: «возьмите свои мешочки(мячи)!». Дети собирают мешочки(мячи) и возвращаются к линии метания. Можно разделить детей на подгруппы и пары.</p>
---	---

мышами. Они убегают в норки (кошка не ловит мышей, а только делает вид, что хочет поймать их). Игра повторяется 3-4 раза. После неоднократного проведения игры роль кошки исполняет ребёнок.

Воспитатель строго следит за безопасностью во время метания и сбора предметов!

КРОЛИКИ

На одной стороне площадки ставятся дуги или кладутся обручи (клетки кроликов). На противоположной стороне ставится стул – дом сторожа, на стуле сидит воспитатель. Между домом и «клетками» кроликов – луг. 4-5 детей становятся в обруч или за дугу (кролики сидят в клетках). Сторож подходит к клеткам и выпускает кроликов. «Погуляйте, поешьте травки», - говорит воспитатель. Кролики подлезают под дугой или перешагивают через обруч, бегают, прыгают, кушают. «Бегите в клетки», - говорит сторож. Кролики убегают, каждый возвращается в свою клетку. Затем сторож вновь выпускает кроликов, и игра повторяется

НАЙДИ СВОЕ МЕСТО/ДОМИК

Дети выбирают себе место для домика по одному или в паре(стульчики, обручи и т.д.). По сигналу воспитателя: «утро!всем гулять пора!» Дети расходятся группами, парами или по одному, кто куда хочет. По сигналу:«ночь настала,спать пора!», бегут на свои места(в свои домики). Игра повторяется 3-4 раза.

№ 11

БЕГИТЕ КО МНЕ

Воспитатель предлагает детям встать к стене или с одной стороны площадки так, чтобы не мешать друг другу, а сам

№12

Попади в круг

Дети становятся в круг. Каждый ребенок держит в руке мяч малого диаметра(мешочек).в центре

переходит на противоположную сторону и говорит: «Лужи высохли. Ура! Выбегайте со двора». Приветливо зовёт детей, широко раскрыв руки. Когда дети соберутся, педагог переходит на другую сторону и вновь зовёт детей к себе. Игра повторяется 3-4 раза. Перед началом игры воспитатель напоминает, что бежать можно только после произнесённых слов «выбегайте со двора».

круга находится обруч(корзина). Расстояние от обруча до детей не более 1.5-2 метров. По сигналу воспитателя дети бросают мячи в обруч(корзину).затем по сигналу воспитателя достают мячи(мешочки) и возвращаются на свои места. Игра повторяется.

КУРОЧКА ХОХЛАТКА

Дети- цыплята и курочка находятся на одной части площадки. На другой ее части ребенок-кот. Воспитатель:

Вышла курочка - хохлатка,
С нею жёлтые цыплятки, Квохчет курочка:
«Ко – ко, не ходите далеко».

На скамейке у окошка
Улеглась и дремлет кошка...

Дети ходят по площадке, имитируя движения цыплят (клюют зернышки, пьют водичку).

Ребёнок, изображающий кошку, сидит в стороне на стульчике с закрытыми глазами.

«Кошка глазки открывает.

И цыпляток догоняет!» - говорит воспитатель.

Кошка вскакивает и бежит за цыплятками, которые убегают в свой домик. Кого кошка поймала, выбывает из игры

Сбей кеглю

Кегли устанавливаются с интервалом 10-15 см друг от друга.

Дети прокатывают по одному шару(мячу) с расстояния 1.0-1.5м.

Воспитатель отмечает тех, кто из детей попадает в кегли; помогает тем, кому это не удается.

№13**Береги предмет.**

Играющие образуют круг. Они стоят, несколько расставив ноги и держа руки за спиной. У ног каждого ребенка лежит кубик(или другой предмет).один ребенок- водящий находится в середине круга. Водящий старается взять то у одного, то у другого ребенка кубик. Желая уберечь его, играющий, к которому устремляется водящий, приседает, закрывает кубик руками и не дает до него дотронуться. Как только водящий отходит, играющий встает. ребенок, не защитивший свой кубик, выходит из круга. Он временно не участвует в игре. когда водящему удастся взять кубик у 2-3-х играющих, назначается новый водящий.при перемене водящего дети, стоявшие за кругом, возвращаются в круг и игра повторяется.

№14**Найди, где спрятано**

Дети сидят вдоль стены комнаты или стоят на одной стороне площадки. Воспитатель показывает детям флажок и говорит, что он его спрячет. Затем воспитатель предлагает детям встать и отвернуться к стене. Убедившись, что никто из детей не смотрит, воспитатель прячет флажок, после чего говорит: «пора!». Дети начинают искать спрятанный флажок. Кто первый его найдет, тот получает право прятать его при повторении игры. Если дети долго не могут найти флажок, воспитатель подходит к месту, где он спрятан и предлагает детям поискать там. Флажок можно заменить другим предметом.

Угадай, где постучали?

Дети садятся на стульчики ,расставленные по кругу. Выбирается водящий.Он выходит на середину круга и ему завязывают глаза. Остальные дети сидят тихо. Воспитатель обходит бесшумно круг позади детей, останавливается возле кого-либо из сидящих ,и стучит палочкой о спину стула, а затем прячет палочку за его спиной, чтобы ее не было видно. Потом она тихонько отходит и говорит :

«Пора!» Стоящий в кругу должен отгадать , где постучали, подойти к тому, у кого спрятана палочка. Отгадав правильно, водящий садится на место того ребенка, у которого была палочка, а тот становится водящим. Вместо повязки водящему можно надевать бумажный колпак.