|  |  |
| --- | --- |
| Найди свое место  Ход игры.  Дети с игрушками садятся на стулья, поставленные в ряд. По сигналу педагога они разбегаются по комнате, оставив игрушки на стуле и так же по сигналу бегут на свои места, ориентируясь на игрушки. Игра повторяется 2–3 раза. По мере освоения игры задание усложняется: пока дети бегают, педагог меняет местами игрушки на стульях. | **Игра «Самолеты»**  **Цель**: Развитие внимания, произвольности.  **Проведение**: Ведущий показывает, как заводится двигатель самолета: делает вращательные движения руками перед грудью и произносит «Р-р-р».  По сигналу «полетели» – дети бегают, «летают». По сигналу «на посадку» – все садятся на свои стульчики. |
| **Игра: «Горячий камень»**  **Цель:** развитие у детей внимания, способности ориентироваться в пространстве, дифференциации мышечных усилий, взаимодействия двигательного и зрительного анализаторов, формирование навыков коллективного взаимодействия.  **Инвентарь:** судейский свисток, мячи разного диаметра.  **Инструкция.** Все игроки образуют, круг на расстоянии вытянутой руки друг от друга, стоя лицом внутрь круга. Каждому игроку выдается мяч. По сигналу ведущего играющие точным пасом двумя руками начинают передавать мячи в руки стоящего справа соседа и ловить мячи, которые им передают игроки, стоящие слева, вплоть до остановки игры ведущим.  Игра останавливается, если:  • игрок роняет мяч;  • у кого-то из игроков оказывается в руках более одного мяча;  • игрок неточно передаст мяч соседу, и тот не может его поймать. Участник, допустивший ошибку, забирает с собой один мяч и покидает  игровой круг. Из игры выбывает тот, кто допускает ошибку первым. В случае если ошибку одновременно допускают несколько играющих, все они покидают игру. Игра останавливается по свистку ведущею, и он принимает решение о том, кто выбывает из игры. Два последних участника выходят в финал. Они встают лицом друг к другу на расстоянии 3—4 метров. По сигналу ведущего игрок передает мяч партнеру пасом двумя руками от груди по дугообразной траектории, другой — пасом двумя руками снизу. Проигрывает тот, кто первым совершит ошибку. Если игра возобновляется, то победивший в предыдущей игре имеет право один раз ошибиться и остаться в игре. | |
| Игра Невод  Все играющие – рыбки, кроме двух рыбаков. Рыбаки, взявшись за руки, бегут за рыбкой. Они стараются окружить ее, сомкнув вокруг рыбки руки. Постепенно из пойманных рыбок составляется целая цепочка - «невод». Теперь рыбки ловятся «неводом». Последние двое непойманных игроков являются победителями, при повторении игры они – рыбаки. | **Игра под «Море, берег, парус».**  По сигналу «Море!» все делают шаг вперед, по сигналу «Берег!» — шаг назад, по сигналу «Парус!» — поднимают руки. |

|  |  |
| --- | --- |
| Карлики – великаны  Дети стоят в одну шеренгу. Ведущий дает сигнал, выкрикивая слово: «Карлики!» Все ребята садятся.  Когда говорит слово «Великаны!» – все игроки подпрыгивают вверх. На другие команды руководителя реагировать не надо.  Тот, кто ошибается, выбывает из игры.  Ведущий специально запутывает ребят, выкрикивая неожиданно «Картошка!» или «Садись!»  Побеждает тот, кто остался последним. | **Игра «Зайчики – пальчики»**  **Цель**: учить ребенка удерживать указательный и средний пальцы в вертикальном положении (ушки), а большим пальцем придерживать согнутые безымянный и мизинец.  **Ход игры**: взрослый сидит рядом с ребенком. Локоть руки взрослого расположен на столе. Пальцы – указательный и средний распрямлены, большим пальцем прижимается безымянный палец и мизинец. Взрослый говорит, что в гости пришел зайка, у него длинные ушки: «Зайка серенький сидит и ушами шевелит! Раз-два, раз-два. И ушами шевелит! Взрослый предлагает малышу изобразить зайку из пальчиков: «Вот и у тебя получился Зайка. Здравствуй, Зайка!» (наклоняет кисть руки в сторону ребенка).  В конце игры взрослый спрашивает малыша, понравилось ли ему играть в Зайку. Еще раз показывает положение пальцев, изображающих «зайца». |
