

Подвижная игра "Бездомный заяц"

Правила игры. Из числа игроков выбираются Охотник и Бездомный заяц. Остальные играющие – «зайцы». Они селятся в домах – кругах.

Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок; тогда заяц, стоявший в кружке, должен сейчас же убегать, потому что теперь он становится бездомным зайцем и охотник будет ловить его. Как только охотник поймал (осалил) зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц – охотником.



Подвижные игры с бегом «Бегите ко мне»

Цель: упражнять детей действовать по сигналу, выполнять бег в прямом направлении одновременно всей группой.

Ход игры: Дети стоят на одной стороне зала, так, чтобы не мешать друг другу. Воспитатель стоит у противоположной стороны. Он говорит: «Бегите ко мне, все-все бегите ко мне!» Дети бегут к воспитателю, который встречает их приветливо, разведя руки широко в стороны, и делает вид, что хочет всех ребят обнять. После того как дети соберутся около воспитателя, он уходит на другую сторону площадки и снова говорит: «Бегите ко мне!». Перед началом игры воспитатель напоминает, что бежать можно только после слов «Бегите ко мне!», нельзя толкаться и мешать друг другу.

Желающих играть можно разделить на две небольшие группы: пока одна группа играет, другая смотрит, затем они меняются ролями.

Подвижные игры с бегом

«Птички в гнёздышках»

Цель: учить детей ходить и бегать враспынную, не наталкиваясь друг на друга; приучать их быстро действовать по сигналу воспитателя, помогать друг другу.

Ход игры: С одной стороны площадки свободно раскладывают обручи («гнёздышки») по количеству детей. Каждый ребёнок («птичка») стоит в своём «гнёздышке». По сигналу воспитателя дети – «птички» выбегают из обручей – «гнёзд» - и разбегаются по всей площадке. Воспитатель имитирует кормление «птиц» то в одном, то в другом конце площадки: дети присаживаются на корточки, ударяя кончиками пальцев по коленям – «клюют» корм. «Полетели птички в гнёзда!» - говорит воспитатель, дети бегут к обручам и становятся в любой свободный обруч. Игра повторяется. Когда игра будет усвоена детьми, можно ввести новые правила: разложить 3-4 больших обруча – «в гнезде живёт несколько птиц». На сигнал: «Полетели птицы в гнёзда» - дети бегут, в каждый обруч встают 2-3 детей. Воспитатель следит, чтобы они не толкались, а помогали друг другу встать в обруч, использовали всю площадь, выделенную для игры.

Подвижные игры с прыжками «По ровненькой дорожке»

Цель: развивать у детей согласованность движения рук и ног; приучать ходить свободно в колонне по одному; развивать чувство равновесия, ориентировке в пространстве.

Ход игры: Дети, свободно группируясь, идут вместе с воспитателем. Воспитатель в определённом темпе произносит следующий текст, дети выполняют движения согласно тексту:

По ровненькой дорожке, Идти шагом.

По ровненькой дорожке

Шагают наши ножки:

Раз – два, раз – два.

По камешкам, по камешкам, Прыгать на двух ногах с продвижением вперёд.

По камешкам, по камешкам...

В ямку – бух!

Присесть на корточки. Подняться.

Стихотворение повторяется снова. После нескольких повторений воспитатель произносит другой текст:

По ровненькой дорожке, по ровненькой дорожке

Устали наши ножки, устали наши ножки,

Вот наш дом – здесь мы живём.

По окончании текста дети бегут в «дом» - заранее обусловленное место за кустом, под деревом и т.п.

«Сова»

Цель: развивать у детей способность выразительно передавать игровой образ. Учить двигаться легко, свободно. Воспитывать выдержку, внимание. Проявлять творчество.

Ход игры:

Один из играющих изображает «сову», остальные – мышей. Сова выкрикивает: «Утро!» Тут же мыши начинают бегать, скакать, делать различные телодвижения. Сова кричит: «День!» Мыши продолжают двигаться. Сова говорит: «Вечер!» Мыши встают в круг, ходят вокруг совы и поют:

*Ах ты, совушка - сова,
Золотая голова.*

*Что ты ночью не спишь,
Всё на нас глядишь?*

Сова говорит: «Ночь!» При этом слове мыши мгновенно замирают, не двигаясь. Сова обходит всех, кто пошевелился, тот выходит из игры .





ВОРОБУШКИ И АВТОМОБИЛИ

Дидактическая игра



Цель: закреплять полученные знания о Правилах дорожного движения.

Границы площадки очерчиваются или отмечаются флажками. На одном конце площадки размещаются на стульях или скамейках «воробушки». На другом конце обозначается место для автомобиля

(гараж) «Воробушки» вылетают из гнезда — говорит воспитатель: дети спрыгивают со скамеек, и начинают бегать в разных направлениях, поднимая руки в стороны, прыгают на двух ногах. Раздаётся гудок, и появляются «автомобили» (назначенные дети). «Воробушки» пугаются и улетают в гнезда (при этом каждый занимает свое место). «Автомобили» возвращаются в гараж. Игра повторяется с другими «автомобилями».

Детям, изображающих автомобили, можно предложить руль. Воспитатель следит, чтобы дети не убегали за границы площадки, а «автомобили» соблюдали Правила дорожного движения (разметку дороги, знаки).

В игру можно ввести «клевание зернышек». Воспитатель говорит: «Птички захотели есть и стали клевать зерна». При этих словах дети присаживаются на корточки и стучат пальцами об пол или о землю.

