**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад №99 комбинированного вида»**

Адрес: 430005, Республика Мордовия, г. Саранск, ул. Лихачева 36, тел.: (8342) 7-68-36, e-mail: ds.sar.99@e-mordovia.ru

**Автор Мясникова Э.Н., Бородулина Л.П.**

**Значение и использование подвижных игр в образовательном процессе**

Забота о воспитании всесторонне развитого, физически крепкого молодого поколения является задачей государственной важности, что и отражено в федеральном государственном образовательном стандарте.

Игра занимает важнейшее место в жизни ребѐнка-дошкольника, и потому должна рассматриваться педагогами детского сада как одно из главных средств развития ребѐнка. В практике детского сада широко используются сюжетно-ролевые игры, дидактические, строительные, игры с пением, подвижные, театрализованные и другие.

Но среди всего многообразия игр следует выделить особо – подвижные игры. Чаще всего подвижные игры используют в целях двигательной активизации детей. Но эти игры охватывают все образовательные области: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно эстетическое развитие, физическое развитие. В этих играх все играющие вовлекаются в активные двигательные действия. Действия детей в подвижных играх обусловлены сюжетом и правилами игры и направлены на достижение определѐнной условной цели, поставленной перед детьми взрослыми или детьми (самими играющими). В процессе длительной практики определилось их содержание, были сформулированы правила. Создавались и новые игры, преследующие специальные педагогические цели.

Все игры по содержанию лаконичны, выразительны и доступны ребѐнку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой степени развития. ***Именно поэтому игра признана ведущей деятельностью ребѐнка-дошкольника.***

Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребѐнка, а встречающиеся в

некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют

персонажи и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, а это требует от детей активной умственной деятельности и способствует развитию выразительности речи, творчества, воображения.

В играх не имеющих сюжета а построенных лишь на определѐнных игровых заданиях, также много познавательного материала, способствующего расширению сенсорной сферы ребѐнка, развитию его мышления и самостоятельности действий.

Большое воспитательное значение заложено в правилах игры. Они определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения, способствуют формированию воли, т.е. они обеспечивают условия, в рамках которых ребѐнок обязательно проявляет воспитываемые у него качества. Кроме того, игра требует внимания, выдержки, сообразительности и ловкости, умения ориентироваться в пространстве, находчивости.

Среди подвижных игр много народных игр. А народные игры имеют своѐ художественно-эстетическое значение. По определению русского фольклориста Г.А. Виноградова, народные считалки, используемые при организации игр, дают возможность быстро организовать игроков, настроить их на объективный выбор водящего, безоговорочное и точное выполнение правил. Этому способствует лаконичность, ритмичность, напевность или скандирование считалок, например:

Я куплю себе дуду И по улице пойду,

Громче, дудочка, дуди:

Мы играем, ты води.

Кроме считалок существуют и жеребьѐвки, они применяются в тех случаях, когда детям необходимо разделиться на команды, например,

«Красное яблочко или золотое блюдечко?» или «Солнце или луна?» и т.д.

Большинство игр ориентируют воспитателя на использование внутренних помещений детского сада: групповых комнат, музыкального зала, где есть музыкальные центры, музыкальные инструменты. В играх используются музыкальные произведения различного характера – это маршевые и танцевальные и напевные мелодии, в зависимости от условий и правил игры.

С развитием педагогической мысли, с изменением временных требований к организации образовательного процесса происходит постепенный отбор из всего многообразия подвижных игр наиболее целесообразных в развивающем отношении игр.

Основным условием успешного внедрения подвижных игр в жизнь детей-дошкольников всегда было и остаѐтся глубокое знание и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства. Воспитатель творчески использую игру как эмоционально- образное средство влияния на детей, пробуждает у них интерес, воображение, добиваясь активного выполнения игровых действий.

В ходе игры педагог: привлекает внимание детей к содержанию игры, следит за точность выполнения движений, правил игры, за дозировкой физической нагрузки, делает краткие указания, поддерживает эмоционально-положительное настроение, регулирует взаимоотношения играющих, приучает их ловко и стремительно действовать в создавшейся игровой ситуации, оказывать поддержку сверстникам, добиваться достижения общей цели и при этом испытывать радость.

Если это сформулировать кратко, то ***задача педагога заключается в том, чтобы научить детей самостоятельно, активно и с удовольствием играть.***

Только в этом случае дети-дошкольники приучаются сами в любой игровой ситуации регулировать степень внимания, мышечного напряжения, приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды, находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу, т.е. – дошкольники приобретают важные качества, необходимые им в будущей жизни.

Картотека подвижных игр

**Примерное тематическое планирование подвижных, пальчиковых, жестовых игр для детей среднего, старшего дошкольного возраста**

|  |  |
| --- | --- |
| Тема | Приобщение к физической культуре |
| До свиданья, лето! | **«Лягушачий чемпионат»** (прыжки через препятствия) По тропинке, по дорожке  Скачут, чьи, скажите, ножки? И вприпрыжку, и с подскоком, А потом и с поворотом.  Дети сначала говорят текст, а затем выполняют движения.  **«Пчѐлка»**  Обручи (домики) раскладываются по кругу (на 1 меньше, чем игроков). Играющие идут по внешнему кругу, приговаривая: Только солнышко проснѐтся –  Пчѐлка кружит, пчѐлка вьѐтся Над цветами, над рекой,  Над травою луговой. Собирает свежий мѐд И домой его несѐт.  Во время произнесения текста дети имитируют движения пчѐлки по своему представлению. С последним словом играющие стараются занять любой домик, в котором занимают заранее оговорѐнную позу.  Пчѐлка оставшаяся без домика, обходит домики, осматривает игроков. Заметив игрока, принявшего неправильную позу, пчѐлка обращается к нему со словами:  «Не в свой дом влетел, дружок. Это мой теремок». После этих слов хозяин выбегает из домика и бежит по внешнему кругу в одну  сторону, пчѐлка в противоположную. Тот, кто первым обежит круг, занимает домик и остаѐтся в нѐм. Игра продолжается. |
| Мой дом, мой посѐлок. | **«Кто живѐт в избушке?»**  На опушке стоит избушка. В ней живут разные мастеровые люди.  Дети делятся на две группы: они изображают людей разных  профессий, живущих в избушке, другие отгадывают. Дети по одному |

