КАРТОТЕКА

ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

Область «Физическая культура» (5-7 лет)

Физическое воспитание подрастающего поколения составляет неотъемлемую часть образования. Оно осуществляется в единстве с нравственным, умственным и эстетическим воспитанием.

Основными задачами физического воспитания в ДОУ являются укрепление здоровья, содействие правильному развитию, обучение воспитанников жизненно необходимым двигательным навыкам, воспитание физических, волевых и моральных качеств.

Игры на накопление и обогащение

двигательного опыта детей

(овладение основными движениями)

«ПЕРЕДАЙ МЯЧ»

Дидактическая задача: развивать умение применять известные движения в конкретной обстановке.

Ход игры: в игре принимают участие две команды (по 3—5 человек), которые выстраиваются друг против друга на расстоянии 2—2,5 м. Мячи находятся в руках детей одной из команд. По сигналу дети передают мяч партнеру из другой команды, стоящему напротив, любым движением (бросить мяч, ударить о пол, подбежать и отдать, прокатить и т. д.). Разные способы бросания — от груди, снизу, из-за головы и т. д. — следует считать разными движениями. Команда, повторившая уже использованное движение, получает штрафное очко. Побеждает команда, имеющая меньшее количество штрафных очков.

«ВОЗДУШНЫЙ ФУТБОЛ»

Дидактическая задача: совершенствовать ловкость, силу, смекалку; развивать координацию движений.

Ход игры: дети из положения сидя, зажимая ногами мяч, перекатываются на спину и бросают мяч через сетку, в ворота или вдаль.

ИГРА «КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ ДВИЖЕНИЙ?»

Дидактическая задача: закрепить название видов и способов ходьбы, бега, прыжков, лазанья, метания.

Ход игры: дети делятся на две команды. Один из играющих первой команды смешивает карточки, второй (из другой команды) — вытягивает одну из них. Игра начинается с того движения, которое изображено на карточке. Если на карточке изображена ходьба, дети вспоминают все ее виды и способы. Первая команда договаривается, какое движение будет выполнять, а затем показывает его (по возможности синхронно), вторая хором называет вид движения. Затем один из видов или способов данного движения выполняет вторая команда, а первая его называет. Игра продолжается до тех пор, пока дети не вспомнят все виды и способы движения, изображенного на карточке. Команда, не сумевшая вовремя показать нужное движение или назвать его, получает штрафное очко. Побеждает та команда, у которой меньше штрафных очков. Можно результат подсчитать также по количеству выполненных движений.

ИГРА «ХОДИМ – БЕГАЕМ»

Дидактическая задача: учить детей распознавать скорость движения и отражать ее в ходьбе и беге; упражнять в правильной ходьбе и беге.

Ход игры: воспитатель предлагает детям покататься на карусели. Карусель может ехать как быстро (бег), так и медленно (шаг) – так же должны двигаться и дети. Ориентир – музыка.

Дети встают друг за другом и «едут». Музыка звучит быстрее – дети бегут, музыка звучит медленнее – дети идут. Воспитатель проводит игру 3-4 раза.

«НЕ ОСТАВАЙСЯ НА ПОЛУ»

Дидактическая задача: совершенствовать ловкость, силу, смекалку; развивать координацию движений.

Ход игры: Под музыку начинаем движение по кругу, как только музыка заканчивается, участники должны принять такое положение, чтобы ступни ног не касались пола.

ИГРА «СЛУШАЙ МОЮ КОМАНДУ!»

Дидактическая задача: научить менять направление движения, держа строй.

Ход игры: воспитатель приносит барабан и трубу и предлагает поиграть в солдатский поход. По команде командира (воспитателя) солдаты идут строем друг за другом. Как только подает сигнал барабан, солдаты идут по направлению к барабану. Как только сигнал подает труба, идут у трубе.

Вариант игры: солдаты могут по ходу марша менять тактику (положение тела в пространстве): по команде приседать («уходить в укрытие»), передвигаться ползком.

«ЛОВИШКИ»

Дидактическая задача: Развивать увертливость, ловкость, быстроту.

Ход игры: дети выстраиваются за чертой на одной стороне площадки. Они должны добежать до противоположной стороны так, чтобы ловишка, стоящий посередине, их не поймал. Кого осалят, считается пойманным. После 2-3 пробежек пойманные дети подсчитываются. Выбирают нового ловишку.

«ЛОВИШКИ ПАРАМИ»

Дидактическая задача: Развивать увертливость, ловкость, быстроту.

Ход игры: Выбирают водящего. По сигналу воспитателя дети разбегаются. Водящий ловит, дотрагиваясь рукой до убегающего. Пойманный становится в пару с водящим. Они берутся за руки и ловят других детей. Пойманные также образуют пару и участвуют в ловле. Игра заканчивается, когда все дети будут пойманы. Ребенок, пойманный последним, становится водящим.

«У ДЕДА МАЗАЯ»

Дидактическая задача: совершенствовать согласованность движений.

Ход игры: участники сидят на стульях, выбирают деда Мазая. Все остальные отходят от него и договариваются, что будут показывать. После чего идут и говорят:

-Здравствуй, дедушка Мазай с длинной белой бородой, с карими глазами, с белыми усами

- Здравствуйте, детки! Где вы были, что делали?

- Где мы были - мы не скажем, а что делали - покажем.

Все выполняют движения, о которых договаривались. Когда дед отгадает, играющие разбегаются, а он их ловит.

ИГРА «ПЕРЕДАЙ МЯЧ»

Дидактическая задача: : развивать умение применять известные движения в конкретной обстановке.

Ход игры: в игре принимают участие две команды (по 3—5 человек), которые выстраиваются друг против друга на расстоянии 2—2,5 м. Мячи находятся в руках детей одной из команд. По сигналу дети передают мяч партнеру из другой команды, стоящему напротив, любым движением (бросить мяч, ударить о пол, подбежать и отдать, прокатить и т. д.). Разные способы бросания — от груди, снизу, из-за головы и т. д. — следует считать разными движениями. Команда, повторившая уже использованное движение, получает штрафное очко. Побеждает команда, имеющая меньшее количество штрафных очков.

ИГРА «ДРУЖНЫЕ ПАРЫ»

Дидактическая задача: научить ходить парами и бегать врассыпную.

Ход игры: воспитатель обращает внимание детей на солнечную погоду и приглашает их погулять по парку (парами). Под спокойную музыку дети ходят парами а произвольном направлении. При звучании грозных аккордов («ударил гром») дети бегут врассыпную под крышу беседки (зонта).

ИГРА «УЗНАЙ ДВИЖЕНИЕ»

Дидактическая задача: учить узнавать движения по словесному описанию.

Ход игры: дети стоят в кругу. Воспитатель говорит детям, что хочет проверить, как они усвоили движения, которые разучивали на занятиях по физкультуре. «Я назову элементы движения, а вы догадайтесь и скажите, о каком движении я рассказала», — говорит воспитатель. Перечисляются элементы движения, например: встать, прицелиться, замахнуться (или: разбежаться, оттолкнуться, приземлиться на носках и т. п.). Дети называют движения, воспитатель предлагает детям показать отдельные элементы — прицелиться, сделать замах, показать, как надо бросить мяч от груди, от плеча и т. д. За правильное выполнение каждый получает фишку. Победителем считается тот, кто больше наберет фишек.

«ЧТО ЛИШНЕЕ»

Дидактическая задача: дифференцирование видов и способов движений.

Ход игры: дети стоят в кругу. Воспитатель показывает 2—4 способа одного движения и один — другого («лишнее» движение). Например, ходьба на носках, пятках, приставным шагом и бег. Дети выполняют движения в той же последовательности, что и воспитатель, пропуская «лишнее» движение. Тот, кто допустил ошибку, должен ее объяснить. Если объяснение правильное, то допустивший ошибку не наказывается штрафным очком. При неудовлетворительном объяснении выполняется штрафное задание, которое предлагает кто-либо из играющих.

«ПРОБЕГИ ТИХО»

Дидактическая задача: действовать нужно только по сигналу. Бежать надо как можно тише

Ход игры: дети делятся на группы по 5-6 человек. Они стоят за чертой на одном конце площадки. Выбирается водящий, он садится посередине площадки и закрывает глаза. По сигналу 1-ая группа бежит мимо водящего на другую сторону площадки. Если водящий слышит шум шагов, он говорит «стой» и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, ведущий показывает, откуда слышит шум. Если он указал правильно, то группа отходит в сторону; если ошибся, они возвращаются на свои места и бегут снова. Так поочередно пробегает вся группа. При повторе игры водящий меняется.

ИГРА «ОТГАДАЙ ЗАГАДКУ»

Дидактическая задача: дифференцирование движений, характерных для разных видов спорта.

Ход игры: дети стоят в кругу, на расстоянии не менее 30 см друг от друга. Воспитатель загадывает загадки. Ребята изображают отгадки движениями. В конце каждого периода игры (т.е. после каждой загадки) они называют способ движения. Хорошо, если загадки предлагаются самими детьми.

Игры на развитие умения найти верный способ движения в определенных условиях

ИГРА «СОСТЯЗАНИЕ»

Дидактическая задача: развивать умение трансформировать знакомые движения в нужном направлении для решения поставленной задачи.

Ход игры: в одной игре рекомендуется использовать не более 3—4 предметов, если играющих двое-трое, и 1—2 — если в игре участвуют более трех детей. Играющие по своему усмотрению могут менять расположение предметов на плоскости (вертикально, горизонтально и т. д.). «Раз, два, начинается игра!» — эти слова, произнесенные хором, являются сигналом к началу игры. Один из играющих начинает выполнять движение на любом из пособий, размещенных на площадке, предварительно назвав его порядковый номер, например: «Первое — спрыгивание», — и уступает место другому игроку, который выполняет другое движение на том же пособии. Если никто из играющих уже не может выполнить нового движения на данном пособии, то каждый из детей называет общее количество выполненных движений. Игра продолжается с использованием другого пособия. Общий итог подводится по количеству выполненных движений на всех пособиях.

Вариант игры: по ходу движения карусели дети могут «пересаживаться» на разных животных: на лошадку (скачут галопом), на лягушку (скачут лягушачьими прыжками), на зайку (прыгают, как зайки).

ИГРА «ЗАКОЛДОВАННОЕ ДВИЖЕНИЕ».

Дидактическая задача: Учить видеть общее в схеме и рисунке, изображающих один и тот же вид физического упражнения; выделить технические элементы движений, сравнивать их между собой.

Ход игры: В игре участвуют двое. Взрослый раздает игровые поля и маленькие карточки, которые дети должны разложить на столе изображением вверх. Задача играющих – определить вид физического движения, назвать его, а затем отыскать на столе маленькую карточку отгадку. И не только отыскать, но и положить ее на пустую клетку рядом и изображением – схемой. Победителем считается тот, кто правильно и быстро «расколдует» все движения на своем игровом поле.

ИГРА «ПТИЧКИ НА ВЕТКЕ»

Дидактическая задача: научить детей прыгать с небольшой высоты, приземляясь на носочки и сгибая колени.