| **Подвижная игра  «Хитрая лиса»**  **Цель:** Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.  Описание: Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не  выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затеем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.  **Правила**: Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет «Я здесь!»  Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису.  Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.  Варианты: Выбираются 2 лисы. | **Подвижная игра «Мышеловка»**  Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг — мышеловку. Остальные изображают мышей и находятся вне круга.  Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая: «Ах, как мыши надоели,  Развелось их просто страсть.  Все погрызли, все поели,  Всюду лезут – вот напасть.  Берегитесь же, плутовки.  Доберемся мы до вас.  Вот поставим мышеловки,  Переловим всех за раз!»  По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя: «Хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают — мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (и размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей будет поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.  В конце игры воспитатель отмечает наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «быстро по местам»**  Дети строятся в две колонны на расстоянии вытянутых вперед рук. После слов учителя «На прогулку!» играющие разбегаются по площадке в разные стороны. По второй команде «По местам!» они строятся на том же месте и в том же порядке, как и в начале игры. Побеждает колонна, сумевшая первой построиться правильно. | **Игра «найди себе пару»**  **Задачи:** развивать у детей умение выполнять действия по сигналу, быстро строиться в пары.  Описание: Участники стоят вдоль стены. Каждый из них получает по флажку. Как только воспитатель подаст знак, дети разбегаются по площадке. После команды «Найди себе пару», участники, имеющие флажки одинакового цвета, объединяются в пары. В игре должно участвовать нечетное количество детей и в конце игры один остается без пары.  Все эти подвижные игры можно с успехом использовать для игры в детском саду в группе или на прогулке. Дети  разного возраста: от малышей 3-х лет до детей средней группы 4-5 лет с удовольствием играют в них. |
| * **Игра «Передай кубик»**   *Описание*: участники игры, сидя на стульях, передают друг другу мягкий кубик руками, ногами. | Игра «мяч водящему»  Ход игры. Участвующие в игре дети делятся на две равные подгруппы (по 5-6 человек в каждой) и строятся в колонны. Расстояние между колоннами – 3-4 шага. Перед колоннами проводится линия. На расстоянии 3 м от нее чертится вторая линия, параллельная первой. Выбираются два водящих, которые становятся за второй линией против колонн. По условленному сигналу оба водящих бросают мячи впереди стоящим в своих колоннах. Поймав мяч, играющий кидает его обратно водящему, а сам становиться в конец колонны. Водящий бросает мяч второму играющему, а получив мяч обратно, - третьему и т.д. Выигрывает та колонна, в которой последний играющий раньше вернет мяч водящему. |
| Ловишки. (с бегом)  Цели: Упражнять детей в беге врассыпную; развивать ловкость, быстроту реакции, умение ориентироваться в пространстве; воспитывать честность, дружелюбие, умение четко выполнять правила игры. Оборудование: Ленточка, шапочка с султанчиком. Ход игры: Дети произвольно располагаются на площадке.  Ведущий - ловишка, назначенный воспитателем или выбранный играющими, становится на середине площадки. Воспитатель говорит: «Раз, два, три – лови!» По этому сигналу все дети разбегаются по площадке, увертываясь от ловишки, который старается догнать одного из играющих и коснуться его рукой (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся рукой, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда будет поймано 3-4 играющих. Затем выбирается новый ловишка и игра повторяется. По окончании игры отмечается ловишка, поймавший большее количество игроков. Указания: Для лучшей ориентировки ловишке можно повязать на руку ленточку или надеть шапочку с султанчиком и т.п. Если ловишка оказался неловким и долгое время никого не может поймать, воспитатель останавливает игру и назначает другого водящего. | |
| **Игра «волк во рву» Описание игры.**По сигналу руководителя (раз, два, три) козы бегут из дома на противоположную сторону площадки – пастбище и по дороге перепрыгивают ров. Волки, не выходя изо рва, стараются осалить, возможно, большее количество коз. Осаленные отходят в сторону, подсчитываются и опять входят в игру. Затем по сигналу козы опять перебегают на другую сторону в дом, а волки их ловят во рву. После 2-4 перебежек (по договоренности) выбираются новые волки, и игра повторяется. Выигравшими считаются те козы, которые ни разу не были пойманы, и та пара волков, которая за время всех перебежек поймала большее количество коз. Проигравшими считаются те козы, которые были пойманы по 2-3 раза. **Правила: 1**. Волки осаливать коз могут только, находясь во рву, когда козы перепрыгивают ров или находятся рядом. 2. Коза, пробежавшая ров, а не перепрыгнувшая через него, считается пойманной. 