|  |  |
| --- | --- |
|  | выходят из дома и показывают трудовые действия. Другие отгадывают.  **«Дом и ворота»**  На поляне дом стоит *Складывают ладони рук под углом,*  *имитируя крышу.*  Только к дому путь закрыт *Перекрещивают руки.*  Мы ворота открываем *Раздвигают рывками вытянутые вперѐд*  *руки.*  В этот домик приглашаем. *Мягко разводят руками,*  *словно приглашают в гости.*  **«Пятнашки с домом»**  На территории площадки рисуют два круга - два дома. Считалкой выбирается «пятнашка». По сигналу дети разбегаются по площадке.  «Пятнашка» старается кого-либо осалит. Тот игрок, за которым гонится «пятнашка», может спастись от его преследования, если успеет запрыгнуть в спасительный дом. «Чик-чик, я в домике», - обычно говорит такой счастливый игрок. |
| Урожай. | **«Собери по одному»**  Дети делятся на небольшие группы (по 4 человека). На определѐнном расстоянии друг от друга на полу разложены грибы, которые растут на  «поляне». По команде необходимо быстро добежать до полянки,  сорвать как можно больше грибов, перенести их, зажав меду двумя пальцами (1-большим и указательным, 2-большим и средним, 3- большим и безымянным, 4- большим и мизинцем), в корзину (в ведѐрко). Выигрывает команда выполнившая все условия и закончившая игру первой. Затем игроки меняются местами и игра продолжается.  **«Сбор овощей»**  Дети строятся в колонны по 6-8 человек. По команде педагога одни игроки из каждой группы подхватывают по корзинке с «Овощами» и быстро раскладывают (сажают в грядки - обручи) по порядку ( заранее обозначенные места в обруче), возвращаются к своим группам с  пустыми корзинками. Другие дети собирают овощи в пустые  корзинки. Выигрывает группа, которая быстрее закончила сбор овощей.  **«Каравай»**  В землю зѐрнышко посадим- Очень малое оно.  Дети садятся на корточки, сжимаются в комочек, голову прячут в колени.  Но как солнышко засветит, Прорастѐт моѐ зерно.  Очень медленно, словно росток, дети начинают подниматься, имитируя проросшие растения. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Ветер тучку пригнал И водички нам дал…  Наклоны в стороны, вперѐд, назад с поднятыми вверх руками.  Сожнѐт косарь зерно И размелет его.  Дети имитируют движения косаря, взмахивая руками перед собой.  А хозяйка из муки Испечѐт нам пироги.  Дети месят тесто, стряпают пироги.  И большой каравай  Всем на радость раздавай! Вот такой высоты,  Вот такой ширины, Каравай, каравай,  Всех улыбкой одаряй.  Дети поднимают руки вверх, в стороны, показывая, какой каравай. Наклон вперѐд с улыбкой, руки в стороны. |
| Краски осени. | **«Поздняя осень»** (Рассказ в движениях)  Воспитатель произносит текст «Наступила осень, потемнела трава, листочки пожелтели, всѐ чаще дует холодный ветери веточки  маленьких кустиков сильно гнѐт к земле (дети выполняют наклоны с поднятыми вверх руками). С мокрых веточек капают капельки (дети опускают руки, изображая, как капают капли). Снова подул ветер и погнал по дорожкам опавшие листочки (дети на носочках кружатся и передвигаются по площадке). Когда люди идут по дорожке, сухие  сломанные веточки, упавшие на землю, хрустят под ногами (дети  сгибают и разгибают руки в локтях). А ѐжик уже утеплил свою норку опавшими листьями и спит, свернувшись комочком, изредка пыхтя (дети приседают и группируются, обхватив руками колени). Совсем скоро с неба полетят снежинки и укроют землю белым покрывалом (дети кружатся изображая снежинки и присаживаются образуя  «сугроб»). |
| Животный мир. | **«Полѐт воробья»** (прыжки с высоты) Наш воробышек на ветке  Терпеливо день сидел, Только вечером к беседке Крошек поклевать слетел.  (Прыжки в высоту с места через шнур, брус, куб)  Детям предлагается представить себя зайчиками, кузнечиками,  лягушками, которые перепрыгивают через небольшие препятствия, помогая себе лапками и пружиня ножками. Во время полета по характеру и скорости движения определяются особенности  избранного образа( Какой я? Молодой - старый, весѐлый - грустный, лѐгкий -тяжѐлый и т.д.).Детей просят попытаться описать свои |

|  |  |
| --- | --- |
|  | ощущения во время полѐта.  *Русская народная игра*  **«Филин и пташки»** (спрыгивание, бег)  Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать (Голубь, ворона, сорока, галка,  воробей, синица и т.д.) Играющие выбирают филина. Он уходит в своѐ гнездо. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и поведению той птицы, которую он выбрал.  На сигнал «Филин!» все птицы стараются занять место в своѐм домике. Если филин кого-то поймает , то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.  *Русская народная игра*  **«Кот и мышь»** (Бег)  Играющие (не более 5 пар) встают в два ряда лицом к друг другу, берутся за руки, образуя небольшой проход (нору). В одном ряду стоят коты, в другом мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит  мышь, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре. Как только кот поймал мышь, игроки встают в ряд. Начинает игру вторая пара и т.д.  П р а в и л а и г р ы. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мышь не должны убегать далеко от норы.  **«Путаница»**  Одни дети надевают маски (зайчик, кошка, лиса, петух) и заранее договариваются, кого они будут изображать. Например, кошка изображает зайчика, лиса – петуха и т.д. Другие дети внимательно наблюдают и говорят, кто из зверей ошибается.  **«Слепой медведь»** (дагестанская игра)  «Медведю» завязывают глаза. Дети тихонько хлопают в ладоши. Медведь идѐт на звук, стараясь запятнать кого-нибудь из играющих. Кого схватил, тот и медведь. |
| Я человек. | **«Канатоходец»** (ходьба по наклонной скамейке с мешочком на голове)  В час прогулки по канату Я уверенность храню,  Свой мешочек ( он - не вата!) Ни за что не уроню.  **«Маугли»** (прыжки с высоты) Словно Маугли из книжки,  Вам, девчонки и мальчишки, Покажу я свой прыжок.  Раз-два-три-четыре…  Скок! (После слова скок, дети спрыгивают с высоты)  **«Быстро шагай»**  По считалке выбирается водящий. Играющие стоят за спиной водящего на расстоянии 5-6м. Под текст, читаемый водящим: |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Быстро шагай, оглянусь – замирай!  **«Балерина»** - стоя на одной ноге, согнутую стопу второй ноги поставить на колено другой, руки в стороны. Затем сменить  положение ног ( можно взять как статическую позу в играх, например,  «морская фигура, замри!». |
| Народная культура. | **«Баба-Яга»** Как не удивительно, но функции этой дамы в каждой  сказке легко можно назвать профессиональными. Она просто обязана не только накормить и напоить Иванушку , истопить ему печь, но и  сносно летать на метле. Предложите детям побывать в этой нелѐгкой роли.  Дети делятся на две команды. В каждой команде выбирается Баба-Яга.  Каждой из них вручается по метле, используя которую в качестве транспортного средства, нужно добраться до какой-нибудь определѐнной цели. Тот кто справится с заданием быстрее и  качественнее и будет самой быстрой Бабой-Ягой.  **«Хоровод»**  Считалкой выбирается водящий. Все играющие выстраиваются в круг и идут по кругу, держась за руки. По сигналу водящего (хлопок  руками, удар в бубен, свисток и другие) – весь хоровод  останавливается. После чего дети хлопают четыре раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успеет среагировать на сигнал и выполнить задание, выбывает из игры.  Вариант этой же игры – когда водящий шѐпотом подаѐт команду, которую остальные игроки должны расслышать и выполнить:  «Подняли руки вверх» или «Все идѐм на цыпочках» и другие.  **«Кружева»**  Дети встают вкруг, попарно взявшись за руки( не более 8 пар).  Считалкой определяют пару, которая будет водящей. Игроки в парах между собой решают, кто из них будет иголкой, а кто – ниткой. Потом все дети поднимают вверх сцепленные руки. Начиная игру, игрок –  «иголка» начинает бег по кругу, пробегая в образованные парами воротца. Причѐм бежать надо, пробегая в воротца то изнутри круга, то с наружи его – словно иголка протягивает за собой нитку и, таким образом, шьѐт кружева. Когда первая пара пробегает весь круг и  добегает до своего места, то бегать по кругу принимается вторая пара и так далее, пока все игроки не побывают в роли бегунов.  **«Трынцы-брынцы-бубенцы»**  Выбираются двое водящих. Одному завязываются глаза, второму дают колокольчик, и он должен убегать от первого, позванивая в  колокольчик, Остальные ребята встают в круг и берутся за руки, они водят вокруг ведущих хоровод и поют:  Трынцы-брынцы-бубенцы, позолочены концы,  Кто во бубенцы играет, того жмурка не поймает.  После этих слов ведущего с завязанными глазами трижды |