Ход игры: воспитатель предлагает детям побыть птичками. Наступила весна, птички весело летают. Потом они садятся отдыхать на деревья (скамейки), чистят перышки. Птички видят озеро. Вожак стаи дает сигнал: купаться! Птички спрыгивают с веток к пруду. Потом птички купаются.

«БЫСТРО ВСТАНЬ В СТРОЙ»

Дидактическая задача: : развивать умение применять известные движения в конкретной обстановке

Ход игры: Дети стоят в колонне или шеренге по одному, воспитатель объясняет задание: по сигналу надо разбежаться по всему залу; по второму сигналу – быстро встать на свое место. Пока дети строятся, воспитатель считает. Счет прекращается тогда, когда последний займет свое место в строе. Воспитатель дает оценку построения и указывает на ошибки, допущенные в игре, с тем, чтобы повторное построение шло быстрее. Особое внимание уделяется осанке детей в строю. Стоять надо свободно, не напрягаясь, но правильно, без асимметрии правой и левой части тела, не выпячивая живот и т.д.

Вариант игры:

1. Направляющий становится по указанию воспитателя в разных местах зала, а дети выстраиваются рядом с ним.

2. Вместо направляющего, воспитатель ставит флажок тоже в разных местах зала.

Игры на развитие физических качеств (скоростных, силовых, гибкости, выносливости и координации)

ИГРА «УЗНАЙ ДВИЖЕНИЕ ПО СЛЕДУ»

Дидактическая задача: закрепление знаний о видах ходьбы, бега, прыжков.

Ход игры: игра проводится на свежевыпавшем снегу или на песке. Воспитатель предлагает вспомнить, какими видами ходьбы можно имитировать движения некоторых птиц и зверей (зайца — с помощью прыжков на двух ногах с продвижением вперед, гусей — ходьбы в присядку, волка — бега и т. д.). Все движения предварительно обыгрываются. Дети рассматривают оставленные следы, сравнивают по величине шага, стопы. После этого они закрывают глаза, а ведущий идет (бежит, прыгает) движением животного, стараясь оставить четкий след. Дети открывают глаза, отгадывают, кто из животных ходил или бегал. Они должны назвать, какой вид движения был использован. Если дети отгадывают движение, водящий меняется. Если не отгадывают — водит еще раз. Игру можно разнообразить, развивая сюжет. Дети могут, например, узнать по следам, где спрятан домик, в котором живет «лесной зверь», и что это за зверь.

ИГРА «УГАДАЙ ЧТО ЗАДУМАЛИ»

Дидактическая задача: закрепление знаний о видах ходьбы и их применение в жизни.

Ход игры: дети делятся на две группы. Каждая группа придумывает какую-нибудь жизненную ситуацию, где используется тот или иной вид ходьбы. Затем одна группа демонстрирует ходьбу, а другая группа должна догадаться, что было задумано. Например, дети договорились изобразить ходьбу по высокой траве. Они говорят: «Мы шли по лугу вот так», — и все вместе показывают движения. Дети другой группы высказывают свои предположения, проверяют их в действии. Если их предположение неверно, дети первой группы хором говорят «Нет!», при отгадывании — «Да!». Группы меняются местами, и игра продолжается. Выигрывает группа, у которой больше отгадок.

ИГРА «НАЙДИ СВОЙ ДОМИК»

Дидактическая задача: закрепление знаний о видах построений (круг, шеренга, в пары, полукруг), совершенствование умения быстро ориентироваться в изменившейся обстановке.

Ход игры: три-четыре подгруппы детей строятся шеренгами лицом к центру. По сигналу «На прогулку!» все дети ходят и бегают по комнате, не наталкиваясь друг на друга. В это время воспитатель раскладывает зрительные ориентиры для построения. На сигнал «Домой!» дети бегут к месту своего построения и строятся так, как подсказывает фигура: в шеренгу, в круг, в полукруг.

При повторении игры воспитатель меняет расположение зрительных ориентиров, чтобы все дети поупражнялись в разных построениях. Выигрывает та подгруппа, которая строится быстрее и правильнее.

«СПЯЩАЯ ЛИСА»

Дидактическая задача: умение быстро ориентироваться в изменившейся обстановке.

Ход игры: Выбирают лису. Она уходит в угол площадки (нору) и крепко засыпает (закрывает глаза). На противоположной стороне площадки, за чертой — дом зайцев. Они резвятся на площадке, бегая в разных направлениях. Через некоторое время воспитатель говорит: «Лиса проснулась!» Все дети, спасаясь от лисы, бегут в свой дом. Лиса догоняет их, стараясь дотронуться рукой. Пойманных лиса отводит в нору. Когда в норе окажется 2—3 ребенка, выбирается новая лиса. Игра повторяется со всеми детьми. В конце воспитатель отмечает самую ловкую лису

«ИГРА «ДВА БАССЕЙНА»

Дидактическая задача: упражнение в ориентировке в пространстве.

Ход игры: на полу групповой комнаты из строительного материала (или при помощи шнуров) построены два «бассейна» — узкий и широкий с входами с одной стороны.

рядом с бассейном — касса. Дети по очереди «покупают» билеты. Одни — узкие, другие — широкие. По сигналу воспитателя дети заходят в «бассейн» согласно форме билета (с узким билетом — в узкий бассейн). Дети имитируют движения пловцов, ныряльщиков. По сигналу воспитателя выходят из бассейна и опускают билеты в коробки (с соответствующей меткой узкого или широкого бассейна)

«НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ»

Дидактическая задача: упражнение в ориентировке в пространстве.

Ход игры: Дети встают в пары, взявшись за руки, и идут по площадке. По сигналу воспитателя дети разбегаются по всей площадке. По другому сигналу они должны быстро найти своего товарища. Воспитатель отмечает наиболее быстрых. Игра повторяется 3—4 раза.

«НЕ ЗАДЕНЬ»

Дидактическая задача: упражнение в ориентировке в пространстве.

Ход игры: Дети произвольно располагают на площадке различные предметы: мячи, кегли, кубики, чурбачки и т. п. По условиям игры они могут бегать по площадке в любом направлении, но не сталкиваться и не задевать предметы. Ребенок, задевший предмет, ставит его на место и продолжает играть. Через 2 мин дети по сигналу воспитателя останавливаются. Воспитатель называет победителей (кто ни разу не нарушил правила). Игра повторяется. Ее можно усложнить, увеличивая число предметов и уменьшая площадку.

«СОКОЛ И ГОЛУБИ»

Дидактическая задача: упражнение в ориентировке в пространстве.

Ход игры: На противоположных сторонах площадки линиями обозначают домики голубей. Между домиками находится сокол (водящий). Все дети — голуби. Они стоят за линией на одной стороне площадки. Сокол кричит: «Голуби, летите!» Голуби перелетают (перебегают) из одного домика в другой, стараясь не попасться соколу. Тот, до кого сокол дотронулся рукой, отходит в сторону. Когда будет поймано 3 голубя, выбирают нового сокола.

«САМОЛЕТЫ»

Дидактическая задача: Развивать у детей ориентировку в пространстве, закрепить навык построения в колонну. Упражнять в беге.

Ход игры: Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают летчиков на самолетах. Они готовятся к полету. По сигналу воспитателя «К полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками – заводят мотор. «Летите!» - говорит воспитатель. Дети поднимают руки в стороны и летят врассыпную, в разных направлениях. По сигналу воспитателя «На посадку!» - самолеты находят свои места и приземляются, строятся в колонны и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

«РАЗНОЦВЕТНЫЕ ЦВЕТА»

Дидактическая задача: упражнение в ориентировке в пространстве.

Ход игры: Дети берут ленты трех (или двух) цветов, повязывают их друг другу на руку (или заправляют конец ленты сзади под резинку спортивных брюк). Затем все выстраиваются вдоль линии по одной стороне площадки. Воспитатель говорит: «Приготовились!», и все принимают положение

высокого старта. Сигналом для начала бега является название цвета ленты, например «Желтые!» По этому сигналу бегут дети только с желтой лентой, Остальные должны остаться на месте. Добежав до противоположной стороны площадки, дети остаются там. Затем воспитатель называет другой цвет, потом третий. При повторении дети бегут в противоположном направлении. И так меняются 3—4 раза.

«ЗАЙЦЫ И ВОЛК»

Дидактическая задача: упражнение в ориентировке в пространстве.

Ход игры: Одного из играющих выбирают волком. Остальные — зайцы. На одной стороне площадки зайцы устраивают домики (чертят кружки). В начале игры зайцы стоят в своих домиках, волк — на другом конце площадки (в овраге). По сигналу воспитателя зайцы выпрыгивают из домиков и раз¬бегаются по

площадке. Они то прыгают на двух ногах, то присаживаются, щиплют травку. По сигналу «Волк!», волк выбегает из оврага и ловит зайцев (стараясь коснуться их).

«ЖМУРКИ НА МЕСТЕ»

Дидактическая задача: упражнение в ориентировке в пространстве.

Ход игры. Жмурку ставят на середину игровой площадки, завязывают глаза, и он повертывается несколько раз вокруг себя. Играющие его спрашивают: «Где стоишь?» — «На мосту».— «Что про¬даешь?» — «Квас». — «Ищи три года нас!» После слов участники расходятся по площадке, жмурка идет их искать. Дети, пока их ищет жмурка, не сходят со своих мест, но они могут приседать, вставать на колени или четвереньки. Найденный игрок становится жмуркой только в том случае, если водящий его узнает и назовет по имени.

СЕТИ

Дидактическая задача: развивать ловкость, смекалку, ориентировку в пространстве, умение соблюдать правила игры.

Ход игры: одни дети встают по кругу и держат обручи. Другие - «рыбки» - снуют туда-сюда через обручи. Далее возможны варианты:

1. Щука гоняется за рыбками.

2. Дети с обручами медленно двигаются, по сигналу бегут по кругу, и тогда из него невозможно выбраться.

3. Дети с обручами стоят неподвижно и только по сигналу начинают двигаться.

Ведется подсчет улова.

Игры на формирование у воспитанников потребности в двигательной активности и физическом совершенствовании

«НА ЗАРЯДКУ СТАНОВИСЬ»

Дидактическая задача: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей составлять упражнения для утренней гимнастики; развивать память, мышление, логику.

Ход игры: Игрок выбирает карточку с изображением для исходного положения. Затем подбирает движения для самого упражнения (на счет 1-2 или 1-4) так, чтобы промежуточные положения тела и конечностей сочетались. После составления упражнения ребенок должен его выполнить. Играющих может быть несколько человек. Они по очереди составляют упражнение, а остальные должны выполнить задание.

ИГРА «ФИЗКУЛЬТУРА НА КУБИКАХ»

Дидактическая задача: Учить различать разные виды физических упражнений, правильно называть и выполнять их.