3. начинать перебежку козы могут только по сигналу руководителя. 4. Если коза задержалась у рва, боясь волков, руководитель считает до 3 раз, после чего коза обязана перепрыгнуть ров или она считается осаленной. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «**Охотники и зайцы**»**  **Содержание** Площадка делится на две части. На одной стороне площадки очерчиваются круги (заячьи норки) по количеству «зайцев», на другой- дома охотников (2). Выбираются 2 охотника, каждому дается по мячу. «Охотники» в домах. «Зайцы» бегают, прыгают, играют на «полянке». По сигналу «ОХОТНИКИ!» «зайцы» бегут прятаться в свои норки, а «охотники» «стреляют» в них- бросают мяч. Те, в кого попали мячом, считаются подстреленными и идут в дом охотника. После 2-3 повторений подсчитывается число «зайцев», которых подстрелил каждый «охотник».   Затем назначаются новые «охотники», и игра возобновляется   **Правила** Бросать мячом можно только по ногам. «Охотник» может стрелять только из своего «дома», т.е. не выходя из своего круга. | **Игра «**Что пропало?**»**  **Цель**: активизация психических процессов: восприятие, внимания, памяти, умения ориентироваться в пространстве.  **Количество игроков**: 5-10 человек.  **Инвентарь**: несколько предметов (игрушки, кегли, обручи, скакалка и др.).  **Инструкция**. На игровой площадке ведущий раскладывает 4-5 предметов. Дети в течение одной минуты рассматривают предметы, стараясь их запомнить. Затем по команде дети становятся спиной к игровой площадке, а ведущий в это время убирает из предметов. Дети поворачиваются и называют пропавший предмет. Выигрывает тот, кто ошибается меньшее количество раз.  **Варианты**   1. Увеличить количество предметов. 2. Уменьшить время запоминания предметов. 3. Убрать два предмета.   **Методические указания**. Для игры следует подбирать такие предметы, которые хорошо знакомы детям. |
| Игра «перестрелка»  Играющие делятся на две равные команды, каждая из которых произвольно располагается в своем городе на одной половине площадки (от средней линии до коридора). В ходе игры ребята не могут заходить на половину противника.  Учитель подбрасывает волейбольный мяч в центре между капитанами, и те стараются отбить его своим игрокам. Задача каждой команды — получив мяч, попасть им в противника, не заходя за среднюю черту. Противник увертывается от мяча и в свою очередь пытается осалить мячом игрока противоположной команды.  Осаленные мячом идут за линию плена на противоположную сторону (в коридор). Пленный находится там до тех пор, пока его не выручат свои игроки (перебросив мяч без касания стены или земли). Поймав мяч, пленный перебрасывает его в свою команду, а сам перебегает из коридора на свою половину поля.  Играют 10—15 мин, после чего подсчитывают пленников в каждой команде. Игра заканчивается досрочно, если все игроки одной из команд оказались в плену.  В игре соблюдаются следующие правила: салить мячом можно в любую часть туловища, кроме головы; руками ловить мяч можно, но если игрок выронил мяч, то он считается осаленным, и идет в плен. Не разрешается бегать с мячом в руках по площадке, но можно вести его. Мяч, вышедший за границы площадки, отдается команде, из-за линии которой он укатился. За допущенные нарушения мяч передается противнику. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Игра «гуси - лебеди»  На одной стороне площадки определяют место для гусятника, где живут гуси, а на противоположной – поле, где они пасутся. Между полем и гусятником место для волка – волчье лежбище.  Одного ребенка выбирают волком. Волк сидит в лежбище, а гуси – в гусятнике. Воспитатель начинает игру словами: «Гуси – лебеди, на поле!». Гуси вылетают, размахивая крыльями. Через некоторое время воспитатель зовет гусей: «Гуси – гуси, гусенята!» или «Гуси – лебеди, домой, серый волк под горой!». Дети останавливаются и вместе спрашивают: «Что он там делает?» – «Гусей щиплет», отвечает воспитатель. – «Каких?», опять спрашивают дети. – «Сереньких и беленьких. Прибегайте быстрее домой!». Гуси бегут к себе в гусятник (за линию), а волк выбегает и ловит их. Пойманных отводит в логово. После 2-х выходов гусей в поле выбирается новый волк. Игра повторяется. | Игра «платочек»  Играющие встают в круг парами, друг за другом. Выбирают двух ведущих, одному из них дают платочек. По сигналу ведущий с платочком убегает, а второй ведущий догоняет его. Игра проходит за кругом. Ведущий с платочком может передать платочек любому играющему, стоящему в паре, и встать на его место. Таким образом, ведущий с платочком меняется. Ведущий, оставшийся без пары, догоняет ведущего с платочком.  **Правила игры**. Играющий убегает только тогда, когда получит платочек. Когда ведущий с платочком пойман вторым ведущим, то второму ведущему дается платочек, а следующий ведущий выбирается из числа детей, стоящих парами. Игра начинается по сигналу. |