|  |  |
| --- | --- |
|  | поворачивают вокруг себя, и он принимается ловить звонящего в бубенчик. Остальные ребята постоянно держатся за руки, не давая  двум водящим выйти за пределы круга. Игрок с завязанными глазами, после того, как поймает второго, становится в круг, а пойманный выбирает себе пару, передаѐт колокольчик и завязывает себе глаза. |
| Наш быт. | **Народная игра «Коршун»**  С помощью считалки выбирается ведущий- коршун. Остальные игроки окружают его, и начинается диалог  -Вокруг коршуна хожу, я на коршуна гляжу. Коршун, что делаешь?  -Ямочку рою.   * Зачем ямочка? * Денежку ищу. * Зачем тебе денежка? * Иголку купить. * Зачем тебе иголка? * Мешочек сшить. * Зачем тебе мешочек?   -Камешки класть.   * Зачем тебе камешки? * В твоих детей бросать. * За что? * Они ко мне в огород лазят.   -Ты бы делал забор повыше, а коли не умеешь, лови их! Игроки  разбегаются, коршун старается догнать кого-либо из низ. Этот игрок становится коршуном, и игра повторятся.  **«Зеркало»**  Выбирается водящий. Остальные дети читают стих: «Ну, ребята, не зевать, все движенья повторять! Водящий выполняет произвольные движения, остальные дети их тут же стараются как можно точнее повторить.  Начинать показ движений надо в относительно спокойном темпе, а затем постепенно ускорять их выполнение.  **«Корзинка»**  В игре должно принимать участие чѐтное количество игроков.  Считалкой выбирается пара, которая будет водить – один игрок будет догонять другого. Остальные дети берут друг друга за обе руки,  образуя корзинки. Убегающий игрок может спрятаться от своего преследователя , добежав до любой корзинки и громко выкрикнув на  ходу имя одного из тех, кто входит в пару, создавшую корзинку. Тогда названный игрок – оставляет своего соседа, и быстро убегает от водящего. А тот, кого догоняли раньше, встаѐт в пару, создавая  корзинку.  **«Почта»**  Ведущий: Динь-динь-динь!  - Кто там? |