Ход игры: Игра проводится индивидуально. Ребенок должен рассмотреть разложенные на столе кубики и по заданию взрослого выложить из этих кубиков дорожку. Первой должна стать дорожка из кубиков, на которых нарисовано, как дети выполняют ходьбу. Игру начинает взрослый – ставит на дорожку кубик. Ребенок, рассмотрев свои кубики, находит требуемое физическое упражнение и ставит рядом свой кубик. По ходу игры следует найти и выставить на дорожку 6 кубиков с разными видами ходьбы и ответить на вопрос: «Что делает мальчик (девочка) на рисунке этого кубика? »

При выполнении этого задания новые дорожки строятся из кубиков, на которых нарисовано, как дети бегают, прыгают и т. д.

«СПОРТИВНЫЙ ИНВЕНТАРЬ»

Дидактическая задача: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей со спортивным инвентарем; учить детей узнавать и называть спортивный инвентарь, определять его назначение; развивать мышление, внимание, память, логику.

Ход игры: В комплект входят карточки с черно-белым изображением спортивного инвентаря и к ним цветные части этих картинок (от 3 до 12 частей). Ребенок выбирает черно-белую картинку и на нее накладывает цветные части этой картинки. После того, как ребенок соберет картинку, он должен назвать спортивный инвентарь, который на ней изображен.

Усложнение: Собрать картинку, не опираясь на черно-белое изображение. Рассказать, как можно использовать данный инвентарь.

«СЛОЖИ КАРТИНКУ»

Картинки с изображением видов спорта, инвентаря разрезаны на различные геометрические фигуры.

Дидактическая задача: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей с видами спорта; учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать воображение, мышление, логику.

Ход игры: игрок собирает картинку из частей. Собрав, ребенок рассказывает, что изображено на картинке.

«НАЙДИ ПАРУ»

Дидактическая задача: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей с видами спорта; учить детей узнавать и называть спортивный инвентарь и оборудование, определять к какому виду спорта он относится; развивать умение анализировать и обобщать; развивать творческое мышление и воображение.

Ход иры:1 вариант: играют от 2 до 4 человек. Ведущий сортирует карточки по парам и делит их поровну между игроками. По команде игроки должны подобрать парные карточки и сложить их. Побеждает тот, кто первым справился с заданием и правильно назвал спортивный инвентарь.

2 вариант: играют от 2 до 4 человек и ведущий. Ведущий сортирует карточки: в одну стопку кладет одну карточку из пары, а в другую – вторую карточку. Одну стопку он раздает игрокам, а вторую кладет на стол картинками вниз. Ведущий берет одну карточку и показывает ее игрокам. Тот игрок, у которого находится пара от этой карточки, называет, что изображено на картинке, и в каком виде спорта это используют. Если ответ верен. То игрок забирает карточку себе, если нет, то ведущий оставляет карточку себе. Побеждает тот, у кого больше собранных пар.

«ДВЕ ПОЛОВИНКИ»

Картинки с изображением спортивного инвентаря и основных видов движений инвентаря разрезаны на две половинки.

Дидактическая задача: учить детей узнавать и называть спортивный инвентарь, основные виды движения; развивать мышление и память; формировать интерес к физкультуре.

Ход игры: 1 вариант. Ребенок складывает две половинки, чтобы получилась картинка.

2 вариант. Ребенок ищет в стопке картинок нужную половинку. Собрав картинку, ребенок должен назвать то, что на ней изображено.

3 вариант. Собрав картинку, ребенок должен назвать то, что на ней изображено. Если это движение, то ребенок должен его показать. Если это инвентарь, то ребенок должен найти его в группе и показать, какие упражнения можно с ним выполнять.

«ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ»

Дидактическая задача: формировать интерес к физкультуре и спорту; закреплять знания детей о спорте, физкультуре, гигиене и здоровье; развивать логику, мышление, память.

Ход игры: Игрок берет одну карточку, на которой изображены четыре картинки. Игрок называет, что изображено на карточке, затем закрывает лишнюю картинку, объясняя, почему она лишняя.

«СПОРТИВНОЕ ДОМИНО»

Дидактическая задача: учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать память, логику, мышление.

Ход игры: на игральных костях изображены символы видов спорта. Играют 2 – 4 человек. Перед началом игры кости выкладываются на стол рубашками вверх и перемешиваются. Каждый игрок выбирает себе любые семь костей. Остальные кости остаются лежать на столе – это «базар». Первым ходит игрок, у которого есть кость с двойной картинкой. Если у нескольких игроков есть кость с двойной картинкой, то первый игрок выбирается считалкой. Далее игроки ходят поочередно, ставя кости справа и слева от первой, приставляя к картинке одной кости такую же картинку другой. Если у игрока (чей ход) нет кости с нужной картинкой, то он берет кость на «базаре». Выигрывает тот, у кого не останется ни одной кости (или их будет меньше всего).

«СПОРТЛОТО»

Дидактическая задача: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать внимание, память.

Ход игры: Каждый игрок берет 2-3 игровые карты, на которых вместо цифр изображены символы видов спорта . Водящий достает из мешочка фишку с символом, называет вид спорта и показывает её игрокам. Тот, у кого на игровой карте есть такой символ, закрывает его жетоном. Выигрывает игрок, который быстрее закроет все символы жетонами.

«СПОРТИВНАЯ УГАДАЙКА»

Дидактическая задача: пополнять и закреплять знания детей о спорте; развивать мышление, память.

Ход игры: ведущий (воспитатель) перемешивает игровые поля (на каждом изображено 6 разных видов спорта) и распределяет их между детьми. Затем ведущий показывает карточку с изображением вида спорта и называет его. Игрок, на чьем поле есть такой же вид спорта, берет ее, и кладя поверх своего поля, повторяет название. Выигрывает тот игрок, кто быстрее закроет свои игровые поля карточками.

Усложнение: играть так же, но название вида спорта называет игрок, на чьем поле есть такой же вид спорта. В случае неправильного ответа, ведущий называет правильный ответ, отдает карточку игроку, а игрок поверх карточки, которую положил на игровое поле, кладет штрафной жетончик. Выигрывает тот, у кого меньше штрафных жетончиков.

«Я И МОЯ ТЕНЬ»

Дидактическая задача: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать исходные положения; развивать внимание, память.

Ход игры: Каждый игрок берет 2-3 игровые карты, на которых изображены силуэты исходных положений и движений. Водящий достает из мешочка фишку с цветным изображением и показывает её игрокам. Тот, у кого на игровой карте есть силуэт этого изображения, берет фишку и закрывает ею силуэт. Выигрывает игрок, который быстрее закроет все силуэты изображениями.

«НАЙДИ ОТЛИЧИЯ»

Дидактическая задача: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать память, внимание, логику.

Ход игры: Игроку предлагают рассмотреть картинки; назвать вид спорта; найти отличия между изображениями.

«МОЙ РЕЖИМ»

Дидактическая задача: формировать у детей стремление вести здоровый образ жизни; учить детей составлять правильный режим дня; развивать память, внимание, логику.

Ход игры: Ребенку предлагается рассмотреть режим дня в картинках, и определить какие моменты отсутствуют. На начальном этапе обучения отсутствует только одна картинка. При последующем усвоении темы «Режим дня», количество отсутствующих картинок становится больше. На завершающем этапе ребенок самостоятельно выкладывает режим.

«Картотека спортивных игр»

СТАТИЧНЫЕ ИГРЫ С МЯЧОМ

Подбрасывание мяча (лучше тряпичного, вязаного)

- с хлопками,

- ритмичное подбрасывание и ловля под счёт взрослого,

- переброска мяча из руки в руку (полёт мяча должен происходить на уровне глаз).

СТАТИЧНЫЕ ИГРЫ С МЯЧОМ, АКТИВИЗИРУЮЩИЕ МЫШЛЕНИЕ И РЕЧЬ

Съедобное-несъедобное

Игроки сидят в ряд, ведущий с мячом стоит перед ними. Он поочерёдно бросает мяч каждому игроку, называя при этом любой предмет. Если это съедобное, мяч нужно поймать. Если нет – отбить. По прохождении ряда ведущий меняется.

Продолжай

Дети стоят в кругу. У одного из них мяч. Бросая мяч любому игроку, он говорит: “Впереди у меня глаза, а сзади?” Принимающий мяч должен закончить фразу, например, называя затылок. Затем он говорит свою фразу, бросая мяч следующему. Ребёнок, не сумевший закончить фразу, временно выбывает из игры.

Варианты высказываний: “Впереди у меня живот, а сзади? – Спина. Впереди у кошки ушки, а сзади? – Хвост. Впереди у грузовика кабина, а сзади? – Кузов. Вверху у чашки край, а внизу? – Дно. Справа у чайника ручка, а слева? – Носик.

Игра способствует развитию представлений о пространственном расположении частей одного и того же предмета относительно друг друга.

Мяч в кругу

Дети стоят в кругу. У одного из них мяч. Со словами “Справа от меня… (имя ребёнка, стоящего справа от говорящего), а слева?”- он бросает мяч любому из стоящих в кругу. Поймавший мяч называет имя ребёнка, стоящего слева от бросавшего, и продолжает игру.

Усложнение: бросающий мяч называет имя ребёнка, стоящего справа от того, кому он бросает мяч.

Игра помогает развить способность определять правую и левую сторону относительно себя и другого.

РИТМИЧНЫЕ ИГРЫ С ТЕКСТОМ

С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МЯЧА

Подбрасывание мяча

(лучше тряпичного, вязаного) с одновременным ритмичным произнесением стишка, считалки (Аты-баты…).

Быстрый мячик

Игроки, стоя по кругу, ритмично бросают и ловят мячи, говоря:

Разноцветный быстрый мячик (бросают мяч вверх и ловят)

Без запинки скачет, скачет (отбивают о землю)

Часто, часто, низко, низко,

От земли к руке так близко.

Скок и скок, скок и скок, (бросают мяч вверх и ловят)

Не достанешь потолок.

Стук и стук, стук и стук, (отбивают о землю)

Не уйдёшь от быстрых рук.

Мячик

Друг весёлый, мячик мой, (держать мяч перед собой)

Всюду, всюду ты со мной.

Раз, два, три, четыре, пять, (подбрасывать мяч вверх и ловить его)

Хорошо с тобой играть! (ударять мячом об пол и ловить его).

Разноцветный мячик

Игроки перебрасывают мяч по кругу. Кто выбрасывает мяч, говорит слова:

Разноцветный мячик (бросок мяча)

По дорожке скачет.

По дорожке,

По тропинке,

От берёзки

До осинки.

От осинки поворот,

Прямо к Толе в огород.

На последнем слове мяч ударяют о землю, все разбегаются, а Толя становится ловишкой, стараясь поймать как можно больше ребят.

Кувшинчик

Ведущий отбивает мяч об пол со словами:

Я кувшинчик уронил

И об пол его разбил.

Раз, два, три, его Оля лови!

Сильно бьёт мячом и отбегает. Оля должна поймать мяч и продолжить игру.