Игра: Карлики и великаны

- Ведущий объясняет игрокам правила игры.
- Когда он произносит слово "карлики" - все должны присесть, потому что карлики маленькие. Произносить это слово он должен тоненьким голосом.
Когда он произносит слово "великаны", грубым голосом, все должны встать и поднять руки вверх.
- Ведущий объявляет: "Ребята, запомните, правильные команды - это "карлики" и "великаны". На остальные команды вы не должны реагировать". И произносит вышеупомянутые команды, а еще "Встаньте", "Сядьте", "Поднимите руки вверх", все вперемешку. Те, кто выполняет неправильные команды, выбывают. Побеждает тот, кто допустит меньше всех ошибок.

«ПОПАДИ В ОБРУЧ»

ИГРЫ С МЕТАНИЕМ

Цель: учить детей метать мешочки в горизонтальную цель, удобным способом, бегать наперегонки. Развивать глазомер, точность броска, ловкость.

Описание:

Дети стоят по кругу диаметром 8—10 м, через одного, у каждого в руках мешочек с песком. В центре круга лежит обруч. По сигналу воспитателя дети, у которых в руках мешочки, передают их товарищам справа или слева (по договоренности). Получив мешочки, дети бросают их двумя (или одной) руками снизу, стараясь попасть в обруч. Воспитатель подсчитывает, сколько мешочков попало в обруч у первых номеров. Дети поднимают мешочки и возвращаются на свои места в круг. Снова раздается сигнал, и дети передают мешочки своим соседям — вторым номерам и т. д. Воспитатель сравнивает, какие номера бросали точнее. Игра возобновляется.

Указания. Забрасывать мешочки можно и другими способами: двумя и одной рукой из-за головы, сидя, стоя на коленях и т. п.

Догони свою пару

Цель игры: учить детей быстро бегать в заданном направлении, стараясь догнать свою пару. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту движений. Способствовать проявлению выносливости.

Ход игры:

Дети встают парами на одной из сторон площадки: один впереди, другой на 2-3 шага позади. По сигналу воспитателя первые быстро перебегают на другую сторону площадки, вторые их ловят – каждый свою пару. При повторении игры дети меняются ролями.



Найди флажок

Задачи: развивать у детей наблюдательность, выдержку (не открывать глаза до сигнала «пора»)

Описание: дети сидят на стульях, по слову воспитателя дети встают и поворачиваются лицом к стене, воспитатель прячет флажки по числу детей. «Пора!» говорит воспитатель. Дети поворачиваются к нему лицом и идут искать флажки. Тот, кто нашел флажок, садится на свое место. Когда все флажки найдены, дети идут вдоль площадки, держа в руке флажок. Впереди колонны идет тот, кто первый нашел флажок. По сигналу «На места!» дети садятся на стулья и игра начинается снова.

Правила: 1. Поворачиваться лицом к воспитателю можно только после слов «пора!»

Варианты: вместо словесного указания использовать колокольчик; кто первый найдет флажок, тот его и прячет.





«Раз, два, три – беги!»

Цель: упражнять детей в умении действовать по сигналу; развивать быстроту бега, слаженность коллективных действий.

Ход игры: Дети стоят возле воспитателя и слушают, что он скажет. Если воспитатель говорит: «Раз, два, три, к дереву беги», дети бегут к дереву и ждут воспитателя. Если воспитатель скажет: «Раз, два, три, к песочнице беги», дети бегут к песочнице и ждут воспитателя.

A decorative border surrounds the text, featuring a repeating pattern of sports equipment icons: a basketball, a soccer ball, a tennis racket, a volleyball, a football, a badminton racket, and a pair of glasses, all set against a light blue background with white sunburst patterns.

Подвижные игры с бегом

«Лохматый пёс»

Цель: учить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться ловящему и не толкаясь.

Ход игры: Дети стоят на одной стороне площадки. Один ребёнок, находящийся на противоположной стороне, изображает «пса». Дети тихонько подходят к нему, а воспитатель в это время произносит:

Вот лежит лохматый пёс,
В лапы свой уткнувши нос,
Тихо, смирно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдём к нему, разбудим
И посмотрим: «Что-то будет?»

Дети приближаются к «псу». Как только воспитатель заканчивает чтение стихотворения, «пёс» вскакивает и громко «лает». Дети разбегаются, «пёс» старается поймать кого-нибудь. Когда все дети спрячутся, «пёс» возвращается на место.

Краски

Цель игры: учить детей бегать, стараясь, чтобы не догнали, прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутую ногу. Развивать ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.

Ход игры:

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали хозяину, он приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучит:

-Тук! Тук!

-Кто там?

-Покупатель. -Зачем пришёл?

- За краской.



«Зайцы и волк»

Игры с прыжками

Одного из играющих выбирают волком. Остальные дети изображают зайцев.

На одной стороне площадки «зайцы» устраивают себе домики (чертят кружочки). В начале игры зайцы стоят в своих домиках; волк - в другом конце площадки (в овраге).

Воспитатель говорит:

Зайки скачут , скок, скок, скок

На зелёный на лужок.

Травку щиплют , кушают ,

Ост орожно слушают - не идёт ли волк.

Зайцы выпрыгивают из домиков и разбегаются по площадке. Они то прыгают на двух ногах, то присаживаются, щиплют травку и оглядываются , не идёт ли волк.

Когда воспитатель произносит последнее слово , волк выходит из оврага и бежит за зайцами. Они убегают каждый в свой домик. Пойманных зайцев волк уводит к себе в овраг.

Как только волк уходит , воспитатель повторяет текст стихотворения и игра возобновляется.