|  |  |
| --- | --- |
|  | * Почта. * Откуда? * Из города.   А что в городе делают?  Ведущий может сказать: поют, стирают, моют полы, едят суп и пр. Все играющие должны делать то, что сказал он. |
| Транспорт | **«Поезда»**  Организуются команды по 5-7 человек. Взяв друг друга за пояс, по сигналу воспитателя игроки обеих команд начинают движение от стартовой черты. Ведущие каждой команды перед выполнением нового вида движения изображают гудки поезда.   1. Ходьба по рельсам – по двум параллельным извилистым линиям, след в след. 2. Бег за ведущим со сменой направления между препятствиями (кеглями флажками, кубиками…). 3. Ходьба по лежащей на полу верѐвке.   **«Паровоз»**  Дети выстраиваются полукругом. Тот, кто начинает игру, дважды хлопает в ладоши, после чего он поворачивает голову к соседу. Сосед также дважды хлопает в ладоши и поворачивает голову к своему соседу. Причѐм пока в игру включаются всѐ новые дети, предыдущие игроки продолжают хлопать в ладоши в едином ритме.  Во время поочерѐдного присоединения хлопков всех ребят их хлопанье должно усиливаться, как будто паровоз набирает силу и разгоняется.  **«Самолѐты»**  Для начала воспитатель должен с детьми вспомнить, что люди, которые водят самолѐты – это лѐтчики, или пилоты. А вот помочь приземлиться налѐтное поле и взлететь с него помогает человек, который называется диспетчером.  Считалкой выбирается диспетчер. Остальные дети – пилоты, у каждого «самолѐта» свой номер. Диспетчер даѐт команды пилотам:  «Борт №1 ключ на старт!», «Вырулить на взлѐтную полосу!»,  «Взлетай!». После чего «взлетевший» самолѐт свободно летает по площадке, вдали от аэродрома и взлѐтной полосы. Диспетчер также даѐт разрешение на посадку, но сначала пилот должен запросить  посадку, например «Я борт №4 прошу посадку». На что диспетчер отвечает «Борт №4 посадку разрешаю!». |
| Дружба. | **«Мы весѐлые ребята»**  На площадке проводится две линии – одна отмечает начало площадки, вторая еѐ конец. Выбирается водящий, который встаѐт в середину игрового поля. Остальные дети размещаются за чертой на одной  стороне площадки. Они хором произносят текст, обращѐнный к водящему: *«Мы - весѐлые ребята, любим бегать и играть, ну* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *попробуй нас догнать!»* Поле чего все играющие бегут на другую  сторону площадки, между двумя чертами, водящий должен догнать и коснуться рукой кого-то из бегущих. Осаленный игрок далее помогает водящему. Перебежав на вторую черту, игроки поворачиваются и вновь произносит слова текста и вновь бегут через поле – теперь уже за первую черту.  **«Подними руку, сосед!»**  Выбирается водящий, который встаѐт в середину круга. Остальные игроки стоят в круге лицом к центру. Детям необходимо подробно объяснить условия игры.  Водящий подходит к любому игроку (причѐм становится надо точно перед игроком) и говорит ему одно слово- команду «Руки!» или  «Ноги!» Этот игрок остаѐтся неподвижным, но его соседи обязаны выполнить команду водящего. Причѐм сосед слева должен поднять правую руку или ногу (в зависимости от команды), а сосед справа – левую, то есть ту руку или ногу, которая находится ближе к игроку, стоящему между ними.  Тот, кто перепутает ногу или руку, сам становится водящим.  **«Защитник»**  Считалкой выбираются двое водящих – тот, кого надо будет защищать, и основной игрок – защитник. На площадке рисуется круг диаметром 3 метра, в его середине садится на корточки или на какой либо предмет первый водящий. Второй водящий (защитник) встаѐт рядом и кладѐт одну руку на голову первого игрока.  Задача остальных играющих, которые размещаются вдоль окружности, - коснуться рукой того игрока который сидит на  корточках, но защитник не должен допустить этого. Причѐм одна рука защитника должна всѐ время находиться на голове того, кого он охраняет.  Если же кому-то всѐ таки удалось коснуться сидящего игрока, то этот ловкий участник сам получает почѐтную обязанность стать  «Охраняемым объектом» и занимает место в середине круга. Лучше сменить и второго водящего. |
| Здоровейка | **Игра-эстафета «скорая помощь»**  В начале площадки и в конце прочерчиваются две черты. За чертой, в конце площадки помещают 4 игроков – это пострадавшие. Остальные играющие разбиваются на небольшие группы (3 ребѐнка)- бригады  скорой помощи, каждой группе выдаѐтся бинт. Они выстраиваются за линией в начале площадки. По сигналу воспитателя: «Левая рука!»,  «Правая нога!», «Голова!» и т.д., бригады скорой помощи «выезжают» на вызов, оказывают помощь пострадавшему и вместе с ним  возвращаются в «больницу». Выигрывает та команда, которая правильно и аккуратно наложит повязку и быстрее вернѐтся в  «больницу».  **«Береги руки»** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Считалкой выбирается водящий (микроб). Остальные играющие сидят или стоят по кругу, вытянув руки перед собой ладонями вверх.  Водящий стоит в центре. По сигналу: «Берегите руки!» водящий (микроб) старается коснуться ладони одного из игроков. Дети должны быстро прятать руки. Если водящему удаѐтся осалить кого-то из игроков, тот становится водящим. Игра повторяется. |
| Кто как к зиме готовится? | **(подлезание под дугу, рейку, верѐвку)**  Детям предлагается передвигаться так, как это делают знакомые им животные (медведь, ѐжик) при этом нужно подползти под  препятствие, как будто, залезает в домик для зимовки.  **«Зайчик»**  Все игроки берутся за руки и образуют круг. В центр круга выходит игрок, который выполняет роль зайчика. Зайчик приплясывает, поглядывая, как бы выпрыгнуть из круга. А хоровод ходит по кругу, напевая:  Заинька, попляши, Серенький, поскачи.  Кружком, бочком повернись, Кружком, бочком повернись! Есть зайцу, куда выпрыгнуть, Есть серому, куда выскочить! Кружком, бочком повернись, Кружком, бочком повернись!  Задача «зайца» - обмануть бдительность детей и выскочить из круга.  **«Бездомный заяц»**  Дети стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки  вверх. Это «домики», или «Норки зайца». Выбираются двое водящих – заяц и охотник. Заяц должен убегать от охотника, при этом он может  спрятаться в домик, то есть встать между играющими. Тот, к кому он встаѐт спиной, становится зайцем и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями. |
| Город мастеров | **Народная игра «Король»**  Считалкой выбирается Король. Остальные игроки считаются его работниками, которые приходят к королю наниматься на работу.  Король садится «на трон», а остальные отходят в сторону и  сговариваются , на какую работу они будут наниматься у него. После чего все игроки подходят к королю и говорят ему:  -Здравствуй, король!   * Здравствуйте! – отвечает он. * Нужны вам работники? * Нужны. * Какие? Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий – лесоруба, пахаря, повара, и др. Чью работу король угадает, тот становится королѐм и игра повторяется. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **«Мельница»** *(белорусская народная игра)*  Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2х м друг от друга. Один из играющих получает мяч и передаѐт его другому, тот третьему и т.д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает, каждый игрок старается поймать мяч.  Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Выигрывают те, кто остаѐтся в игре дольше всего.  **«Горшки»** *(белорусская народная игра)*  Дети с помощью считалки делятся на две команды. Одна команда –  «горшки», эти игроки присаживаются на корточки в круг. Вторая команда – «хозяева-продавцы». Они становятся за каждым  «Горшком».  Водящий игры выполняет роль покупателя. Он подходит к выбранному «хозяину-продавцу» и задаѐт ему свои вопросы, На  которые «хозяин-продавец» должен отвечать. В результате получается следующий диалог:  -Твои горшки, хозяин?   * Мои. * Почѐм горшок? * По денежке.   -А он не с трещиной?   * Попробуй!   Покупатель легонько ударяет по «Горшку» пальцем, после чего говорит продавцу:   * Крепкий! Давай сговор!   Продавец и покупатель протягивают друг другу руки, пожимают их и приговаривают:   * Чичары, чичары, собирайтесь гончары. По кусту, по насту, по лебедю горазду. Вон!   После продавец и покупатель бегут в разные стороны вокруг играющих. Кто первым прибежит к купленному «горшку» , тот становится его хозяином. А тот , кто опоздал, - водящим игры. |
| Здравствуй, Зимушка – зима! | **«Дед Мороз – Красный нос»**  На противоположенных сторонах площадки обозначают два угла. Это будут два дома, в одном из них располагаются играющие. Их задача – быстро перебежать в другой дом, то есть в противоположенный угол. Посередине площадки встаѐт водящий – Мороз – Красный нос. Он говорит:  Я Мороз – Красный нос. Кто из вас сейчас решится  В путь дороженьку пуститься?  Все игроки отвечают: Не боимся мы угроз  И не страшен нам мороз. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз (водящий) догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой).  «Замороженные» игроки останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирается другого водящего.  **«Заморожу»**  Выбираются двое водящих. Остальные игроки образуют круг и вытягивают вперѐд руки. Водящие встают внутри круга, спиной друг к другу, чтобы они могли бежать вдоль круга в разных направлениях.  Водящие вместе произносят общую команду : «Раз-два-три, беги!»  После чего они бегут внутри круга в противоположенных  направлениях, стараясь шлѐпнуть игроков по ладоням, которые те должны успеть убрать. Кого водящие коснулись, считаются  «Замороженными» и больше участия в игре не принимают. Игра повторяется 3 раза, затем ведущие меняются.  **«Мороз»** *(белорусская народная игра)*  С помощью считалки выбирается Дед Мороз.  Ты белый, ты красный, Ты в шубе, ты в кушаке, У тебя синий нос,  Это ты, Дед Мороз!  Все дети разбегаются, а дед Мороз старается дотронуться до любого игрока и заморозить его. «Замороженный» стоит неподвижно в любой позе. Выигрывает тот, кто ни разу не попался Деду Морозу.  **«Льдинки, ветер и мороз»**  Дети – «Льдинки», они встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:  Холодные льдинки, Прозрачные льдинки, Сверкают, звенят, Дзинь, дзинь…  Делают хлопок на каждое слово, сначала в свои ладоши, затем в ладоши с товарищем и говорят «дзинь-дзинь» до тех пор, пока не услышат сигнал «Ветер!». Дети-«Льдинки» разбегаются по всей площадке и договариваются с кем будут строить круг – большую льдинку (от 2 до 5 детей в одном кругу). На сигнал « Мороз!» дети строятся в кружки взявшись за руки.  **«Птицы и стужа»**  С помощью считалки назначается «Стужа»: Ветры, бури, ураганы,  Дуйте, что есть мочи! Вихри, вьюги и бураны, Разыграйтесь к ночи!  Стужа птицей прилетела И тебе водить велела. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Остальные дети – «птицы». На площадке чертится круг диаметром 2 метра – «кормушка». «Птицы» бегают по площадке, а «Стужа»  старается коснуться их рукой – «заморозить». «Замороженные» выходят из игры. Когда будут «Заморожены» 4-5 «птиц», выбирается новый водящий. «Птицы» могут спрятаться от «Стужи» в  «Кормушке», но одновременно в кормушке могут находится только 3 птицы .В кормушке можно находиться не больше 30 секунд. Кто  нарушил правило, выбывает из игры. |
| Новогодний калейдоскоп. | **«Снегурочка»** (Сказка рассказанная в движениях)  Воспитатель произносит текст «В новогоднюю пору пришли на лесную полянку Дед и Баба. Решили они слепить себе девочку – Снегурочку. Славной получилась девочка, но только неживая.  Полюбовались старики на своѐ произведение и ушли, а Дед Мороз тут как тут. Взмахнул он своим волшебным посохом и Снегурочка ожила. Удивилась Снегурочка и стала оглядываться (дети поворачивают голову влево, затем вправо). Стала она поднимать ручки и  разглядывать их (дети вытягивают руки перед собой, поворачивают их в разные стороны, словно любуясь). Затем стала она поднимать ножки в красивых сапожках, любоваться ими (дети поднимают ноги  попеременно вперѐд вверх, двигают стопами ног). Увидели Снегурочку лесные зверята и прибежали к ней знакомиться.  Маленькие беленькие зайчата сначала должны были погреть свои замѐрзшие лапки. ( дети сначала растирают ладони, затем выполняют прыжки на одной, затем на другой ноге). А вот и рыжая лисица  помахивает своим пушистым хвостом ( дети ставят ноги чуть шире плеч, наклоняются вперѐд и выполняют повороты туловища). К  Снегурочке на полянку слетели и лесные птицы – снегири и синицы. Снегурочка насыпала им крошек, и птички стали клевать их. ( дети приседают и имитируют как птички клюют). Рассказали лесные  зверюшки Снегурочке о Деде с Бабой, которые вылепили еѐ. И  решили тогда они все отправится в гости к старикам (Дети выполняют ходьбу с высоким подниманием колен). Обрадовались Дед и Баба  гостям. Нарядили ѐлку и про угощения не забыли».  **«Дед Мороз-Красный нос и Дед Мороз – Синий нос»**  На земле или на полу чертится круг, в котором находятся два Мороза, стоящие затылками друг к другу. Остальные дети располагаются вокруг них за линией круга, держась за руки.  Каждый из Дедов Морозов говорит сердитым голосом свой текст:   * Я – Мороз – Красный нос!   + Я – Мороз – Синий нос! Далее они говорят вместе:   + «Хоть вы и пустили нас, заморозим вас сейчас!»   После этого дети идут вперѐд, в центр круга, хором скандируя:   * + «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!» |