Мой мяч

Дети ритмично перекладывают мяч из руки в руку одна рука даёт, другая принимает) в сопровождении хорового текста:

Мой мяч, мой мяч, весёлый малыш.

Куда, куда, куда ты спешишь?

То вверх полетишь (подбросить мяч двумя руками и поймать),

То вниз упадёшь (поднять руку с мячом до уровня головы, отпустить мяч вниз и поймать другой рукой, не дав долететь до пола).

Мой мяч, мой мяч,

Куда ты идёшь?

Я к Ване (каждый называет своё имя) иду.

Я к Ване иду.

Я к Ване иду.

Я к Ване иду.

Вариант 1. В эту же игру играют в парах. Дети в парах стоят лицом друг к другу, у каждого мяч. Произнося слова, одновременно перекладывают мяч партнёру напротив (ты мне, я тебе; одна рука даёт, другая принимает). В конце стишка называют имя партнёра.

Вариант 2. Все игроки стоят по кругу, у каждого мяч. Произнося слова, одновременно перекладывают мяч партнёру справа (правая рука отдаёт, левая принимает). В конце стишка называют имя партнёра справа.

Примечание. В игре могут использоваться разные виды мячей примерно одинакового размера, но разной расцветки, или сделанные из разных материалов (тряпичные, вязаные, с разными наполнителями, резиновые, пластиковые, деревянные и т.п.). Тогда перед игрой хозяин должен запомнить свой мяч, и игра заканчивается, когда мяч вернётся к его хозяину.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ С МЯЧОМ

Бумажные мячики (К.Фопель)

Объяснение. Возьмите каждый по большому листу старой газеты, как следует его скомкайте и сделайте из него хороший, достаточно плотный мячик. Теперь разделитесь, пожалуйста, на две команды, и пусть каждая из них выстроится в линию так, чтобы расстояние между командами составляло примерно четыре метра. По моему сигналу вы начнёте бросать мячи на сторону противника. Сигнал будет такой: “Приготовились, внимание, начали!”

Игроки каждой команды стремятся как можно быстрее забросить мячи, оказавшиеся на её стороне, на сторону противника. Услышав сигнал “Стоп!” вам надо будет прекратить бросаться мячами. Выигрывает команда, на чьей стороне окажется на полу меньше мячей. И не перебегайте, пожалуйста, через разделительную лини. (2-3 мин.)

Примечание. Эта игра даёт детям возможность вернуть бодрость и активность после работы сидя. Она также позволяет детям сбросить беспокойство, напряжение или расстройство и войти в новый жизненный ритм.

Совет. Разделительную линию можно обозначить клейкой лентой.

Кого назвали, тот ловит мяч

Дети стоят в кругу. Взрослый стоит в центре и держит в руках большой лёгкий мяч. Он называет имя ребёнка и бросает мяч вверх, в центр круга. “Раз, два, три – Дима, мяч лови!” Названный должен поймать мяч и снова бросить его вверх, назвав имя кого-нибудь из детей.

Правило. Бросать мяч нужно не слишком высоко и в направлении ребёнка, имя которого называют.

Усложнение. Дети не стоят на месте, а ходят или бегают по площадке (комнате).

Поймай мяч

Играющие располагаются по кругу. Водящий в центре. У него мяч среднего размера. Подбрасывая вверх мяч, он называет имя игрока. Названный игрок должен поймать мяч. Если он поймал его, то возвращается на своё место. если же не поймал, то меняется местом с водящим.

Усложнение: игроки могут двигаться по кругу.

Штандер

Игроки становятся в круг и рассчитываются по номерам. Ведущий, стоя в центре, подбрасывает вверх мяч, выкрикивая при этом любое число. Этот номер должен поймать мяч, пока он не коснулся пола. Если поймал – становится новым ведущим.

Мяч в воздухе

Игроки стоят в кругу, посередине ведущий с большим лёгким мячом. Он называет имя любого ребёнка, подбрасывает мяч и бежит на место того, кого назвал. Тот, кого назвали, должен поймать мяч. Если поймал, остаётся в середине круга и игра продолжается. Если не поймал – все разбегаются и бегают, пока он не поднимет мяч и скажет “Стой!” Как только все остановились, игрок бросает мяч попадая в любого ребёнка. Тот, в кого попали, становится ведущим и идёт в середину круга. Игра начинается сначала.

Стой!

Играющие встают в круг. Водящий с маленьким мячом выходит на середину круга. Он подбрасывает мяч вверх (или сильно ударяет им о землю) и называет чьё-либо имя. Тот, кого назвали, бежит за мячом, остальные разбегаются. Как только ребёнок возьмёт мяч, он громко произносит: “Стой!” Все должны остановиться и стоять неподвижно там, где их застала команда. Водящий старается поймать мячом в кого-нибудь. Тот, в кого бросают мяч, может увёртываться, приседать, но не сходить с места. Если водящий промахнётся, он бежит за мячом, а все вновь разбегаются. Если водящий попал в кого-нибудь, тот занимает место водящего, и игра продолжается.

Стоп (мяч от стены)

Игроки стоят напротив стены на расстоянии 4-5 шагов. Водящий бросает в стену мяч так, чтобы он, коснувшись стены, отскочил от неё. Бросая мяч, водящий называет того, кто должен его поймать. Если поймает, бросает в стену и игра продолжается. Если нет – все разбегаются и бегают, пока он не поднимет мяч и скажет “Стой!” Как только все остановились, игрок бросает мяч попадая в любого ребёнка. Тот, в кого попали, становится ведущим и игра начинается сначала.

Лови, убегай

Дети стоят по кругу, взрослый в центре. Он бросает мяч ребёнку, называя его имя. Тот, кого назвали, ловит мяч и перебрасывает его обратно. Когда взрослый бросит мяч вверх, все убегают в заранее условленное место. Взрослый старается попасть в убегающих. После этого все снова становятся в круг.

Шлёпанки

Игроки стоят по кругу, в центре – водящий. Он называет имя и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Игрок ловит мяч и отбивает его (шлёпает ладонью) на месте столько раз, сколько предварительно договорились. После перебрасывает мяч водящему. Кто уронит мяч – становится водящим.

Догони мяч

Игроки стоят по кругу на расстоянии вытянутых рук. Выбирают водящего, он становится за кругом. Его место в кругу остаётся свободным. Пятому ребёнку, стоящему после водящего, даётся мяч. По команде “Раз, два, три – мячик догони!” дети передают мяч по кругу, водящий бежит за кругом в том же направлении, стараясь добежать до своего места раньше, чем дойдёт мяч.

Правила: мяч передавать только соседу, Начинать игру только после слова “догони”, уронивший мяч поднимает его.

Мяч вдогонку

Игроки стоят по кругу. Стоящим в разных местах дают два мяча. По сигналу “Мяч вдогонку!” мячи начинают передавать по кругу по часовой стрелке. Если один мяч догонит другой, т.е. окажутся в руках у одного ребёнка, то он выходит из игры. Игра начинается сначала.

Правило: мяч передавать быстро, не пропускать играющих.

Мяч в круге

Стоя в круге, участники перебрасывают друг другу 1 , 2 и более мячей, сигнализируя о своих намерениях без помощи слов. Выбывает тот, чей брошенный мяч не был пойман.

Один в круге

Игроки перебрасывают мяч, стоя по кругу. Кто уронил, становится в середину. Игроки продолжают перебрасывать мяч. Следующий уронивший сменяет предыдущего.

Вариант (венгерская игра): Стоящий в кругу старается поймать мяч, который игроки продолжают перебрасывать в разных направлениях. Если это ему удалось, он может бросить его в любого, в кого попадёт – занимает его место.

Усложнение: Игрок из круга может выбить стоящего в середине, если примет мяч с противоположной стороны. Если попал, игрок освобождается из середины и становится в круг к остальным участникам. Но если промахнётся, он должен занять место в середине круга. Мячом, брошенным не с линии круга, выбивать стоящего в середине нельзя.

Горячий картофель

Игроки стоят по кругу, перебрасывают мяч друг другу, стараясь как можно скорее от него избавиться. Взрослый командует: “Горячий картофель”. Тот, у кого в этот момент в руках мяч, выбывает из игры. Когда в кругу остался один игрок, игра прекращается.

Теремки

Каждый участник становится в обруч (нарисованный кружок) – “теремок”. Водящий подбрасывает мяч, в это время все меняются “теремками”. Водящий ловит ударившийся о землю мяч и бросает его в участника, не успевшего перебежать и занять “теремок”, а нерасторопный идёт водить.

Царь, царица, клоп, клопица

На земле чертят квадрат, расчерчивают его на четыре части – четыре маленьких квадрата. Квадраты обозначают: Царь, Царица, Клоп, Клопица. В каждый квадрат встаёт по одному игроку и начинают перебрасывать мяч. Кто уронил, становится клопом, а все остальные передвигаются в другие квадраты.

Меж двух огней

На расстоянии 5-6 м проводят две линии. Игроки делятся на три команды. Первая и третья получают мячи и становятся на противоположных линиях. Вторая команда в коридоре. По сигналу крайние команды начинают прокатывать мячи, стараясь попасть в ноги игроков средней команды. Находящиеся в коридоре стараются подпрыгнуть, увернуться, спасаясь мячей. Запятнанный выходит из игры. После команды меняются местами.

Методические указания. Игроки в коридоре могут свободно передвигаться в нем. Игроки крайних команд могут передвигаться в пределах своих территорий и катить мяч с любого места. Мячи можно катить, бросать их нельзя. Если мяч застрял в коридоре, его нужно откатить любой команде. Судья объявляет счёт после каждого попадания.

Поймай мяч (собачки тройками)

Играют по трое. Двое стоят на расстоянии 3 м и перебрасывают мяч друг другу. Третий игрок находится между ними и старается поймать мяч. Если поймал, встаёт вместо того , кто его бросил, а тот занимает его место.

Не давай мяча водящему (собачки)

Игроки стоят по кругу на расстоянии вытянутых рук. Водящий – собачка – в середине. Игроки перебрасывают большой мяч в разных направлениях по воздуху и по земле, не дают собачке дотронуться до мяча. Если водящий коснулся мяча, он меняется местами с игроком, бросавшим мяч.

Правила: мяч можно перебрасывать по воздуху не выше расстояния поднятых рук, перекатывать по земле. Если мяч вылетит из круга, нужно быстро его поднять и продолжать игру.

Не давай мяч

Игроки в парах перебрасывают мячи друг другу, располагаясь произвольно на площадке. Водящий пытается перехватить любой мяч. Если он перехватил мяч, то бросает его в любого игрока, не сходя с места. Игрок, в которого попал мяч, становится водящим, а тот занимает его место.

Два огня

Две команды перебрасывают друг другу мячи через коридор 5 м. Внутри коридора – два игрока – два огня. Они ловят мячи. Если поймают, тот, кто бросил мяч, сгорает (выходит из игры).

