

КАРТОТЕКА ИГР ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

«Спортмеморина»

Цели и задачи: формировать интерес детей к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать память.

Правила: Игруют 2 – 6 человек. На столе рубашкой вверх раскладываются парные карточки с символами спорта в произвольном порядке. Поочередно игроки переворачивают по две карточки. Если символы на карточках одинаковые, то игрок забирает их себе и делает следующий ход. Если символы разные, то карточки переворачивают обратно и ход делает следующий игрок. Игра заканчивается, когда все карточки находятся у игроков. Побеждает тот, кто собрал больше пар.

«Спорт зимой и летом»

Цели и задачи: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать логику, память, мышление, умение классифицировать и сортировать виды спорта.

Правила: Игроку предлагается выбрать символы (изображения) только зимних или только летних видов спорта. Затем он называет данные виды спорта; объясняет, почему они летние или зимние; рассказывает, как определяется победитель.

Игра «Найди свой домик».

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

Правила игры: строиться в соответствии с ориентирами по сигналу.

Пособия: плоскостные фигуры по одной на 5—6 детей: круг, полукруг, широкая и узкая полоска-дорожка (эти фигуры можно изготовить из клеенки).

Методические указания: 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.

Игра «Два бассейна».

Цель: упражнение в ориентировке в пространстве.

Правила игры: входить в бассейн можно только по билетам и по сигналу «Плавать», не наталкиваясь друг на друга.

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

Методические указания: 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).

«Спортивный инвентарь»

Цели и задачи: 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. Правила: 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.

«Две половинки»

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

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

Правила:

- 1 вариант. Ребенок складывает две половинки, чтобы получилась картинка.
- 2 вариант. Ребенок ищет в стопке картинок нужную половинку. Собрал картинку, ребенок должен назвать то, что на ней изображено.
- 3 вариант. Собрал 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.

«Хорошо и плохо»

Цели и задачи: приучать детей к здоровому образу жизни; учить детей сравнивать хорошее и плохое, полезное и вредное; прививать детям желание вести здоровый образ жизни; развивать мышление, логику, память.

Правила: детям раздаются карточки, на которых изображены ситуации вредные для здоровья. Игроки должны определить, почему это вредно и найти парную карточку с изображением ситуации полезной для здоровья.

«Отдыхай активно» (кубики)

Цели и задачи: формировать интерес к двигательной деятельности; учить детей узнавать и называть виды активного отдыха; развивать память, мышление, логику.

Правила: собрать кубики так, чтобы получилось целое изображение, опираясь на готовую картинку.

Усложнение 1: собрав изображение, ребенок должен назвать, что изображено на картинке.

Усложнение 2: собрать изображение по памяти, не опираясь на готовое изображение.

«Спортивное домино»

Цели и задачи: учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать память, логику, мышление.

Правила: 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).

Игра «Кто больше знает движений?»

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

Правила игры: точно называть и правильно показывать движения; нельзя повторять движения, названные другими играющими.

Пособия: пять карточек, на каждой из которых изображен человек, выполняющий одно из основных движений (ходьбу, бег, прыжки, лазанье, метание); физкультурные пособия: мячи, обручи, гимнастические скамейки, плоскостная дорожка (по усмотрению воспитателя); стационарное физкультурное оборудование (если игра проводится вблизи него).

Методические указания: 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.

Примечание: чтобы вызвать игровой азарт у детей в этой и других играх, можно использовать специальные фишки. Например, за каждое показанное движение команда получает красную фишку, за правильное название — синюю. В конце игры в командах подсчитывается количество тех и других фишек, их общее количество. По результатам определяется команда-победитель.

Игра «Передай мяч»

Цель: развивать умение применять известные движения в конкретной обстановке.

Правила игры: одним и тем же движением дважды пользоваться нельзя. Начинать передачу мяча только по сигналу. Движения выполнять правильно, предварительно назвав.

Пособия: мяч (любого размера) на каждую играющую пару.

Методические указания: 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 «Состязание»

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

Правила игры: выполнять как можно больше разных движений, четко называя порядковый номер каждого нового движения. Когда все движения будут выполнены, громко назвать общее количество выполненных движений (например: «Пять!», «Семь!»). Если движение выполняется второй раз, то выполняющий прекращает действие, называет количество выполненных движений и уступает место другому игроку.

Пособия: деревянный чурбачок диаметром и высотой 15—20 см, дуга, стул, гимнастические скамейки.

Методические указания: 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.

Игра «Туристы»

Цель: развивать умение адекватно использовать движения для достижения поставленной цели.

Правила игры: каждый «турист» или группа проходит маршрут по-своему, т.е. с помощью движений, не использованных другими играющими. Действовать в игре согласованно, помогать тем, кто затрудняется в выполнении движений.