|  |  |
| --- | --- |
|  | На последнем слове дети должны быстро отбежать назад, не размыкая при этом рук. Деды Морозы стараются схватить кого-то из игроков и утянуть в свой круг. Задача детей - избежать этого и постараться увернуться. Тот, кого похитят Деды Морозы, становятся вместе с ними в центр круга и при повторах игры также помогают схватить  кого-то из детей.  В результате тот, кто очутился вместе с Дедами Морозами, должен сплясать, рассказать стихотворение или спеть песенку. |
| В гостях у сказки. | **«Репка»**  Играющие делятся на команды по 6 человек. Между играющими распределяются роли: дед, баба, внучка, Жучка, кошка, мышка.  На расстоянии 4-5 м от играющих ставятся репки ( кегли). По сигналу в каждой команде бежит сначала дед. Обежав репку, добегает до своей команды, к нему присоединяется бабка, и, взявшись за руки, они уже вдвоѐм обегают репку. Затем, захватив следующего участника, снова обегают репку. Сорвать репку можно только тогда, когда все  участники команды, взявшись за руки, добегут до неѐ. Побеждает та команда, которая первой вернулась на своѐ место с репкой в руках.  **«Троль и молодцы»**  Выбирается один игрок - Троль, которому отводится какое – либо место – дом. Это может быть стул, дерево или даже очерченный  мелом круг.  Подальше от Троля находится дом молодцев. Молодцы тихо договариваются между собой, на какую работу к Тролю они будут наниматься. Действия, которые они будут выполнять на этой работе, молодцы будут показывать движениями, которые должны выполнять  одновременно. Допустим, молодцы договорились быть «пильщиками дров». После чего они идут к дому Троля. Когда они приближаются к Тролю, то говорят:  -Здравствуй, Троль!  -Здравствуйте, молодцы! Зачем пришли?  -На работу наниматься!  -А что вы умеете делать? А вот что!  После чего они молча начинают показывать движениями, как пилят дрова. Если Троль догадывается, что показывают молодцы, то говорит  «Пильщики мне не нужны!» - и с этими словами бежит догонять молодцев. Если ему удалось поймать кого-то из молодцев, то пойманный становится Тролем и занимает дом.  Если же Тролю не удалось отгадать профессию молодцев с трѐх попыток, то молодцы его дразнят \_ показывают ему «Нос» и говорят :  « Троль не догадался – без работников остался!» снова уходят сговариваются и дают Тролю новое задание.  **«Бабка- ѐжка»** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Во время Святок в России было принято рядиться бабкой-ежкой, поэтому даже была придумана игра с таким названием. Выбирается водящий. Ему на голову повязывается платок – он изображает бабку- ѐжку. Остальные хором читают дразнилку:  Бабка-ѐжка, костяная ножка,  С печки упала, ножку сломала,  А потом и говорит, что у неѐ нога болит. Пошла на улицу – раздавила курицу, Пошла на базар – раздавила самовар.  Побежала в баньку – напугала зайку.  После этого бабка-ѐжка выбегает на дразнящих еѐ людей, стараясь поймать кого-то из дразнильщиков. Кого она поймает, тот занимает место бабки-ѐжки, и дразнилка начинает звучать сначала.  **«Иванка»** ( белорусская народная игра)  На земле чертят круг диаметром 5-10м. Это лес, а в середине  квадратик – дом лесовика. Выбирают лесовика и Иванку. Иванку помещают в квадрат. Остальные – лебеди.  Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать Иванку, а лесовик поймать лебедей рукой (дотронуться). Лебедю, которому удаѐтся вывести из леса Иванку, сам становится Лесовиком, и игра начинается с начала.  *Забегать в дом лесовика нельзя. Пойманные лебеди выбывают из игры до смены ролей. Лесовик не имеет права выходить из леса и всѐ время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.* |
| Этикет. | **«Давайте поздороваемся»**  Дети по сигналу воспитателя (ведущего) начинают произвольно передвигаться по комнате. Их задача – вежливо поздороваться  определѐнным жестом с каждым, кто встретится на пути. Сигналы о том, как надо здороваться, подаѐт хлопками водящий. Например, если водящий хлопает в ладоши один раз, игроки здороваются друг с другом за руку. Два хлопка, то игроки должны коснуться друг друга одним плечом. Если раздаѐтся три хлопка, то дети поворачиваются друг к другу спинами и касаются друг друга спиной.  Одно условие во время игры дети не должны разговаривать между собой.  **«Бояре» (вариант)**  Разделившись на 2 команды, участники игры поочерѐдно  приближаются друг к другу равномерным шагом в такт приговорки. Одна группа задаѐт вопрос, другая отвечает.   * Бояре, мы к вам в гости пришли, Дорогие, мы к вам в гости пришли. * Бояре, а зачем пришли, Дорогие, а зачем пришли? * Бояре, нам невеста нужна, Дорогие, нам невеста нужна. * Бояре, а какая вам нужна, |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Дорогие, а какая вам нужна?   * Бояре, нам вот эта нужна, Дорогие , нам вот эта нужна. * Бояре, у ней зубки болят, Дорогие, у ней зубки болят. * Бояре, а мы пряничком еѐ, Дорогие, а мы пряничком еѐ, * Бояре, она пряничков не ест, Дорогие она пряничков не ест. * Бояре, а мы плѐточкой еѐ, Дорогие а мы плѐточкой еѐ. * Бояре, она плѐточки боится, Дорогие, она плѐточки боится. * Бояре, отворяйте ворота, Отдавайте нам невесту навсегда!   При словах «Нам вот эта нужна» выбранный игрок поворачивается спиной к команде соперников и в таком положении ходит до конца  «переговоров». По окончании «переговоров» бежит, стараясь прорваться через сцепленные руки игроков другой команды. Если ему не удаѐтся прорвать цепь, он остаѐтся у соперников, а если удаѐтся, возвращается в свою команду и уводит с собой «пленника».  Побеждают те, кому удаѐтся перевести к себе большинство игроков. |
| Моя семья. | **«Дружные семейки»**  Дети разбиваются на группы по три человека (семейки). На полу  раскладываются обручи разного цвета. Семейки выбирают свой дом. Начинает звучать музыка. Дети гуляют по площадке, выполняют движения. Как только музыка прекращается, семейки бегут по домам. Выигрывает семейка, которая всех быстрее соберѐтся в домике.  **«Дружная семейка»** (эстафета)  По краям площадки на противоположенных еѐ сторонах чертятся 2 черты. С одной стороны ставятся флажки (по числу команд). Дети делятся на команды (4- 5 - семейки). Команды (семейки)  выстраиваются на противоположенной от флажков стороне (доме). По сигналу воспитателя, сначала бежит 1 игрок, обегает флажок, возвращается к команде, берѐт за руку второго игрока и снова обегают флажок и т.д. Выигрывает «семейка» которая вперѐд (ни разу не  расцепив руки) прибежит в свой дом в полном составе.  **«Раю-раю»** (мордовская народная игра)  Для игры выбирают двух детей – ворота. Эти дети придумывают себе пароли - (например, один ребѐнок – щит, другой – стрела). Остальные играющие – мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:  Раю-раю, пропускаю, А последних оставляю. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Сама мать пройдѐт И детей проведѐт.  В это время играющие дети, став паровозиком, за матерью проходят ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребѐнка и шѐпотом спрашивают у него пароль: «Щит или стрела?». Ребѐнок выбирает одно из этих слов и встаѐт в команду к тому игроку, чей  пароль выбрал. Когда мать остаѐтся одна, ворота громко спрашивают у неѐ: «Щит или стрела?» мать отвечает и встаѐт в одну из команд.  Остальные члены каждой команды вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга(можно взять канат). Перетянувшая команда побеждает. |
| Азбука  безопасности | **«Двигательное упражнение «машина»**  Машина, машина, дети идут по группе топающим шагом,  Куда ты идѐшь? Руки согнуты перед грудью «Держат руль» Машина, машина,  Кого ты везѐшь?  Би-би-би, би-би-би! Большим пальцем «нажимают» на гудок.  Машина, машина, Ускоряют движение Ты на покатай.  Машина, машина, Быстрей проезжай!  Би-би-би, би-би-би! Дают гудок  Машина, машина, замедляют движение Народ впереди.  Машина, машина, Погромче гуди!  Би-би-би, би-би-би! Дают гудок  Машина, машина, Едут по кругу. Вези нас домой.  Машина, машина,  Приехали! Стой! Останавливаются. Би-би-би, би-би-би! Дают гудок.  **«Светофор»**  Считалкой выбирается ведущий – «Светофор». Он берѐт карточки .  Остальные дети – машины. «Светофор» постепенно поднимает карточки :  Зелѐная – машины ( дети) свободно ездят ( бегают) по площадке; Жѐлтая – машины ( дети) останавливаются и …..  Красная – машины (дети) стоят неподвижно.  **«Учения пожарных»**  Учения проводятся в виде эстафет или конкурсов:  - Кто быстрее проползѐт в тоннеле. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | * Распутать и свернуть пожарный шланг (канат). * Тушение пожара (забрасывание мешочков с песком в корзинку). * Спасение пострадавших (бег парами в обруче) и другие. |
| Миром правит доброта. | **«Волшебник»**  Выбирается Волшебник. Он стоит в стороне и ждѐт детей, которые договариваются, что будут делать. Например, собирать ягоды,  купаться в реке, загорать и т.п. Договорившись, дети подходят к волшебнику и говорят: «Добрый день, Волшебник!» Волшебник  отвечает: «Добрый день, милые детки! Где вы были?» Дети отвечают:  «В лесу!» - и начинают показывать те движения, о которых договорились. Волшебник отгадывает.  **«Ровным кругом»**  Дети образуют круг, внутри которого находится водящий. Двигаясь влево (вправо) по кругу, дети произносят слова:  Ровным кругом, друг за другом. Эй, ребята, не зевать!  Всѐ, что ….(имя ребѐнка) нам покажет, Будем дружно повторять!  Водящий показывает какое-либо движение (подпрыгивает, вращает руками, приседает и др.) Дети должны в точности повторить его.  После этого назначается новый водящий, и игра повторяется.  **«Соседи»**  Играющие усаживаются или встают в кружок парами, Водящий всех с вопросом: «Доволен ли соседом?» Если кто-то недоволен, ведущий  спрашивает: «С кем ты хочешь сидеть?» Называется кто-либо из  играющих. Сосед, которым недовольны, обязан поменяться местами с тем, на кого указали. Если кто-то выберет водящего, то изгнанный становится водящим. Если соседи довольны друг другом, то ведущий предлагает показать своѐ удовольствие: соседи обнимаются или  пожимают друг другу руки. Если кто-то говорит : «Всеми  недоволен!», все участники игры должны быстро поменяться местами; кто останется без места – водит. |
| Маленькие исследователи | **«Воздух, вода, земля, ветер»**  Дети образуют круг, водящий в середине. Подойдя к кому-либо из детей, водящий говорит одно из четырѐх слов: «воздух», «вода»,  «земля», «ветер» - и считает до пяти. Ребѐнок должен за это время придумать и показать ( в зависимости от слова, которое ему задано) птицу, рыбу, зверя или же покружиться на месте (ветер). Кто не успел это сделать, выходит из игры.  **«Повтори –ка»**  Один из играющих показывает движения какого-либо зверя, например зайчика. Следующий - повторят движения зайчика и прибавляет движения другого животного – лисы. И так каждый следующий игрок, выполнив движения всех показанных ранее животных, прибавляет от  себя ещѐ одно, новое. Список зверей растѐт. Побеждает тот, у кого |