Найди мяч

Игроки стоят по кругу вплотную друг к другу. лицом в центр, руки за спиной. В центре круга водящий. По сигналу игроки передают маленький мячик друг другу за спиной, а водящий пытается его найти, предлагая показать руки одному из игроков. Тот, к кому обратился водящий, должен вытянуть руки вперёд, показать их водящему. Если водящий угадал, у кого мяч, он меняется с ним местами. Смена водящего происходит и тогда, когда кто-то роняет мяч.

ИГРЫ НА МЕТКОСТЬ

Точные броски

На некотором расстоянии от стартовой линии кладут обруч. Игроки с мячиками в руках по очереди подходят к линии и стараются попасть в обруч.

Усложнение. Выкладывают три обруча один за другим. За попадание в ближний обруч получают 1 очко, в средний – 2 очка, в дальний – 3 очка. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Вариант. Игры с мячиками на точное попадание проводят в виде соревнований двух команд.

Вариант. Мишень делают из четырёх обручей, связанных между собой в виде цветка. Тогда могут играть четыре ребёнка одновременно.

Примечание. Для игры в помещении используют набивной мячик, не отпрыгивающий от пола. Можно попробовать попадать в цель и правой, и левой рукой.

Точно в центр

Дети образуют широкий круг. В руках у них маленькие набивные мячики. В центре, на некотором расстоянии от детей – большой обруч или верёвка в форме круга. По команде взрослого «Але, оп!» все дети бросают мячики. Взрослый отмечает, чей мячик попал точно в круг.

Примечание. Для игры в помещении используют набивной мячик, не отпрыгивающий от пола. Можно попробовать попадать в цель и правой, и левой рукой.

Попади в обруч.

Обруч помещают на некотором расстоянии от земли (держат или подвешивают). Игроки поочерёдно подходят к стартовой линии и попадают в обруч мячом.

Мяч сквозь обруч.

Шестеро детей в вытянутых в сторону руках, стоя в шеренге, держат по обручу (всего 5 обручей). Двое игроков проходят вдоль цепочки из обручей (один справа, другой слева) и перебрасывают друг другу мяч через каждый обруч.

Правила. Мяч должен пролетать в обруч. Если первый игрок бросил мяч мимо обруча или другой игрок не поймал мяч, бросок следует повторить.

ИГРЫ В ВЫБИВНОГО

Шмель

Игроки сидят по кругу, внутри которого перекатывают мяч. Игроки руками откатывают мяч от себя, стараясь осалить другого (попасть в ноги). Тот, кого коснулся мяч, считается ужаленным. Он поворачивается спиной в центр круга и в игре не участвует, пока не будет осален другой игрок. Тогда он вступает в игру, вновь ужаленный поворачивается спиной в круг.

Правила. Мяч откатывать только руками. Нельзя ловить, задерживать мяч.

Охотники и зайцы – 1

Чертят или обозначают круг d 5-6 м. Дети распределяются на две подгруппы. Одна становится в круг. Это зайцы. Другая равномерно распределяется за кругом. Это охотники. У одного из охотников мяч. Он бросает мяч, стараясь попасть в зайцев. Тот, в кого попали мячом, выходит из круга. Затем дети меняются ролями.

Правила: бросать мяч только в ноги.

Усложнение: охотникам дают 2 или 3 мяча.

Охотник и зайцы

Выбирают охотника. Остальные дети – зайцы. Зайцы сидят в кустах (в обручах, на скамейке). В 3-4 м от кустов обозначают дом охотника. У него 2-3 маленьких мяча (снежка). Зайцы выбегают из кустов и прыгают по площадке перед домом охотника. По сигналу “Охотник!” зайцы убегают, а охотник стреляет в них – бросает мячи. Те, в кого охотник попал, отходят к домику охотника. После выбирают нового охотника.

Правило: бросать мяч можно только в ноги.

Охотник и звери

Дети изображают зверей: зайцев, медведей, лисиц и т.п. Два охотника стоят по краям площадки. В руках у каждого по мячу. Звери ходят по площадке, изображая характерные движения. По сигналу “Охотники!” звери замирают – останавливаются, а охотники стреляют мячом. Кого подстрелили, отводят в свой дом.

Правило: Охотники стреляют только по ногам.

Усложнение. У охотников может быть по два мяча.

Выбивной (вышибала)

Двое водящих находятся за границами площадки на расстоянии 10 м, все остальные – в центре площадки. Водящие, перебрасывая мяч друг другу, стараются запятнать тех, кто на площадке. Те в кого попали мячом, выбывают из игры, но их могут выручить те игроки поля, которые поймают мяч. Игрок, поймавший мяч выбитым не считается, он имеет право ввести в игру одного вышедшего игрока. Выигрывает тот, кто последним окажется на площадке.

Вариант: дети делятся на две команды. Одна выбивает, другая уворачивается от мяча. Все игроки в команде вышибал получают по лёгкому мячу. Затем команды меняются местами.

Ловишки с мячом – 1

Чертят или отмечают круг d 3-4 м. Дети располагаются за кругом. В центре круга ловишка с мячом. Дети пробегают через круг, а ловишка старается попасть в них мячом. Ребёнок, в которого попали мячом, временно выходит из игры. Попадание засчитывается только в кругу. Выкатившийся из круга мяч игроки возвращают ловишке. Игроки должны смело пробегать через круг. Когда будет выбито 3-4 игрока, выбирают нового ловишку.

Пятнашки с мячом

Игроки произвольно располагаются на площадке, в центре – водящий с мячом. По сигналу водящий старается запятнать мячом любого игрока, который потом становится водящим.

Ловишка с мячом – 2

Игроки образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. Водящий стоит в середине. У ног его лежат два небольших мяча. Водящий показывает различные движения, которые повторяют игроки (приседания, хлопки, наклоны). По команде взрослого “Беги из круга!” дети разбегаются в разные стороны (в пределах установленных границ). Водящий в это время старается попасть в убегающих. По сигналу взрослого “Раз, два, три – в круг скорей беги!” дети снова образуют круг, выбирается новый водящий, игра возобновляется.

Ловля птиц на лету

В центре площадки – охотник с лёгким мячом на резинке. Под музыку дети-птицы летают вокруг охотника, стараясь увернуться от его мяча. Охотник не сходит с места. Осаленные птицы приседают. По окончании музыки подсчитывают добычу.

Бросай, кто умеет

Дети стоят по кругу, передают мяч из рук в руки, произнося:

Раз, два, три – мяч скорей бери!

четыре, пять, шесть – вот он, вот он здесь!

Семь, восемь, девять – бросай, кто умеет!”

Последний, к кому попал мяч, говорит: “Я!”, выходит в середину и бросает мяч, стараясь осалить разбегающихся в стороны детей.

Правила: передавать мяч, точно согласуя движения с ритмом стиха. Тот, в кого попал мяч пропускает одну игру. Мяч бросать, целясь в ноги.

Охотничий мяч (французская игра)

Игроки собираются кучкой. Посередине – охотник. Он подбрасывает мяч в воздух и ловит его, когда мяч отскакивает от земли. В это время игроки разбегаются. Как только охотник поймал мяч, он бросает его в ближайшего игрока. Кого он выбьет, тот становится его собакой и должен ему помогать (поднимать мяч после сбивания и перебрасывать его водящему). Число собак увеличивается. Игроки могут защищаться: если кто-то поймал мяч, которым его хотели выбить, игроки начинают передавать мяч друг другу, и даже могут выбить собаку, после чего она становится полноправным игроком. Игра заканчивается, когда охотник с помощью собак выбьет всех игроков.

Горящий мяч (финская игра)

Внутри начерченного круга стоят игроки. Выбивной (сжигающий мяч) стоит за кругом и старается попасть в игрока. Выбитый выходит за круг и становится помощником сжигающего. Число сжигающих растёт. Победитель – последний в круге.

ИГРЫ-СОРЕВНОВАНИЯ

Передай мяч

Соревнуются две команды. Мяч у первых игроков – капитанов. По сигналу они начинают передавать мяч игрокам, стоящим сзади. Последний бежит с мячом вперёд и становится впереди, сразу же начинает передавать мяч назад. Игра заканчивается, когда с мячом впереди оказывается капитан.

Варианты передачи:

- над головой,

- справа/слева,

- внизу между ног,

- в положении сидя (скрестив ноги или вытянув ноги и раздвинув шире плеч),

- передача “волнами” на высоте пояса: первый игрок справа, второй слева, третий справа и т.д.

Колобок (описание игры то же)

Мяч – это колобок. Начать игру можно текстом:

Наш весёлый колобок покатился на лужок.

Кто скорей его вернёт, приз команде принесёт.

Проведи мяч

Игроки двух команд поочерёдно ведут мяч ударами о землю, двигаясь прямо или змейкой, огибая ориентиры.

Другие способы ведения мяча в эстафетах:

- катание мяча рукой, ракеткой,

- прыжки с зажатым между коленями или щиколотками мячом, отталкиваясь двумя ногами (кенгуру),

- ведение мяча ногой:

Правило: сильно по мячу не бить, т.к. прийти на финиш нужно вместе с мячом. Кто дотронулся до мяча рукой, получает штрафное очко.

Не упусти шарик

Соревнуются несколько команд. У каждой команды воздушный шарик. Стартуют игроки с шариком в руках. Они идут к финишу, подбивая шар рукой, обходят флажок и возвращаются к старту, передают шарик следующему. Побеждает тот, кто вернулся первым и не упустил шарик.

Мяч о пол

Две команды встают друг против друга. Мяч у первого игрока одной команды. Он бежит к игроку напротив, отбивая мяч от пола. Добежав, передаёт ему мяч и становится последним. Тот, кто принял мяч, сразу ведёт мяч вперёд и отдаёт его игроку напротив. Когда команды поменяются местами, игра заканчивается. Выигрывает команда, которая выполнила задание лучше.

Ловкая пара

Каждая пара детей получает большой лёгкий мяч. Встав рядом, они кладут его на плечи, прижимают головой. По сигналу идут до условленного места и обратно, стараясь не уронить мяч.

Правила: мяч не придерживать руками, только головой. Если мяч потерян, вернуться на то место, где он упал, и оттуда снова продолжить бег.

Пушбол

Играют две команды. Воздушный шарик нужно перебрасывать через сетку (верёвку) на 30 см выше среднего роста детей. Цель игроков: не дать упасть шарику. Шарик можно бить только ладонью, нельзя одному игроку ударять два раза подряд. Побеждает команда, больше раз забросившая шарик противникам.

С мячом под дугой

Соревнуются две команды. Дети стоят на старте. Первые игроки становятся на четвереньки и ведут мяч к финишу, толкая набивной мяч (1 кг) головой. Можно усложнить задание, поставив на пути несколько дуг или натянув верёвку, под которые дети подползают. Придя к финишу, дети бегут назад и кладут мяч на пол перед следующим игроком.

Правила: мяч не должен далеко откатываться. Нельзя задевать дугу. Вставать и поднимать мяч только за конечной линией.