Пособия: любое стационарное физкультурное оборудование, к которому дополнительно можно приставить гимнастические лестницы, доски, кубы и т.д.; веревка длиной 3—4 м (на 3—4 детей) с петлями для надевания на плечо (расстояние между ними 1 м). Для каждой подгруппы можно использовать специальные нагрудные знаки.

Методические указания: выбирается место для игры и устанавливается физкультурное оборудование для поточного прохождения маршрута. Дети делятся на две группы, каждая из которых «разрабатывает» свой маршрут, т.е. решает, с помощью какого движения будет преодолевать установленные препятствия. Затем методом жеребьевки или считалки определяется порядок следования маршрутных групп. За прохождением маршрута ведется наблюдение, т.к. необходимо изменить намеченное движение, если оно уже использовано. Побеждает команда, которая действовала наиболее согласованно. В качестве судьи выступает воспитатель или кто-либо из детей. В игре используются различные виды и способы движений. Например, по скамейке можно идти на носках, обычным шагом, проползти на четвереньках, на животе; перешагивать или перепрыгивать кубы; гимнастическую лестницу перелезть через верх, в середине между рейками, сбоку.

Вариант игры: каждая из подгрупп для себя разрабатывает маршрут, который начинается одновременно. Побеждает команда, первая закончившая прохождение маршрута.

Игра «Узнай движение»

Цель: учить узнавать движения по словесному описанию.

Правила игры: точно называть вид и способ движения.

Методические указания: 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 мах, 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.

Игра «Узнай движение по следу»

Цель: закрепление знаний о видах ходьбы, бега, прыжков.

Правила игры: точно выполнять движение, чтобы остался четкий след. Правильно называть выполненное движение.

Методические указания: игра проводится на свежеснеговом 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 присяде, 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.

«На зарядку становись»

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

«Что к чему»

Цели и задачи: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта; учить определять и называть необходимый инвентарь, оборудование, экипировку для данного вида спорта; развивать мышление, память, логику. Правила: Игрок выбирает карточку с видом спорта. Далее он подбирает к ней символ данного вида спорта, инвентарь и оборудование. Играть может одновременно несколько человек: кто быстрее соберет ряд.

«Собери символ»

Цели и задачи: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей с символами видов спорта; учить детей узнавать и называть вид спорта; развивать мышление, внимание, память. Правила: Из разрезанных частей игрок собирает символ вида спорта. Затем он называет данный вид спорта и рассказывает о нём.

«Спортивная четверка»

Для игры используются карты с изображением вида спорта и его символа. Они делятся на группы по четыре карты, объединенные одним символом (стоящем в верхнем углу), но имеющие разные изображения этого вида спорта.

Цели и задачи: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей различать виды спорта (по сезонам, по инвентарю, по месту проведения); развивать память, мышление, логику.

Правила: Играют 4 – 6 человек. Игрокам раздаются 4 карты. Задача каждого игрока собрать группу карт с одним видом спорта. Для этого игроки передают друг другу по часовой стрелке не нужную карту рубашкой вверх. Побеждает тот, кто быстрее соберет 4 карты с одним видом спорта.

«Я и моя тень»

Цели и задачи: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать исходные положения; развивать внимание, память. Правила: Играю 2-6 человек. 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.

«Поймай комара»

Описание: Воспитатель стоит в центре круга, который образовали дети, и в руках держит прутик со шнуром на конце. К шнуру привязан игрушечный комар. Воспитатель кружит комара над детскими головками, а те подпрыгивают на обеих ногах и пытаются его поймать. Кому удастся поймать комара, кричит «я поймал». Затем игра продолжается заново пока не пройдет 5 минут.

Рекомендации. Перед началом игры, желательно, чтобы дети потренировались в прыжках на двух ногах.

«Мыши в кладовой»

Описание: Дети – это «мышки». Воспитатель рассаживает детей на скамейке, которая стоит вдоль стенки помещения. Скамейка играет роль «норки». На противоположной стороне от детей протягивается веревка так, чтобы детки смогли под нее пролезть. Пространство за веревкой – это «кладовая» для мышек. Недалеко от мышек спит «кошка», т. е. воспитатель. Пока кошка спит, мышки выбегают из своих норок и бегут в кладовую. Там они изображают, как будто что-то грызут, к примеру, сухарик. Вдруг, кошка просыпается и начинает ловить мышек. Мышки же, испугавшись, разбегаются по своим норкам. Никого не поймав, кошка возвращается на место и опять засыпает. Мышки вновь бегут в «кладовку». В эту подвижную игру можно играть не более 5 раз!

