|  |  |
| --- | --- |
|  ЛЯГУШКИ И ЦАПЛЯ (подг)**Цель игры:** учить детей прыгать через веревку разными способами, закреплять умение быстро и четко действовать по сигн. восп-ля, развивать смелость, ловкость.**Ход игры**: в середине площадки очерчивается прямоугольник со сторонами 4-6 м.- это болото. По углам ставятся кегли, в одном из углов обозначается «домик Цапли».Считалкой выбирается Цапля, остальные- Лягушки. По команде «Цапля!», цапля, высоко поднимая ноги, направляется к болоту, перешагивая через границу, чтобы поймать не успевших выпрыгнуть из болота лягушек. Лягушки выпрыгивают из болота разными способами (отталкиваясь 1 ногой или 2 ногами).После того, как будут пойманы 2-3 лягушки, назначается новая Цапля.  |  СОВУШКА (подг)**Цель игры:** учить детей бегать, передавая движения насекомых и птиц, развивать умение стоять неподвижно, сохраняя равновесие, развивать выносливость.**Ход игры**: в одном из углов площадки обозначить гнездо Совы. Все дети изображают бабочек, жуков. Одного из играющих считалкой выбирают Совой. По сигналу восп-ля «День!» дети свободно передвигаются по площадке, имитируя движения насекомых (Сова спит). По сигналу «Ночь!» Сова «вылетает» из гнезда. «Насекомые» замирают, пошевелившихся Сова уводит в своё гнездо. Игра повторяется 2-3 раза. (Вылет Совы 10-15 сек., полёт насекомых 30-35 сек.)  |
| АВТОМОБИЛИ (средн)**Цель игры:** упражнять детей в беге врассыпную, в умении действовать по сигналу.**Ход игры:** Каждый игрок получает игрушечный руль. . По сигналу восп-ля (зелёный флажок) дети разбегаются по залу,на другой сигнал (красный флажок) игроки останавливаются. | НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ (средн) **Цель игры:** упражнять детей в беге, быстроте реакции.**Ход игры:** детям раздают по 1 платочку разного цвета(по паре). Дети свободно перемещаются по залу и . по сигналу восп-ля «Найди пару!» образуют пары с платочками одинакового цвета. Если кто-то из игроков замешкался, ему хором говорят:*Ваня, Ваня, не зевай,**Быстро пару выбирай!* |
| САМОЛЁТЫ (средн)**Цель игры:** упражнять детей в беге в разных направлениях, в умении действовать по сигналу.**Ход игры:** дети делятся на 3 звена Самолётов и размещаются в разных концах зала(в которых стоят цветные кегли). . По сигналу восп-ля «К полёту готовься!» дети круговыми движениями рук «заводят моторы». . По сигналу восп-ля «Летите!» поднимают руки в стороны и бегут в разных направлениях. . По сигналу восп-ля «На посадку!» Самолёты «приземляются»,собираются в звенья и приседают на 1 колено. Победителем считается звено лучше всех выполнившее полёт. | ПРОБЕГИ ТИХО (средн)**Цель игры:** упражнять детей в умении бегать на носочках, реагировать на сигналы.**Ход игры:** считалкой выбирается водящий, который садится посредине площадки и закрывает глаза. Остальные игроки делятся на 3 группы и выстраиваются за чертой. . По сигналу восп-ля одна группа тихо бежит мимо водящего на другой конец зала. Если водящий услышал шум, он командует: «Стой!» и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, водящий должен угадать, какая из групп пробежала. Если группа отгадана правильно,эти дети выбывают из игры. Выигрывает та группа, которую не услышал водящий и она добежала до противоположного конца зала. |
| МЫШЕЛОВКА (подг)**Цель игры**: учить детей быстро реагировать на команды воспит. Разв-ть выдержку, ловкость. **Ход игры**: дети делятся на 2 неравные команды, меньшая образует круг-мышеловку, вне круга-мыши. Дети, изобр. мышеловку, идут по кругу, держась за руки, и говорят: *Ах, как мыши надоели,* *Развелось их просто страсть.* *Все погрызли, все поели,* *Всюду лезут- вот напасть!* *Берегитесь же, плутовки,* *Доберемся мы до вас!* *Вот поставим мышеловку,* *Переловим всех за раз!*После дети останавливаются, поднимают сцепленные руки. Мыши свободно бегают внутри и вне мышеловки, а по команде «Хлоп!»руки детей опускаются вниз и они приседают. Дети, оставш. внутри круга, встают к детям, изобр. мышеловку. Через 2-3 повторения дети меняются ролями. |  ХИТРАЯ ЛИСА (подг)**Цель игры**: Учить детей быстро бегать врассыпную, совершенствовать быстроту реакции, развивать выдержку, смелость, ловкость.