Бег за мячом

Дети становятся в две колонны. Ведущий – между колоннами. Он бросает мяч вперёд. Как только мяч ударится об пол, первые игроки бегут догонять мяч. Тот, кто первый схватит мяч, приносит своей команде очко. Потом бегут вторые номера. и т.д. Выигрывает команда, набравшая больше очков.Игры на свежем воздухе с мячом

Я знаю.

Эта игра на свежем воздухе развивает память и внимание детей. В нее можно играть даже вдвоем — маме вместе с одним ребенком.

Вариант игры №1.

Ударяем по мячу, отбивая его от земли или от асфальта. На каждый удар произносим новое имя, повторяя предыдущее. Например:

Я знаю одну девочку Алену.

Я знаю двух девочек – Алену и Олю.

Я знаю трех девочек – Алену, Олю и Веру.

Я знаю четырех девочек – Алену, Олю, Веру, Свету…

Главное – не сбиться со счета и правильно повторять всю последовательность, не перепутывая имена в их порядке.

Если игрок сбился – он передает мяч следующему игроку. Если смог ни разу не сбиться – то он победитель!

Аналогично можно называть деревья, города, цветы, овощи, фрукты, минералы и любые другие названия.

Вариант игры №2.

Этот вариант игры намного сложнее, так как он требует переключения внимания. И также нужно, не сбиться со счета и повторять имена в выбранной последовательности.

Выстраиваются два параллельных ряда названий. Например.

Я знаю одну девочку Алену. Я знаю одного мальчика Петю.

Я знаю двух девочек – Алену и Олю. Я знаю двух мальчиков – Петю и Вову.

Я знаю трех девочек – Алену, Олю и Веру. Я знаю трех мальчиков –

Петю, Вову и Юру.

Я знаю четырех девочек – Алену, Олю, Веру и Машу. Я знаю четырех мальчиков – Петю, Вову, Юру и Сережу и так далее.

Такие игры очень полезны для развития памяти и внимания ребенка, подготовки его к школе, развивают умение быстро переключаться, сосредотачиваться.

Большой мяч.

Для игры понадобится мяч большого размера, который можно пинать. Все игроки встают лицом в круг и берутся за руки. Водящий становится в центр круга и пытается выкатить мяч из круга ногами. Игроки не дают ему это сделать. Если кто-то из игроков пропустил мяч, он становится водящим. Но второй кон игры проходит по-другому. Игроки встают теперь лицом из круга и берутся за руки. Задача водящего – вкатить мяч обратно в круг. Если это удалось, то игрок, пропустивший мяч, становится водящим.

Снова дети встают лицом в круг и игра повторяется.

Правило игры – мяч нельзя брать в руки, можно только перекатывать его ногами.

В эту игру можно играть даже втроем. Тогда пара игроков стоит лицом к водящему и образуют воротца. Их задача – не пропустить мяч в ворота, то есть между собой.

Мячик кверху

Все стоят в кругу. Водящий бросает мяч кверху со словами: «Мячик кверху!» (в некоторых вариантах в этой игре произносятся выдуманные слова, которых в русском языке нет, такое слово – сигнал можно придумать вместе с детьми и выкрикивать его в этой игре). В это время все игроки разбегаются от водящего как можно дальше.

Водящий ловит свой мяч и кричит в это время: «Стой». Все отбежавшие подальше игроки должны остановиться и замереть на месте.

Задача водящего – бросить мячик и задеть — запятнать им одного из игроков. Если ему удалось запятнать игрока, то этот игрок становится водящим в следующей игре. Если запятнать игрока не удалось, то водить снова придется этому же водящему.

Правила игры:

Водящий бросает мяч вверх как можно выше.

Водящий ловит мяч или с воздуха или с одного отскока от земли.

Если игрок не остановился по сигналу «Стой», то ему нужно сделать три больших шага в сторону водящего.

Игроки не должны прятаться за предметы, деревья.

Картотека подвижных игр

старшая группа (5-6 лет)

Подвижные игры

С бегом. «Ловишки», «Уголки», «Парный бег», «Мышеловка», «Мы веселые ребята», «Гуси-лебеди», «Сделай фигуру», «Караси и щука», «Перебежки», «Хитрая лиса», «Встречные перебежки», «Пустое место», «Затейники», «Бездомный заяц». «Карусель», «Зима и лето», «Мороз-красный нос», «Коршун и наседка», «Ловишки», «Краски».

С прыжками. «Не оставайся на полу», «Кто лучше прыгнет?», «Удочка», «С кочки на кочку», «Кто сделает меньше прыжков?», «Классы».

С лазаньем и ползанием. «Кто скорее доберется до флажка?», «Медведь и пчелы», «Пожарные на ученье», «Белки в лесу».

С метанием. «Охотники и зайцы», «Брось флажок», «Попади в обруч», «Сбей мяч», «Сбей кеглю», «Мяч водящему», «Школа мяча», «Серсо», «Подбрось-поймай», «Поймай мяч», «Шарик с горки»

Эстафеты. «Эстафета парами», «Пронеси мяч, не задев кеглю», «Забрось мяч в кольцо», «Дорожка препятствий».

С элементами соревнования. «Кто скорее пролезет через обруч к флажку?», «Кто быстрее?», «Кто выше?».

Народные игры. «Гори, гори ясно!»

«Мы весёлые ребята»

Цель: учить детей действовать по сигналу, перебегать с одной стороны площадки на другую быстро с увёртыванием. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

Ход игры:

Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне также проводится вторая черта. В центре площадки находится Ловишка. Игрокуи хором произносят:

«Мы весёлые ребята,

Любим бегать и скакать,

Ну, попробуй нас догнать.

Раз, два, три, лови!»

После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а Ловишка их ловит. Тот, кого Ловишка успеет осалить, прежде чем тот пересечёт черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку.

2 вариант.

Дети идут по кругу и проговаривают текст. Ловишка в центре. Разбегаются разными

видами бега.

«Мышеловка»

Цель: учить детей бегать под сцепленными руками в круг и из круга, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

Ход игры:

Игроки делятся на две неравные группы, меньшая образует круг – мышеловку, остальные изображают мышей и находятся вне круга. Дети изображающие мышеловку, берутся за руки идут по кругу и говорят:

«Ах, как мыши надоели,

развелось их просто страсть.

Всё погрызли, всё поели,

Всюду лезут вот напасть.

Берегитесь же плутовки,

Доберёмся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

Переловим всех зараз!»

По окончании слов, дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя «хлоп!»дети стоявшие в кругу опускают руки и приседают – мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными, они становятся в круг

«Карусель»

Цель: учить детей ходить и бегать с ускорением и замедлением темпа по кругу в соответствии с текстом. Развивать умение двигаться по кругу по часовой стрелке и в противоположном направлении.

Ход игры:

Дети образуют круг, держась за шнур,правой рукой и идут по кругу сначала медленно, потом быстрее и переходят на бег. Движения выполняются в соответствии с текстом, произносимым текстом:

«Еле, еле, еле, еле,

завертелись карусели,

а потом кругом, кругом,

всё бегом, бегом, бегом!»

после того как дети пробегут 2-3 круга, воспитатель останавливает их и подаёт сигнал к изменению направления движения. Игроки поворачиваются кругом и перехватив шнур другой рукой, продолжают выполнять ходьбу и бег. Затем воспитатель вместе с детьми произносит;

«Тише, тише, не спешите!

Карусель остановите!

Раз-два, раз-два,

Вот и кончилась игра!»

Движение карусели постепенно замедляется. При словах «Вот и кончилась игра!»дети останавливаются, кладут на землю шнур и расходятся по всей площадке.

2 вариант.

Дети держатся за руки, идут по кругу в одном направлении, затем в другом.

«Ловишки - перебежки»

Цель: учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую с увёртыванием, формировать умение действовать по сигналу. Развивать быстроту, ловкость.

Ход игры:

Дети стоят за чертой на одной стороне площадки. На второй стороне также проведена черта. Сбоку стоит Ловишка. На слова воспитателя: «Раз, два, три – беги!»-дети перебегают на другую сторону площадки, а Ловишка их ловит. После 2-3 перебежек ловишку выбирают из самых ловких и быстрых детей, которые небыли пойманы.

2 вариант.

Дети перебегают разными видами бега.

«Караси и щука»

Цель: учить детей ходить и бегать врассыпную, по сигналу прятаться за камешки, приседая на корточки. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

Ход игры:

Один ребёнок выбирается щукой, остальные делятся на две группы. Одна из них образует круг – это камешки, другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга. По сигналу воспитателя – щука – она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат занять место за кем нибудь з играющих и присесть за камешки. Пойманные караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой щукой.

2 вариант

караси плавают не только в кругу но и между камней, щука находится в стороне. Можно выбрать две щуки.

«Хитрая лиса»

Цель: учить детей бегать, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу, ориентироваться на площадке. Развивать ловкость, быстроту.

Ход игры:

Игроки стоят по кругу, на расстоянии одного шага один от другого. Воспитатель просить всех закрыть глаза. Дети закрывают глаза, а воспитатель обходит круг – за спинами детей и дотрагивается до одного из детей, который и становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает открыть глаза и внимательно посмотреть кто из них лиса - не выдаст ли она себя чем-нибудь.

Игроки три раза спрашивают с небольшими промежутками – сначала тихо, затем громче: «Хитрая лиса, где ты?» при этом все смотрят друг на друга.

Когда все игроки, в том числе и лиса в третий раз произнесут – хитрая лиса где ты? Хитрая лиса выпрыгивает в центр круга поднимает руку вверх и говорит- «Я здесь!» все игроки разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманные отходят в сторону. Игра повторяется.

2 вариант.

Можно выбрать 2-4 лисы, и бегать по площадке разными видами бега.

«Бездомный заяц»

Цель: учить детей бегать быстро, стараясь занять домик. Развивать внимание, быстроту реакции на сигнал.

Ход игры:

Выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные зайцы чертят себе кружочки и каждый встаёт в свой. Бездомный заяц убегает от охотника, он может спастись от охотника, забежав в любой кружок, тогда стоявший в кружке заяц должен сейчас же убегать, потому что он теперь бездомный заяц и охотник будет его ловить. Как только охотник осалил зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц – охотником.

2 вариант.

Дети образуют круг взявшись за руки по 3-4 ребёнка, а в центре такого круга стоят зайцы.

3 вариант

Дети стоят в кругах нарисованных на земле по сигналу воспитателя зайцы меняются домиками – перебегают из одного в другой, а охотник занимает любой освободившийся домик, кто остался без домика становится охотником.

«Сделай фигуру»

Цель: учить детей бегать врассыпную по залу, участку. Приучать менять движение по сигналу, развивать равновесие, умение сохранять неподвижную прозу.

Ход игры:

По сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу. На следующий сигнал (удар в бубен) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Воспитатель отмечает тех чьи фигуры получились интереснее, наиболее удачными.

2 вариант.

Можно выбрать водящего, который будет определять, чья фигура интереснее сложнее, тех кто каждый раз придумывает новые фигуры.

«Уголки»

Цель: учить детей перебегать с места на место быстро, незаметно для ведущего. Развивать ловкость, быстроту движений, ориентировку в пространстве.