| Игра «у медведя во бору»  Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:   * У медведя во бору * Грибы, ягоды беру! * Медведь постыл * На печи застыл!   Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.  **Правила игры**. Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней. | Игра «светофор»  В качестве инвентаря для игры понадобятся красные и зеленые кружки бумаги (по количеству участников).  В процессе занятия взрослый должен произносить утверждения, а игроки – думать, верные они или нет. Если понятие правильное (например, зимой идет снег), то ребенок поднимает зеленую карточку, а если неправильное, то красную.  Сложность понятий должна зависеть от возраста и знаний детей. |

|  |  |
| --- | --- |
| Игра «Лови не лови» **Цель**: развивать умение распределять внимание.  **Процедура игры**. Ребята становятся в круг. У играющих два мяча, которыми они перебрасываются, – светлый и темный. Светлый мяч нужно ловить всегда, а темный только тогда, когда его бросают молча. Если бросающий темный мяч говорит: «Лови», ловить нельзя. Пытающийся поймать мяч выбывает из игры.  В середине круга находится ведущий, он бросает мячи, упавшие внутри.  Игра заканчивается тогда, когда останется 2-3 игрока, которым все хлопают и считают их победителями. | Лохматый пес  **Цель**: активизация речевой деятельности, развитие памяти и быстроты реакции, формирование способности имитировать животных (собаку).  **Количество игроков**: 8-12 человек.  **Инструкция**. Из числа играющих выбирают «пса». Он сидит в стороне. Другие дети медленно идут к нему, приговаривая:  Вот сидит лохматый пес, в лапки свой уткнувши нос. Тихо, мирно он сидит, не то дремлет, не то спит. Подойдем к нему, разбудим и посмотрим, Что же будет?  Дети тихонько подходят и хлопают в ладоши. Пес вскакивает, рычит, лает и ловит детей. Пойманный игрок становится водящим «псом».  **Методические указания**. Эта игра отличается большой интенсивностью, поэтому необходимо следить за тем, чтобы дети не перевозбудились. |
| Бездомный заяц  Из числа игроков выбираются охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы. Зайцы чертят себе круг и встают внутрь. Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет.  Бездомный заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убегать, потому что он станет бездомным и охотник будет за ним охотиться.  Как только охотник поймает зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц – охотником. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Найди предмет  **Возраст**: дошкольный.  Эта игра хорошо развивает зрительную память детей 3-6 лет. Для нее необходимо склеить 4 и 3 коробка из-под спичек, поставив, их друг на друга так, чтобы получились 2 башенки.  **На первом этапе** игры в один из коробков кладут, например, пуговицу и коробок закрывают. Ребенку предлагают показать, куда положили пуговицу, в какую из башенок и в какое отделение.  **На втором**, более сложном этапе, в разные отделения одной из башенок прячут уже 2 предмета.  **На третьем этапе** предметы убирают в разные башенки, и ребенку нужно вспомнить, где что лежит. Открывать отделения башенки ребенок может сразу после того, как предмет был спрятан (это развитие кратковременной зрительной памяти), или, к примеру, через полчаса, а для старшего дошкольного возраста – на следующий день (развитие долговременной зрительной памяти). | Совушка  **Цель**: формирование стереотипа правильной осанки, предупреждение нарушения осанки, развитие связной устной речи.  **Количество игроков**: 6-15 человек.  **Инструкция**. Выбирается водящий – совушка. На площадке обозначается круг диаметром 1,5 метра – это гнездо совушки. В круге стоит совушка, принимая исходное положение: руки на пояс, локти назад, спина прямая. Игроки берутся за руки, образуя вокруг совушки большой круг. По сигналу дети идут боком приставными шагами и говорят:  Ах ты, совушка - сова, Ты большая голова, Ты на дереве сидишь, Ночь летаешь, днем ты спишь.  Подается команда:  День наступает, Все оживает!  Дети, изображая мышек, встают на носки и бегают в различных направлениях, приближаясь к гнезду совушки. Затем ведущий говорит:  Ночь наступает, Все засыпает!  Мышки замирают на месте, приняв заранее обусловленное положение правильной осанки. Совушка вылетает на охоту, зорко осматривает игроков и отправляет на скамейку тех, у кого осанка не правильная. Через 3-6 секунд дается команда «День!» - и игра продолжается.  Как только совушка поймает трех мышек, игра останавливается. Выбирается новая совушка, а бывшие игроки возвращаются в круг. В конце игры называются игроки, которые ни разу не попались совушке, и совушка, поймавшая наибольшее количество мышек. |