|  |  |
| --- | --- |
|  | лучшая память и воображение.  **«Выставка картин»**  Воспитатель назначает трѐх «посетителей», остальные дети –  «картины». По сигналу: «Подготовить выставку!» - дети советуются друг с другом, какие картины они будут изображать ( лыжника,  конькобежца, танцовщицу, или животных, деревья, цветы, сказку и т.д.). Картину можно изобразить вдвоѐм или втроѐм. Через несколько минут (2-3) воспитатель объявляет: «открыть выставку!». Посетители осматривают «Выставку» и отмечают наиболее удачные «картины». ПО сигналу: «Выставка закрыта!» - дети принимают свободные позы. |
| Наши защитники. | **«Ловишка»**  По считалке выбирается «ловишка», который по команде пытается осалить играющих.  Раз, два, три – не зевай, А скорее догоняй!  Спасаясь от «ловишки», игрок должен остановится, принять ранее оговорѐнную позу( «Часовой» - основная стойка, лопатки сблизить) для формирования правильной осанки. Такого игрока нельзя  осаливать.  **«Быстро шагай»**  По считалке выбирается водящий. Играющие стоят за спиной водящего на расстоянии 5-6м. Под текст, читаемый водящим: Быстро шагай, оглянусь – замирай!  Раз, два, три…Замри!  При слове «Замри!» водящий быстро поворачивается к детям дети должны замереть в одной из оговорѐнных позах:  «Часовой» - основная стойка, лопатки сблизить;  «Стрелок» - ноги на ширине плеч, левая рука вытянута вперѐд, правая согнута в локте, локоть отведѐн назад»;  «Солдат отдающий честь» - основная стойка, лопатки сблизить, отдать честь.  **«Меткий стрелок»**  Считалкой выбирается водящий – стрелок.  На поле проводится две параллельные линии на расстоянии 10 – 15 метров друг от друга. В середине между ними рисуется круг  диаметром около 2х метров. В этот круг помещается водящий с мячом в руке, Остальные дети встают за проведѐнными чертами. По общей  команде дети начинают перебегать поле перед стрелком, выбегая из одной линии и стремясь убежать за другую линию. Пока игроки  находятся в средней части поля, стрелок имеет право выбить любого из них мячом. Тот, кого он выбил, становится метким стрелком в  следующем кону.  Если игрок ловит мяч руками («свечка») или водящий промахивается, то ему просто возвращают мяч, и он честно отрабатывает следующий |