Ход игры:

Дети становятся возле деревьев или в кружочках начерченных на земле. Один из играющих оставшийся в середине, подходит к кому – либо и говорит»Мышка, мышка продай мне свой уголок». Та отказывается. Водящий идёт с теми же словами к другому. В это время остальные дети меняются местами, а водящий в середине старается занять место одного из перебегающих. Если это ему удастся, оставшийся без уголка становится на середину.

2 вариант.

Если водящему долго не удаётся занять место, воспитатель говорит: «Кошка!» все дети одновременно меняются местами, водящий успевает занять уголок. Нельзя долго стоять в своём уголке.

«Затейники»

Цель: учить детей ходить по кругу, взявшись за руки вправо, влево. Повторять движения за водящим. Развивать внимание, память, творчество.

Ход игры:

Выбирается водящий – затейник, который встает в центр круга, образованный детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу и произносят:

«Ровным кругом друг за другом

мы идём за шагом шаг.

Стой на месте1 дружно вместе

Сделаем вот так…»

Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение и все должны его повторить. Игра повторяется с другим затейником.

«Гуси - лебеди»

Цель: учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую, чтобы не запятнали. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту.

Ход игры:

На одном краю зала обозначается дом в котором находятся гуси, на противоположной стороне зала стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором живёт волк, остальное место луг. Выбираются дети на роль волка, пастуха, остальные дети изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают.

Пастух: гуси, гуси!

Гуси: останавливаются и отвечают хором: га-га-га.

Пастух: есть хотите!

Гуси: да, да, да!

Пастух: так летите же домой.

Гуси: нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой, зубы точит съесть нас хочет.

Пастух: так летите, как хотите только крылья берегите!

Гуси расправив крылья летят через луг домой, а волк выбежав из логова, старается поймать гусей. Затем после 2-3 перебежек выбирается новый пастух и волк.

«Ловишки» (с ленточками)

Цель: учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро. Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.

Ход игры:

Дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорей беги – все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.

2 вариант

чертится круг в центре стоит Ловишка. По сигналу «Раз, два, три лови» дети перебегают круг, а Ловишка пытается схватить ленту.

«Зима и лето»

Цель: учить детей строится в 2 шеренги спиной друг к другу, быстро бегать, ловить свою пару. Развивать внимание, быстроту реакции.

Ход игры:

Стоящие в две шеренги дети поворачиваются спиной друг к другу. Одна шеренга – зима, другая – лето. По сигналу «Зима!» -игроки этой команды поворачиваются кругом и ловят каждый свою пару. Тоже по сигналу – «Лето!»

2 вариант

У каждого ребёнка мяч малого диаметра, по сигналу дети поворачиваются и бросают мяч в свою пару.

«Мороз – красный нос»

Цель: учить детей перебегать в рассыпную с одной стороны площадки на другую, увёртываясь от ловишки, действовать по сигналу, сохранять неподвижную позу. Развивать выдержку, внимание. Закрепить бег с захлёстом голени, боковой галоп.

Ход игры:

На противоположных сторонах площадки обозначается два дома, в одном из них находятся игроки. Посередине площадки лицом к ним становится водящий – Мороз- красный нос, он говорит:

«Я мороз – красный нос.

Кто из вас решится

В путь дороженьку пуститься?»

Дети отвечают хором:

«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»

После этого они перебегают через площадку в другой дом, мороз их догоняет и старается заморозить. Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят так до окончания пробежки. Мороз подсчитывает, сколько играющих удалось при этом заморозить, учитывается, что играющие выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся после сигнала, тоже считаются замороженными.

2 вариант.

Игра протекает так же, как и предыдущая, но в ней два мороза (Мороз-Красный нос и Мороз-Синий нос). Стоя посередине площадки лицом к детям, они произносят:

Мы два брата молодые, Я Мороз-Синий нос.

Два мороза удалые, Кто из вас решится

Я Мороз-Красный нос, В путь-дороженьку пуститься?

После ответа:

«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»

все дети перебегают в другой дом, а оба мороза стараются их заморозить.

«Коршун и наседка»

Цель: учить детей двигаться в колонне, держась друг за друга крепко, не разрывая сцепления. Развивать умение действовать согласованно, ловкость.

Ход игры:

В игре участвуют 8-10 детей, одного из игроков выбирают коршуном, другого наседкой. Остальные дети – цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыплёнка, стоящего в колонне последним. Наседка вытягивая руки в стороны, не даёт коршуну схватить цыплёнка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой. Пойманный цыплёнок идёт в гнездо коршуна.

2 вариант.

Если детей много можно играть двумя группами.

«Встречные перебежки»

Цель: учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую в быстром темпе. Развивать внимание, быстроту движений.

Ход игры:

Две группы детей с равным количеством играющих становятся на противоположных сторонах площадки за лин7ичями в шеренги. (расстояние между детьми в шеренге не менее 1метра). У каждой группы детей на руках ленточки своего цвета – синие, жёлтые. По сигналу воспитателя: «Синие»!» - дети с синими лентами бегут на противоположную сторону, стоящие напротив протягивают вперёд ладоши и ждут, когда бегущие прикоснуться к ним рукой. Тот, кого коснулись, бежит на другую сторону, поворачивается и поднимает руку вверх.

2 вариант.

Можно добавить ещё два цвета – красный, зелёный.

«Пустое место»

Цель: учить детей быстро бегать наперегонки в противоположные стороны. Развивать быстроту реакции, внимание.

Ход игры:

Играющие становятся вкруг, положив руки на пояс, - получаются окошки. Выбирается водящий. Он ходит вне круга и говорит:

«Вокруг домика хожу,

и в окошечки гляжу,

к одному я подойду,

и тихонько постучу».

После слов постучу, водящий останавливается, заглядывает в окошко и говорит: тук, тук, тук. Стоящий впереди спрашивает: «Кто пришёл?» водящий называет своё имя. Стоящий в кругу спрашивает: «Зачем пришёл?» водящий отвечает: «Бежим вперегонки» – и оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, остаётся в кругу, опоздавший становится водящим, и игра продолжается.

2 вариант.

Водящий просто ходит за кругом и кладёт руку на плечо кому-нибудь, с ним и бегут в разные направления, стараясь занять пустое место.

«Ловишки»

Цель: учить бегать по площадке врассыпную с увёртыванием. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту движений.

Ход игры:

Дети находятся на площадке, Ловишка стоит на середине площадки. По сигналу – раз, два, три – лови1 – все дети разбегаются по площадке, увёртываясь от ловишки. Тот кого Ловишка запятнал отходит в сторону.

2 вариант.

Ловишка не может ловить того кто успел присесть.

3 вариант.

Нельзя ловить того кто успел остановиться и встать на одну ногу.

4 вариант.

Ловишка должен осалить убегающих мячом.

«Парный бег»

Цель: учить детей бегать в парах, не расцепляя рук, огибать предметы. Развивать ловкость, внимание.

Ход игры:

Дети стоят в колоннах парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки поставлены предметы (кегли, кубы и т.д.), по числу звеньев. По сигналу воспитателя первые пары детей взявшись за руки, бегут до предметов огибают их и возвращаются в конец своей колонны. По следующему сигналу бегут вторые пары. Пара разъединившая руки, считается проигравшей.

2 вариант.

Бежать с захлёстом голени. Бег между предметами змейкой до ориентира.

«Краски»

Цель: 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 тьихо 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.

-За какой?

-За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» если покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель который набрал больше краски. Хозяин может придумать задание сложнее задание, например: скачи на одной ножке по красной дорожке.

2 вариант.

Разговор повторяется, если покупатель угадал краску продавец говорит сколько стоит и покупатель столько раз хлопает продавца по вытянутой ладони. С последним хлопком ребёнок изображавший краску убегает а покупатель догоняет его и, поймав, отводит в условленное место.

«Кто сделает меньше прыжков»

Цель: учить детей прыгать в длину, делая сильный взмах руками, отталкиваясь и приземляясь на обе ноги. Развивать силу толчка, укреплять мышцы ног.

Ход игры:

На площадке обозначают две линии на расстоянии 5-6 метров. Несколько детей встают к первой линии и по сигналу прыгают до второй линии, стараясь достичь её за меньшее число прыжков. Ноги слегка расставить и приземляться мягко на обе ноги.

2 вариант.

Увеличить дистанцию до 10м. (это в среднем 8-10 прыжков)

«С кочки на кочку»

Цель: учить детей перебираться с одной стороны площадки на другую прыжками с кочки на кочку на двух или одной ноге. Развивать силу толчка, умение сохранять равновесие на кочке, ловкость.

Ход игры:

На земле чертят две линии – два берега, между которыми болото. Играющие распределяются парами на одном и другом берегу. Воспитатель чертит на болоте кочки плоские кольца) на разном расстоянии друг от друга: 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90см. двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку отталкиваясь двумя ногами или одной, не становясь между кочками. стараясь перебраться на берег. Тот кто оступился, остаётся в болоте. Выходит следующая пара. Когда все выполнят задание, воспитатель назначает кому выводить детей из болота. Тот подаёт увязшему ребёнку руку и показывает прыжками путь выхода из - болота.

2 вариант.

Соревнование: «Кто быстрее переберётся через болото».

«Удочка»

Цель: учить детей подпрыгивать на двух ногах стоя на месте, приземляясь на носки, полусог7нутые ноги. Развивать ловкость, быстроту, глазомер.

Ход игры:

Дети стоят по кругу в центре воспитатель. Он держит в руках верёвку на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает верёвку над самым полом, дети подпрыгивают на двух ногах вверх, так чтобы мешочек не задел их ног. Описав 2-3 круга делается пауза и подсчитываются пойманные.

2 вариант.

Тех детей кого поймали выходят из игры, так пока не останутся самые ловкие.

«Не оставайся на полу»

Цель: учить детей бегать по залу врассыпную, запрыгивать на кубы, скамейки без помощи рук, спрыгивать с них легко на носки полусогнутые ноги. Закрепить умение действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту.

Ход игры:

Выбирается Ловишка, который бегает по залу вместе с детьми. Как только воспитатель произнесёт- «Лови!» - все убегают от ловишки и взбираются на предметы –скамейки, кубы, пеньки .Ловишка старается осалить убегающих. Дети, до которых дотронулся Ловишка отходят в обусловленное место.

2 вариант.

Выбирается 2 ловишки, бегают разными видами бега, использовать музыкальный сигнал.

«Пожарные на учении»

Цель: учить детей лазить по гимнастической стенке удобным способом, не пропуская реек и не спрыгивая. Развивать согласованную работу рук и ног, быстроту, ловкость.

Ход игры:

Дети строятся в 3-4 колонны лицом к гимнастической стенке – это пожарные.