**Ход игры**: играющие стоят по кругу на расст. 1 шага др. от др.Вне круга очерчивается «дом лисы».Дети закрывают глаза, а восп-ль обходит детей позади круга и дотрагивается до одного из них- он становится Хитрой Лисой. Затем дети открывают глаза и внимательно смотрят др. на др., пытаясь по характерным движениям отгадать, кто же из них Хитрая Лиса. Играющие 3 р. спрашивают хором: «Хитрая Лиса, где ты?», после чего Лиса выбегает в середину круга и громко говорит: «Я здесь!». Остальные дети разбегаются, Лиса ловит. После 2-3 пойманн. Игра начинается сначала.  |
|  БЫСТРО ВОЗЬМИ (подг)**Цель игры**: учить детей быстро реагировать на команды, развивать координацию, ловкость.**Ход игры**: дети образуют круг и по сигналу восп-ля выполняют ходьбу или бег вокруг предметов, которых должно быть меньше на 1, чем детей. По сигналу: «Быстро возьми!» каждый играющий должен схватить предмет и поднять его над головой. Кто не успел - считается проигравшим.Игра повторяется 2-3 раза | ЛОВИШКИ С МЯЧОМ ( подг)**Цель игры**: учить детей метать небольшие мячи в горизонтальную движущуюся цель с точным попаданием, развивать умение быстро реагировать на сигнал восп-ля, развивать глазомер.**Ход игры**: играющие образуют круг, стоя др. от др. на расст. вытянутых рук. В центре стоит выбранный считалкой водящий, у ног которого лежат 2 небольших мяча. Водящий показывает ряд движений (приседания, хлопки, наклоны…), которые дети должны повторять. Внезапно восп -ль командует: «Беги из круга!» и дети разбегаются в разные стороны в пределах обозначенной площадки. Задача водящего - попасть мячом в бегающих детей, не сходя с места. По сигналу восп-ля : «Раз, два, три, в круг скорей беги!» дети снова встают в круг, из числа непойманных выбирается новый ловишка.  |
|  ЛОВЛЯ ОБЕЗЬЯН (подг)**Цель игры**: учить детей лазанию по гимн. стенке, не пропуская пролетов; разв. память, внимание, умение действовать сообща. **Ход игры**: дети делятся на обезьян и ловцов. Обезьяны размещаются около пособий для лазания, на другой стороне - ловцы. Обезьяны подражают всему, что видят. Ловцы договариваются, какие движения показать обезьянам на середине площадки. Обезьяны наблюдают с «деревьев». Ловцы уходят, а обезьяны идут на их место и повторяют их движения. По сигналу: «Лови!» обезьяны должны добежать до «деревьев» и взобраться на них; не успевших убежать обезьян ловцы уводят в «клетки». После 2-3 повторений дети меняются ролями.  | ОХОТНИКИ И ЗВЕРИ (подг)**Цель игры**: учить детей метать мяч в горизонтальную цель, разв-ть умение быстро действовать по сигналу, тренировать выносливость, глазомер, фантазию.**Ход игры**: дети-«зверята»бегают по площадке и по сигналу «Охотники!» замирают, а охотники со своего места бьют мячом в ноги «зверей» по 2 р. «Раненых» охотники уводят в свой угол. После 2-3 повторений подсчитывают, у кого больше трофеев. Из числа уцелевших назначаются новые «охотники».   |
| УДОЧКА (подг)**Цель игры**: Учить детей быстро реагировать на изменение условий игры, прыгать в нужный момент, оставаясь не задетым.**Ход игры**: играющие стоят по кругу, в центре воспитатель с веревкой , на конце которой привязан мешочек с песком. Восп. вращает веревку по кругу, а дети подпрыгивают на 2ух ногах, стараясь, чтобы мешочек не задел ног. После 2-3 повторений подсчитывают кол-во попавшихся на «удочку».  | ВОЛК ВО РВУ(подг)**Цель игры**: Учить детей прыгать в длину, быстро и четко действовать по сигналу воспитателя, развивать ловкость, смелость.**Ход игры**: посредине площадки проводят 2 паралл. черты на расст. 0,7-1м.-это ров. У одной из сторон площадки на расс.1-2 шагов обозначается «дом коз». Одного из играющих назначают Волком, остальные-Козы. По сигналу: «Козы, на луг!» Козы бегут в противоположную сторону площадки, перепрыгивают через ров. По сигн. «Козы, домой!» Козам нужно вернуться ,обратно, а в это время Волк старается их словить. После 2-3 повторений назначается другой Волк из числа непойманных.  |
|  |  |