|  |  |
| --- | --- |
|  | тур игры. |
| Ах, мама, родная – мой лучик золотой! | **«Мамы и детки»**  Игра проводится по типу «найди пару». Дети делятся на две команды.  Воспитатель раздаѐт детям схематичные изображения взрослых  животных и их детѐнышей. Команды выстраиваются напротив друг друга. Дети (у которых карточки со взрослыми животными) хором спрашивают: «Где мой ребѐнок?» Дети (у которых карточки  детѐнышей животных) изображают движения этих детѐнышей. А дети  «Взрослые» должны узнать своего детѐныша и встать с ним в пару, в  «домик» (обруч). Затем можно провести игру **«Дружная семейка».**  У каждого «животного» может быть два «детѐныша». |
| Быть  здоровыми хотим. | **«Прогулка» (жестовая игра)**   * Как пойдѐм гулять? * Топ-топ» (топаем ногами) * Как мы дверь закроем? * Хлоп! (хлопаем в ладоши) * Кошка к нам с крылечка:   -Прыг! (подпрыгиваем)   * Воробышки: * Чик-чирик! (наклон головы влево, затем вправо) * Кошка рада птичкам: * Мур-р-р! (кивки головой)   -Воробьи взлетели:   * Фур-р-р! (имитация руками движений крыльями)   -Дальше ножками:   * Топ-топ! (топаем ногами) * И теперь калиткой: * Хлоп! (хлопок ладошами) * Как трава шумит? * Ш-ш-ш! (поднять руки, покачивание ими) * Кто в траве шныряет? * Мышь! (спрятать кисть одной руки в другую, прижать к себе) * На цветке пчела: * Жу-жу! ( Машем только кистями рук) * Ветер листьями: * Шу – шу! («Полощем» кистями рук) * Речка струйками: * Трень-брень! ( имитация игры на гитаре) * Здравствуй, яркий, тѐплый день! (поднять руки высоко, раскрыть ладошки навстречу солнышку). |
| К нам весна шагает. | **«Бегущие ручейки»**  Назначается ведущий – «ручеѐк»  Дети идут по кругу, взявшись за руки (ручеѐк находится в кругу), и |

|  |  |
| --- | --- |
|  | произносят слова:  Солнышко, повернись! Красное, разожгись!  С весной красною вернись!  Красно солнышко, ( идут в обратном направлении) В дорогу выезжай!  Зимний холод прогоняй!  Ручеѐк произносит слова: Полно, беленький снежочек, На талой земле лежать!  Время, беленький снежочек, Тебе таять-пропадать,  Во долинушку стекать  И сыру землю питать! (Разделяет круг, взяв одного из игроков за руку бежит, а за ним бежит ручеѐк ( дети в колонну по одному  взявшись за руки), сначала по кругу, затем змейкой между предметами. По сигналу воспитателя расцепляют руки и идут в разных направлениях, замедляя темп. Затем присаживаются (  «ручейки» впитались в сырую землю).  **Подвижная игра «Веснушки»**  Назначается водящий – «солнце». По сигналу дети разбегаются по площадке, а водящий старается их осалить. Пойманные выходят из игры. Затем подсчитывают, скольким детям «Солнце» подарило веснушки. Затем назначается новый водящий. Игра повторяется. |
| Цирк зажигает огни. | *Развитие основных движений*  **«Жонглѐр»** (разные способы использования мяча) У меня в руках большой  Друг весѐлый, озорной,  Скачет сам он вверх и вниз, Мы заслужим с другом приз!  **«Весѐлый фокусник»** (метание)  Бросок отрабатывается небольшим мячом, привязанным к руке на резинке. Этот мяч поистине волшебный, он, как бумеранг, после броска вновь возвращается в руки ребѐнка.  (бросание мяча двумя руками снизу)  Упражнение выполняется текстовое сопровождение, описывающее нужный порядок действий:  Мы попали на арену цирка,  И в моих руках волшебный мяч, Он смеѐтся, прыгает, играет,  От меня не убежит он вскачь.  Нарисую я им длинную сосульку, Пожалею, ласково прижму.  Вот подброшу вверх и вновь поймаю, Я – жонглѐр, и я с мячом дружу. |

|  |  |
| --- | --- |
| Космос, приведѐм в порядок планету. | (метание мяча прямой рукой сверху)  Метание мяча прямой рукой сверху лучше проводить в виде игры  **«Меткий стрелок»**  Меткий стрелок – Звѐздный мальчик, разбрасывающий звѐздочки по небу (ребѐнку здесь нужно попасть мячом в соответствующие мишени  – отверстия для звѐзд.  **«Ловишка»**  По считалке выбирается «ловишка», который по команде пытается осалить играющих.  Раз, два, три – не зевай, А скорее догоняй!  Спасаясь от «ловишки», игрок должен остановится, принять ранее оговорѐнную позу( «Звѐздочка» - ноги врозь, руки за голову, локти в стороны, голова откинута назад) для формирования правильной  осанки. Такого игрока нельзя осаливать.  **«Космонавты»**  По площадке раскладываются обручи-ракеты ( или чертятся, или выкладываются из верѐвочки). Каждая ракета предназначена для двух космонавтов, играющих на несколько человек больше, чем мест в  ракетах. Дети, проговаривая текст, идут по площадке и выполняют тренировочные упражнения, готовясь к полѐту:  Ждут нас быстрые ракеты Для полѐта на планеты На какую захотим,  На такую полетим!  Но в игре один секрет: Опоздавшим места нет!  Ребята разбегаются и попарно занимают ракеты. Космонавты,  которым ракета не досталась, выбывают из игры. Игра повторяется 2-3 раза. |
| Встречаем птиц. | **«Птицы в клетках»**  Играющие делятся на две группы. Одна группа детей берѐтся за руки, изображая клетку. Другая, изображая птиц, располагается вне клетки. Под музыку дети, стоящие в круге, двигаются приставными шагами, а птицы, имитирующие полѐт, двигаются свободно влево. Вытянув руки в стороны. По команде воспитателя клетка останавливается и  играющие поднимают руки вверх, образуя воротца. Птицы начинают пробегать под воротцами в клетку и выбегать из неѐ. По сигналу воспитателя музыка прекращается и клетка закрывается. Птицы  оказавшиеся в клетке, считаются пойманными. Они встают в круг, и  клетка увеличивается. Игра продолжается 3-4 раза или пока все птицы не будут пойманы.  **«Птицелов»**  Выбирается водящий - «птицелов», ему завязывают глаза и он встаѐт в цетр круга. Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых |

|  |  |
| --- | --- |
|  | они могут подражать, и образуют круг. Они ходят, кружатся вокруг  «птицелова» и произносят слова: В лесу, во лесочке,  На зелѐном дубочке, Птички весело поют. Ай, птицелов идѐт!  Он в неволю нас возьмѐт, Птицы, улетайте!  «Птицелов» хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать «птиц». Тот, кого он нашѐл, подражает  крику птицы, которую он выбрал. «Птицелов» угадывает название птицы и имя игрока. Играющий, чьѐ имя и название птицы угадано,  становится «Птицеловом». |
| Волшебница вода. | **«Море волнуется» (1 вариант)**  По числу играющих ставятся стулья в два ряда так, чтобы спинка одного стула соприкасалась со спинкой другого. Все участники игры садятся на стулья. Водящий говорит: Море волнуется». Играющие встают и бегают вокруг стульев изображая волны. «Море утихло»,- говорит ведущий, и дети занимают свободные места. Тот, кто прозевал, идѐт водить.  Правила. Играющим не разрешается бегать близко около стульев.  Занимать свободное место можно только после слов: «Море утихло».  **«Море волнуется» (2 вариант)**  Участники разбегаются по площадке, останавливаются друг от друга на расстоянии 1 м, и каждый своѐ место обозначает кружком.  Водящий ходит между играющими, изображая волны. Он подходит к играющим и со словами «Море волнуется» кладѐт руку на плечо игрока. Все до кого дотрагивается водящий, идут за ним, выполняя те же движения. Так играющие все уходят от своих мест. Водящий уводит их как можно дальше от кружков. Затем неожиданно  останавливается, поворачивается к играющим и быстро говорит:  «Море спокойно». Водящий и играющие бегут занимать кружки. Тот, кто не успел занять кружок, становится ведущим.  **«Ручейки и озѐра»**  Выбирается водящий, который подаѐт команды игрокам 9может это делать и воспитатель). Сначала все игроки выстраиваются в колонну по одному во главе с водящим. Водящий даѐт команду: «Ручейки!». И все дети начинают двигаться за водящим «змейкой». Спустя  некоторое время водящий даѐт новую команду : «Озѐра!» Тогда все играющие должны образовать большой круг, держась за руки.  **«Ручеѐк»**  Все игроки становятся в одну колонну, взявшись за пояс того стоит впереди. На расстоянии 30-40 см справа или слева кладѐтся шнур –  «ручеѐк». Все игроки произносят следующий текст: Разлился ручеѐк холодной водой. Ух! |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Холодной снеговой, холодной ключевой. Ух! По пням, по болотам, по лесным колодам. Ух!  Произнося слово «Ух!» все дети одновременно должны сделать прыжок в сторону, через ручеѐк. |
| Праздник первой  борозды  «День земли». | **«Посевная» (игра-эстафета)**  Дети разбиваются на группы по 3 человека. (1- пашет землю, 2- сеет, 3- боронит). На противоположенных сторонах площадки – чертятся две черты. Команды выстраиваются в колонны с одной стороны площадки. По команде 1 игрок бежит между кеглями и на противоположенной стороне площадки кладѐт обруч (пашет землю). Затем бежит второй игрок и рассыпает малые мячи так, чтобы они не выкатились за обруч (производит посадку), третий игрок бежит и  раскладывает мячи в три ровных ряда (боронит). Выигрывает команда, быстрее и правильнее выполнившая задание. |
| К празднику в группе мы  флажки развешали. | **«Затейники»**  Играющие становятся в круг, водящий, выбранный считалкой, в  середине. У детей в руках флажки. Дети ходят по кругу со словами: Ровным кругом  Друг за другом  Мы идѐм за шагом шаг. Стой на месте!  Ну, ребята, сделаем вот так.  На слова «стой на месте» дети останавливаются, а после слов «вот  так» водящий делает какое-нибудь движение. Все копирую его движение. |
| День Победы. | **«Лѐтчики- штурманы, пилоты»**  Дети разбиваются на небольшие группы по 3-4 человека – «звенья». В каждом звене назначается «штурман». Сначала они одни облетают  местность ( по схеме: красная кегля, зелѐная кегля, синяя кегля,  жѐлтая кегля, и снова красная кегля), затем другие присоединяются к ним, положив руки на плечи. Дети змейкой обегают кегли.  Выигрывает звено, которое без ошибок пролетит по маршруту и быстрее других.  **«Разведчики, парад, засада»**  Дети выстраиваются в одну шеренгу. Воспитатель объясняет, что на каждое из этих слов – сигналов, дети будут выполнять определѐнные движения:   * «парад» - дети маршируют на месте парадным шагом; * «засада» - дети приседают и, слегка наклоняя туловище влево, вправо, делаю вид, что они выглядывают из-за куста; * «разведчики» - дети на месте выполняют неслышный шаг на цыпочках.   После чего воспитатель вразбивку произносит слова команды:  «разведчики». «засада», «парад», «засада» и т.д., а дети выполняют их. (Во время выполнения команд: «парад» и «разведчики» дети могут и |

|  |  |
| --- | --- |
|  | передвигаться по площадке). Выигрывает тот ребѐнок, который ни  разу не ошибѐтся. |
| Мир природы. | **(Перепрыгивание на двух ногах с продвижением вперѐд)**  Зайчик скачет по дорожке, перепрыгивает по камням через широкий ручеѐк, увидел волка, спасается от волка.  **«Ветерок»**  Выбирается по считалке ребѐнок на роль «ветерка», остальные становятся «зайчатами».  Ведущий:  Из сугроба на опушке  Чьи-то выглянули ушки,  И помчался: прыг да скок – Белый маленький клубок.  Дети на корточках располагаются по всей площадке, представляя себя в роли зайчиков. Отдыхающих под кустиком, на пригорке и т.д. Под текстовое сопровождение прыгают на двух ногах с продвижением вперѐд.  Вот запрыгал он с разгона По проталинкам зелѐным. Он вокруг берѐзок кружит, Перепрыгивая лужи.  Дети прыгают вокруг предметов заместителей и перепрыгивают через лужи.  Ветер! Ветер! Догоняй-ка! Не догнать лихого зайку?  Дети разбегаются. Ветерок должен осалить убегающего зайца.  Осаленный ребѐнок тоже превращается в ветерок и тоже осаливает следующего. Так до тех пор пока все не станут ветерками. |
| Здравствуй лето золотое! | **Подвижна игра «веночек»**  Дети становятся в шеренгу на одном конце площадки: это – «цветы в саду». Выбирается водящий – «садовник». Он находится на  расстоянии 8 м от детей. Приближаясь к ним, он говорит: Я иду сорвать цветок,  Из цветов сплести венок.  Дети отвечают:  Не хотим, чтоб нас срывали И венки из нас сплетали.  Мы хотим в саду остаться, Будут нами любоваться.  Произнеся последние слова, дети бегут на другой конец площадки А водящий старается запятнать кого-либо из играющих. Пойманный становится водящим.  **Подвижна игра «Серый волк»**  С помощью считалки выбирают водящего – « волка»: |

|  |  |
| --- | --- |
|  | На лужайке по утру Мы затеяли игру.  Раз, два, три, -  Серым волком будешь ты!  Водящий прячется за чертой в одном конце площадки. Остальные играющие находятся за чертой на противоположенной линии. По сигналу дети идут в лес собирать грибы и ягоды. Навстречу им выходит воспитатель и спрашивает ( дети хором отвечают):   * Вы, друзья, куда спешите? * В лес дремучий мы идѐм. * Что вы делать там хотите? * Там малины наберѐм. * Вам зачем малина, дети? * Мы варенье приготовим. * Если волк в лесу вас встретит? * Серый волк нас не догонит!.   После этих слов дети подходят к тому месту, где прячется «волк», и хором говорят:  Соберу я ягоды и сварю варенье, Милой моей бабушке будет угощенье. Здесь малины много, всю и не собрать, А волков, медведей вовсе не видать!  После слов «не видать» «волк» выскакивает и гонится за детьми,  стараясь осалить кого-нибудь, а дети убегают за черту. Пойманных  «волк» уводит в своѐ «логово». Когда поймано 3-4 ребѐнка можно выбрать нового водящего.  **Игры- эстафеты «Путешествие на лесную полянку»,**  **«Путешествие в лес», «Весѐлый мяч» и другие.** |