На каждом пролёте на одинаковой высоте подвешиваются колокольчики. По сигналу воспитателя – удар в бубен или слова «Марш!» дети, стоящие в колонне первыми бегут к стенке взбираются по ней, звонят в колокольчик, спускаются вниз, затем возвращаются к своей колонне и встают в её конец. Воспитатель отмечает тех кто быстрее всех выполнит задание. Затем по сигналу бегут вторые стоящие в колонне. Следить за тем чтобы дети не пропускали реек, не спрыгивали .

«Медведи и пчёлы»

Цель: учить детей лазить по гимнастической стенке, взбираться на скамейки, кубы без помощи рук, спрыгивать на носки на полусогнутые ноги, бегать врассыпную. Развивать ловкость, смелость, быстроту.

Ход игры:

Дети делятся на две равные группы, одна – пчёлы, другая – медведи. На гимнастической стенке, скамейке, кубах находится улей, на другой стороне – луг, в стороне берлога медведей. по условному сигналу пчёлы вылетают из улья жужжат и летят на луг за мёдом. Как только пчёлы улетят на луг за мёдом, медведи выбегают из берлоги, забираются в улей и лакомятся мёдом. Воспитатель подаёт сигнал: «Медведи!» пчёлы летят к ульям, стараясь ужалить медведей, те убегают в берлогу, ужаленные медведи пропускают одну игру. После 2-3 повторений дети меняются ролями.

Следить, чтобы с гимнаст. Стенки нужно слезать не спрыгивая, не пропуская реек. Со скамеек спрыгивать на носки полусогнутые ноги.

«Кто скорее до флажка»

Цель: учить детей действовать по сигналу, прыгать на двух ногах с продвижением вперёд, подлезать под дугу удобным способом, бегать на перегонки. Развивать умение соревноваться, передавать эстафету.

Ход игры:

Дети распределяются на три колонны поровну. На расстоянии 2м от исходной черты ставятся дуги или обручи, можно натянуть шнур, затем на расстоянии 3м. ставятся флажки на подставке. Даётся задание: по сигналу воспитателя выполнить подлезание под дугу, затем прыжками на двух ногах допрыгать до флажка, обогнуть его и бегом вернуться в конец своей колонны.

2 вариант

Вводится усложнение: натягивается верёвка на высоте – 60см, дети должны не касаясь руками пола подлезть под шнуром.

«Белки в лесу»

Цель: учить детей лазить по гимнастической стенке, не пропуская реек, не спрыгивая. Развивать и укреплять мышцы плечевого пояса. Воспитывать интерес в к подвижным играм.

Ход игры:

Выбирается охотник, все остальные дети –белки они сидят на «деревьях» - гимнастической стенке, скамейках, доски положенные на крупные кубы. По сигналу воспитателя: «Берегись!» или по удару в бубен все белки меняются местами: быстро слезают, спрыгивают с приборов и влезают на другие, в это время охотник дотрагивается до них рукой. Пойманными считаются белки осаленные охотником, а также те которые остались на прежних местах, они отходят в домик к охотнику.

2 вариант.

Охотник пятнает белок мячом, можно выбрать 2-3 охотника.

«Мяч водящему»

Цель: учить детей ловить мяч, брошенный водящим руками не прижимая к груди. Бросать мяч двумя руками от груди. Развивать глазомер, моторику рук, быстроту, точность броска.

Ход игры:

Дети делятся на 2-3 группы и выстраиваются в круг, в центре каждого круга стоит водящий с мячом в руках. По сигналу воспитателя водящие перебрасывают поочерёдно детям мяч двумя руками от груди и получают его обратно. Когда мяч обойдёт всех игроков, то он поднимает его над головой и говорит: «Готово!»

2 вариант.

Мяч водящий бросает не по порядку, а в разнобой, выигрывает группа, у которой ни разу не упадёт мяч.

«Охотники и зайцы»

Цель: учить детей прыгать на двух ногах с продвижением вперёд врассыпную, действовать по сигналу. Закреплять умение бросать мяч стараясь попасть в зайцев. Развивать ловкость, глазомер.

Ход игры:

Выбирается охотник, остальные дети – зайцы. На одной стороне площадки отводится место для охотника, на другой дом зайцев. Охотник ходит по залу, делая вид что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе. Зайцы выпрыгивают на двух ногах или на право на левой поочерёдно в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» - зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мяч. Те в кого он попал считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом.

2 вариант.

Охотников может быть 2-3, и у зайцев дома нет они просто увёртываются от мяча.

«Сбей кеглю»

Цель: учить детей катать мяч, стараясь сбить кеглю с расстояния 1,5-2м., бегать за мячом, предавая другим детям. Развивать глазомер, силу броска.

Ход игры:

На одной стороне зала чертят 3-4 кружка, в них ставят кегли. На расстоянии 1,5-2м., от них обозначают шнуром линию. 3-4 ребёнка подходят к линии становятся напротив кеглей, берут по мячу и катят, стараясь сбить кеглю. Затем бегут, ставят кегли, берут мячи и приносят их следующим детям.

2 вариант.

Бросать мяч правой, левой рукой, отталкивать ногой.

«Школа мяча»

Цель: закрепить умение детей выполнять разные действия с мячом. Развивать координацию движений, глазомер, ловкость.

Ход игры.

Подбросить мяч вверх и поймать его одной рукой.

Ударить мяч о землю и поймать одной рукой.

Подбросить вверх, хлопнуть в ладоши и поймать его двумя руками.

Ударить о стену и поймать его одной рукой.

Ударить о стену, поймать его одной рукой, после того как он ударится о землю.

Ударить мяч о стену, хлопнуть в ладоши и поймать одной рукой.

Ударить мяч о стену так чтобы он отскочил под углом в сторону партнёра, который должен поймать его.

Ударить мяч, о стену бросив его из-за спины, из-за головы, из-под ноги и поймать его.

«Подбрось - поймай»

Цель: учить детей подбрасывать теннисный мяч и ловить его, прокатывать товарищу. Развивать глазомер, ловкость, координацию движений.

Ход игры:

Дети становятся в две шеренги, на расстоянии -3м. в одной шеренге у всех шарики. По сигналу дети одновременно подбрасывают шарик вверх и ловят его двумя руками, затем прокатывают стоящим напротив. Те делают тоже самое.

2 вариант.

Усложнение: при подбрасывании мяча выполнить хлопки, повернуться вокруг себя, бросать одной рукой ловить другой.

«Охотники и звери»

Цель: учить детей бросать маленький мяч, стараясь попасть в зверей, выполнять имитационные движения, изображая лесных зверей. Развивать ловкость, глазомер.

Ход игры:

Дети образуют круг, взявшись за руки. Рассчитываются на первый второй делятся на охотников и зверей. Охотники остаются на своих местах в кругу, а звери выходят в середину круга. Охотники перебрасывают друг другу мяч и стараются попасть им в ноги убегающих и увёртывающихся зверей. Тот кого заденет мяч считается подстреленным выходит из круга. Затем игроки ме6няются ролями.

2 вариант

мячей может быт 2-3.

«Мяч через сетку»

Цель: учить детей перебрасывать мяч через сетку двумя руками от груди и из-за головы и ловить его. Развивать ловкость, точность броска, глазомер.

Ход игры:

Дети (2-4) становятся по обе стороны сетки на расстоянии 1,5м., сетка натянута на 15см. выше поднятой руки ребёнка. Дети перебрасывают мяч через сетку друг другу из-за головы двумя руками, от груди двумя руками. Если играют четверо, то один ребёнок перебрасывает мяч через сетку на другую сторону, поймавший мяч перебрасывает его своему соседу, а тот бросает снова через сетку.

2 вариант.

В игру можно ввести счёт. На какой стороне мяч меньше падал на пол, та сторона выиграла.

«Попади в обруч»

Цель: учить детей метать мешочки с песком в горизонтальную цель, правой левой рукой прицеливаясь. Развивать глазомер, точность броска.

Ход игры:

Дети стоят по кругу диаметром 8-10м. через одного 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 договорённости. Получив мешочки, дети бросают их стараясь попасть в обруч. Затем дети поднимают мешочки, и возвращаются на свои места в круг. Снова раздаётся сигнал, и дети передают мешочки своим соседям – вторым номерам и т. д.

2 вариант.

Забрасывать мешочки двумя одной рукой из-за головы, сидя, стоя на коленях.

«Серсо»

Цель: учить детей бросать деревянные кольца, стараясь их забросить на «кий» (деревянная палка), развивать ловкость, глазомер.

Ход игры:

Играют двое. Один при помощи кия бросает деревянные кольца, а другой ловит их на кий, можно сначала подбрасывать их рукой и ловить на руку, а затем использовать кий. Выигрывает тот, кто больше поймает колец.

2 вариант

При большом количестве игроков дети делятся на пары и становятся друг против друга на расстоянии 3-4м.

«Брось за флажок»

Цель: учить детей метать мешочки в дать правой, левой рукой из-за головы стараться чтобы мешочек улетел как можно дальше. Развивать силу броска, глазомер. Укреплять мышцы плечевого пояса.

Ход игры:

Дети стоят в две шеренги друг за другом, в руках у первой шеренги мешочки с песком. Впереди на расстоянии 4-5м. стоят на одном уровне несколько флажков. Дети одновременно бросают мешочки из-за головы двумя руками или одной рукой, стараясь забросить их за линию флажков. Затем дети поднимают мешочки, бегут и передают своей паре. Бросает следующая шеренга, результаты сравниваются.

2 вариант.

Можно мешочки передавать своей паре перебрасыванием.

«Шарик с горки»

Цель: учить детей катать шарики от настольного тенниса с горки и бегать за ним, передавать эстафету.

Ход игры:

Из кубиков и дощечек устраивают 2-3 горки. Дети становятся в колонны перед горками по 5-6 человек. Стоящие впереди берут по шарику, по сигналу воспитателя катят шарик с горки и бегут за ними. Догнав их возвращаются, передают шарик следующему игроку, а сами бегут в конец колонны. Побеждает та команда, которая быстрее выполнила задание.

«Поймай мяч»

Цель: учить детей ловить мяч на лету, подпрыгивая вверх. Развивать ловкость, быстроты движений, выдержку.

Ход игры:

В игре участвуют трое детей. Двое становятся на расстоянии не менее 3м друг от друга и перебрасывают мяч. Третий находится между ними и старается поймать мяч, пролетающий над ними. Если ему удалось поймать мяч, то он становится на место ребёнка бросившего мяч, а тот занимает место водящего.

2 вариант.

Играть могут большее количество детей, тогда они становятся по кругу а водящий в центре. Игра продолжается как в 1 варианте.

«Кольцебросы»

Цель: учить детей набрасывать кольца на колышки, стараясь набросить как можно больше колец. Развивать глазомер, ловкость, выдержку.

Ход игры:

Дети договариваются, по сколько колец будет бросать каждый, становятся в порядке очередности за первую линию, набрасывают кольца на колышки. После того как все игроки выполнят задание подсчитывают, кто больше колец забросил на колышки.

2 вариант.

Дети встают у второй линии и бросают кольца от туда.

3 вариант.

Кольцебросы могут быть настольными, маленьких размеров