«Кролики»

Описание: На одной стороне комнаты рисуются мелом кружки. Они будут «клетками для кроликов». Перед кружками ставятся стульчики с привязанными в вертикальном положении обручами. Вместо обручей можно просто протянуть веревку. У противоположной стены устанавливается стул – «дом для сторожа». На стул садится воспитатель, играющий роль «сторожа». Промежуток между «клетками» и «домом сторожа» обозначается «лугом».

После всех приготовлений воспитатель делит детей на небольшие группы по 3-4 человека и рассаживает каждую группу-кроликов по своим «клеткам». По команде «кролики в клетке» дети садятся на корточки. Затем «сторож» выпускает «кроликов» из клетки (дети, пролезая через обруч, выходят из очерченного круга и начинают бегать и прыгать по комнате). Дается команда « кролики домой» и дети бегут назад к своим «клеткам», опять пролезая через обручи. Через некоторое время игра начинается заново.

«Принеси мяч»

Описание: Игроки садятся на стульчики, стоящие вдоль стены. Недалеко от них на расстоянии в 3-4 шага чертится мелом линия. За эту линию встают 5-6 детей и поворачиваются спиной к сидящим детям. Около стоящих детей встает воспитатель с ящиком небольших мячиков. Количество мячиков должно быть такое же, сколько стоят за линией детей. Воспитатель произносит «раз, два, три – беги!» и с этими словами выбрасывает из ящика все мячи. Дети, что стояли, бегут за мячами и пытаются их поймать, а поймав, приносят назад воспитателю и садятся на стульчики. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не принесут свои мячи. Затем группа меняется. Кто стоял садиться, а кто сидел – встает.

«Что спрятано?»

Описание: Дети садятся на стульчики или на пол. Воспитатель перед ними раскладывает несколько предметов и просит детей постараться их запомнить. После чего дети встают и отворачиваются лицом к стене. Пока никто не видит, воспитатель прячет какой-нибудь предмет и разрешает детям повернуться. Игроки должны вспомнить чего не хватает, но вслух о своей догадке не говорят. Воспитатель к каждому подходит и те уже на ушко рассказывают, что пропало. Когда большинство детей ответят правильно, воспитатель громко говорит о пропаже и игра продолжается заново.

«Мы ребята смелые»

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность. Совершенствовать навыки ползания на четвереньках между предметами – в прямом направлении, по доске, по наклонной доске. Развивать умение согласовывать движения со словами, ползти друг за другом не толкаясь. Формирование навыка безопасного поведения в подвижной игре. Развивать ориентировку в пространстве, зрительное восприятие ориентиров.

Оборудование: кубики, кирпичики, доски, шнуры.

Описание. Воспитатель читает стихотворение, а дети ползают и ходят, изображая разведчиков.

Мы ребята смелые,

Ловкие, умелые.

Проползем здесь и там – по дорогам (в прямом направлении)

По мостам (по доске)

Влезем на гору высоко (по наклонной доске)

Видно нам с нее далёко.

А потом найдем дорожку

И пройдем по ней немножко (ходьба по извилистой «дорожке», обозначенной шнурами).

«Щенок»

Цель. Воспитывать желание оказывать помощь. Упражнять в лазании по гимнастической стенке, перелезая с одного пролета на другой, быть внимательным, не топиться, действовать по сигналу. Формирование навыка безопасного поведения на гимнастической стенке. Формировать зрительное восприятие предметов окружающей действительности.

Оборудование: гимнастическая стенка, игрушка – собачка.

Описание.

На забор залез щенок,

А спуститься сам не смог.

Высоты мы не боимся

И помочь ему стремимся.

Воспитатель предлагает детям помочь Щенку спуститься, но для этого надо залезть на гимнастическую стенку. Дети по очереди влезают и дотрагиваются до Щенка, таким образом спасая его.

«Зайчата»

Цель. Воспитывать умение подчиняться правилам игры. Развивать быстроту реакции, ловкость, скорость, внимание. Развивать ритмичной, выразительной речи и координации движений. Развивать ориентировку в пространстве.

Описание. Воспитатель считалкой выбирает одного ребенка, который будет выполнять роль Волка. Остальные дети – Зайчата. Дети идут к логову Волка, произнося:

Мы. Зайчата смелые,
Не боимся волка.
Спит зубастый серый волк
Под высокой елкой. (волк просыпается и старается поймать зайчат)
Мы, зайчата, не просты:
Разбежались под кусты. (дети бегут за стулья)

«Ручеек»

Цель. Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры.
Развивать умение ползать между предметами, пролезать под препятствиями (высота – 50см.), не задевая предметы.
Развивать ориентировку в пространстве, зрительное восприятие предметов окружающей действительности.
Описание. Дети строятся в колонну и имитируют ручеек и произносят слова:
Ручеек течет, журча,
Камни огибает
Так водичка ключа
В речку попадает.