| **Игра: «Горячий камень»**  **Цель:**развитие у детей внимания, способности ориентироваться в пространстве, дифференциации мышечных усилий, взаимодействия двигательного и зрительного анализаторов, формирование навыков коллективного взаимодействия.  В игре принимают участие не менее трех игроков.  **Инвентарь:**судейский свисток, мячи разного диаметра.  **Инструкция.**Все игроки образуют, круг на расстоянии вытянутой руки друг от друга, стоя лицом внутрь круга. Каждому игроку выдается мяч. По сигналу ведущего играющие точным пасом двумя руками начинают передавать мячи в руки стоящего справа соседа и ловить мячи, которые им передают игроки, стоящие слева, вплоть до остановки игры ведущим.  Игра останавливается, если:  • игрок роняет мяч;  • у кого-то из игроков оказывается в руках более одного мяча;  • игрок неточно передаст мяч соседу, и тот не может его поймать. Участник, допустивший ошибку, забирает с собой один мяч и покидает  игровой круг. Из игры выбывает тот, кто допускает ошибку первым. В случае если ошибку одновременно допускают несколько играющих, все они покидают игру. Игра останавливается по свистку ведущею, и он принимает решение о том, кто выбывает из игры. Два последних участника выходят в финал. Они встают лицом друг к другу на расстоянии 3—4 метров. По сигналу ведущего игрок передает мяч партнеру пасом двумя руками от груди по дугообразной траектории, другой — пасом двумя руками снизу. Проигрывает тот, кто первым совершит ошибку. Если игра возобновляется, то победивший в предыдущей игре имеет право один раз ошибиться и остаться в игре. | |

|  |
| --- |
| Салки  **Правила игры**   1. Убегать от салки можно только с последней фразой текста. 2. Тот, кого осалили, должен остановиться и сказать: «Выручайте!» Пока его не выручат, бегать осаленному не разрешается. 3. Чтобы выручить осаленного, нужно дотронуться рукой до его плеча. 4. Чтобы не быть осаленным, нужно вовремя присесть на корточки, но долго так сидеть нельзя.   Эта игра, простая по движениям, сложна для малышей своими правилами и условиями ориентировки в пространстве. Поэтому рекомендуется проводить ее в смешанной группе, где старшие дети будут служить наглядным примером поведения; Чтобы игра проходила весело и была доступна малышам, важно, чтобы первое время роль салки выполнял сам воспитатель. Ведь он может учитывать индивидуальные особенности детей и регулировать процесс ловли (не торопиться с осаливанием, чтобы дать возможность детям побегать; ловить в первую очередь наиболее смелых и ловких детей; дать возможность детям выручить пойманного; поощрить того, кто выручил). Очень важно также предупреждать случаи, когда дети намеренно поддаются салке. Для этого можно прервать игру и обратить внимание на допущенные ошибки. Если кто-нибудь убегает за пределы очерченной площадки, следует подчеркнуть нежелание этого ребенка играть вместе со всеми: салочка не ловит того, кто убежал с площадки, потому что он не хочет с нами играть. Подобные перерывы в игре для уточнения ее правил вполне уместны, они дают возможность отдыха, но злоупотреблять паузами и затягивать их не следует. |

|  |
| --- |
| Запрещенное движение  **Цель**: развитие внимания и самоконтроля, соматопространственной координации.  **Материалы**: упражнение выполняется с опорой на «схему тела».  **Необходимое время**: 10-15 минут.  **Процедура проведения**  **Инструкция ведущего**: Сейчас мы поиграем в игру «Запрещенное движение». Я буду показывать разные физические движения, вы должны точно их повторить, но какое-то одно движение – я его позже покажу, – повторять за мной будет запрещено. Например, нельзя будет повторять движение «руки вверх». Будем играть на выбывание: кто ошибается – выбывает из игры. Сейчас давайте попробуем. Станьте удобно, чтобы не мешать друг другу. Нельзя поднимать руки вверх. Все запомнили? Начали.  После проведения пробного варианта, в течение которого ведущий убеждается, что все дети поняли инструкцию, начинается игра. Запрещенное движение лучше поменять.  В зависимости от возраста учащихся движения, которые показывает взрослый, могут быть более или менее сложными. В любом случае обязательно использование асимметричных движений. Для старших ребят оно может выступить и запрещенным. |