«Пастух и коровы»

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность.
Совершенствовать навыки ползания на четвереньках.
Развивать ориентировку в пространстве.
Описание. Воспитатель – Пастух, дети – коровы. Дети на четвереньках ползут к Пастуху, который в это время произносит:
Милые коровушки,
Белые головушки!
Злой колдун здесь побывал
И коров заколдовал.
На зеленом на лугу
Я буренкам помогу.
Будут все коровы
Веселы, здоровы.
Дети изображают коров, мычат. Они приближаются к Пастуху. Он касается их рукой, расколдовывая, после чего дети пляшут.

«Меткие стрелки»

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность.
Совершенствовать навыки в бросании мяча в вертикальную цель.
Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.
Оборудование: мячи по количеству детей.
Описание. Детям раздают мячи. Воспитатель вместе с детьми произносит:
Крепки руки, меток глаз.
Трудно армии без нас.
В цель мячи кидаем –
Точно попадаем.

«Собираем урожай»

Цель. Воспитывать выдержку и дисциплинированность.
Упражнять в метании мяча в горизонтальную цель левой и правой руками.
Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Оборудование: корзинки, маленькие мячи двух цветов.

Описание. На расстоянии 2 м. от детей стоят корзинки, рядом с детьми лежат маленькие мячи двух цветов. Воспитатель объясняет детям, что они – зайцы, а мячи – это овощи, которые нужно собрать в корзинки.

Соберут зайчата ловко

С грядок сочную морковку

И хрустящую капусту.

В огороде будет пусто.

По очереди дети бросают мячи «овощи» в корзинку: левой рукой – «морковку», а правой – «капусту».

«Охотники и утки»

Цель. Воспитывать организованность, внимание, умение управлять своими движениями.

Упражнять детей в метании мяча в движущуюся цель.

Развивать глазомер, глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Описание. Игроки одной команды «охотники» становятся за линией круга (вокруг озера), а игроки другой команды «утки», располагаются в круге (на озере). Охотники стреляют в «уток» (кидают маленькие мячики). Утки перемещаются в пределах круга. Подбитая «утка» покидает озеро. Игра продолжается до тех пор, пока все «утки» не будут подбиты. После этого команды меняются ролями.

«Лошадки»

Цель. Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры.

Развивать навыки бега в среднем темпе.

Отрабатывать произношение звука – «ц» .

Развивать ориентировку в пространстве.

Описание: Дети бегают по площадке, изображая лошадей.

Цок, цок, цок –

Цокают копытца.

Бегают лошадки,

Им воды б напиться.

Топ, топ, топ –

Перешли они в галоп.

К речке быстро прибежали,

Весело заржали!

Тпру!

«Салют»

Цель. Воспитывать самостоятельность.

Упражнять детей в подбрасывании мяча снизу вверх и умении ловить его двумя руками.

Развивать глазодвигательные функции, фиксацию взора.

Оборудование: мячи по количеству детей.

Описание. Детям раздают мячи разных цветов. Воспитатель вместе с детьми произносит:

Это не хлопушки:

Выстрелили пушки.

Люди пляшут и поют.

В небе – праздничный салют!

«Крокодилы»

Цель. Воспитывать доброжелательное отношение к участникам игры. Развивать умение пролезать в обруч, лазать по наклонной лесенке, действовать в соответствии со словами текста.

Оборудование: веревка, обруч, лесенка.

Описание. Дети выполняют упражнения.

Жили в долине Нила

Три больших крокодила.

Звали их так:

Мик, Мок, мак.

Мик ползать любил, как любой крокодил

Любопытный

Мок

Пролезал куда мог

А ловкий Мак

По горам бродил

Такой смельчак

Этот был крокодил.

«Птички и птенчики»

Описание: Перед самым началом игры воспитатель рисует на полу круги. Это будут «гнезда» для птенчиков. Одно «гнездо» для одной только группы. Дети делятся на 3-4 группы и расходятся по своим «гнездам». В каждой группе выбирается «птичка — мать». Воспитатель дает команду «полетели». «Птенчики» выходят из своих домиков и «летают» (машут руками, имитируя крылья, и ходят). «Птички — матери» тоже «вылетают» из своих гнезд, но держаться подальше от остальных детей. Они изображают поиск корма, т. е. червячков. Звучит сигнал «домой». Птички-матери возвращаются в гнезда и зовут своих птенцов. Те вновь усаживаются в «гнезда» и птичка-мать начинает кормить своих детей. Игра повторяется заново и так 3-4 раза.

«Что к чему»

Цели и задачи: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта; учить определять и называть необходимый инвентарь, оборудование, экипировку для данного вида спорта; развивать мышление, память, логику. Правила: Игрок выбирает карточку с видом спорта. Далее он подбирает к ней символ данного вида спорта, инвентарь и оборудование. Играть может одновременно несколько человек: кто быстрее соберет ряд.