****

**Методическое пособие содержит перспективное планирование подвижных игр для средней группы на весь учебный год. В планирование включены по 4 игры на каждый месяц: игра высокой подвижности, игра малой подвижности, народная игра, игра по индивидуальному выбору воспитателя. Все игры подобраны с учетом возрастных особенностей воспитанников. Содержат подробное описание, включающее цели, оборудование, правила проведения. Пособие может быть использовано как воспитателями МБДОУ, так инструкторами по ФИЗО.**

****

Перспективное планирование подвижных игр для средней группы

**Подготовили: Бойчук Т. В., Барышникова Н. Ю.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Месяц** | **Игра** |
| **Сентябрь** | «Собери монеты»  Цель: Повышать уровень подвижности, активности, ловкости, сноровки.  Пособия: Две деревянные лошадки на палочке, несколько цветных камешков.  Описание игры: На противоположных сторонах площадки намечаются линии старта и финиша. По площадке разбрасывается большое количество «монет» (камешков). Дети выстраиваются вдоль линии старта. По сигналу воспитателя «джигиты» начинают «скачки»: передвигаются по направлению к линии финиша, имитируя скачку на конях. Во время «скачек» джигиты, не останавливаясь, наклоняются и поднимают «монеты». Побеждает тот, кто смог во время «скачек» набрать наибольшее количество монет.  Правила игры:  1.Игра должна проходить на воздухе, на площадке размером не менее 15 на 20 метров.  2.На каждого участника должно быть не менее 5-ти предметов |
| «Угадай имя»  Цель: Развивать память и слух. Формировать умение спеть песню или прочитать стихотворение по памяти.  Пособия: Платок для завязывания глаз.  Описание игры: Участники игры садятся в круг, в середину круга выводят водящего, завязывают ему глаза платком и поворачивают несколько раз кругом, чтобы он не смог сориентироваться – где и кто сидит. Водящий указывает на кого-либо из игроков рукой и говорит: «Подай голос, я угадаю твое имя». Игрок на которого пал выбор, подает голос, но изменяет его так, чтобы водящий ни в коем случае не узнал.  Однако, если хитрый водящий все-таки угадывает, чей это был голос – то меняется с этим игроком ролями. Если же нет – он обязан понести шутливое «наказание». Здесь и понадобится знание стихов и песен.  Правила игры:  1.Участники игры должны хорошо знать друг друга. |
| «Гуси-лебеди»  Цель: Обогащать упражнения данные в игре новыми двигательными заданиями, усложняя правила игры. Поощрять проявление детьми самостоятельности.  Пособия: Дуга или обруч.  Описание игры: На одном конце площадки отмечается дом, где находятся гуси, на противоположном конце стоит пастух. Сбоку от дома логово волка. Остальное место площадки – луг. Назначаются или выбираются пастух и волк, они занимают свои места. Гуси пасутся на лугу.  Пастух: Гуси, гуси!  Гуси: Га-га-га!  Пастух: Есть хотите?  Гуси: Да-да-да.  Пастух: Так летите!  Гуси: Нам нельзя,  Серый волк под горой  Не пускает нас домой…  Пастух: Так летите, как хотите,  Только крылья берегите!  Гуси, вытянув руки в стороны, летят домой, а волк выбегает и старается поймать (осалить) гусей.  Правила игры:  1.Пойманным считается тот, до кого дотронулся волк, подсчитываются пойманные гуси, назначается новый волк и пастух.  Усложнение: Волк должен подлезть под дугу или в обруч. |
| **«Кто бросит дальше мешочек?»**  **Цель:** Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании вдаль правой и левой рукой, в беге, в распознавании цвета.  **Пособия:** Мешочки по количеству детей.  **Описание игры:** Дети сидят вдоль стен или по сторонам площадки. Несколько детей, названных воспитателем, становятся на одной линии перед положенной на пол веревкой. Дети получают мешочки 3 – 4 разных цветов. По сигналу воспитателя « бросай» дети бросают мешочек вдаль. Воспитатель обращает внимание детей на то, чей мешочек упал дальше, и говорит: «Поднимите мешочки». Дети бегут за своими мешочками, поднимают их и садятся на места. Воспитатель называет других детей. Игра повторяется 3 – 4 раза.  **Правила игры:**  1.Бросать мешочки можно только по сигналу воспитателя.  **+ 4 игры на повторение с предыдущего месяца** |
| **Октябрь** | «Цыплята»  Цель: Упражнять детей в умении ходить, держась друг за друга, цепочкой. Развивать речь детей.  Пособия: не требуются.  Описание игры: Игроки распределяются на три группы. В каждой группе – наседка и ее цыплята. Выбранные считалкой три коршуна должны коснуться ладонями цыплят, после чего те выбывают из игры. Она не нападает на коршунов, но если при их нападении наседка, защищая своих цыплят, коснется руками коршунов, то они выходят из игры.  Три группы цыплят двигаются цепочкой, держась друг за друга и за наседку, которая возглавляет цепь. Цыплята поют:  Дружно держимся за друга,  Здесь, в колонне: друг-подруга!  Мы все смелые ребята,  Развеселые цыплята!  Нам не страшен хищный коршун,  С нами наша мать!  Мы идем с ней погулять,  Чудеса повидать!  При этом наседки делают различные повороты, ведя за собой цыплят. Если в этот момент цепь разрывается, на отстающих игроков нападают коршуны. Цыплята стараются опять выстроится в цепь.  Правила игры:  1.Наседка касается коршуна только в момент его нападения.  2.Коршун ловит лишь оторвавшихся от наседки цыплят. |
| «Перетягивание каната»  Цель: Развивать силу, подвижность, умение действовать сообща.  Пособия: Канат или толстая веревка.  Описание игры: Участники должны разделиться на 2 команды. Провести на земле черту и встать по разные ее стороны. Взять канат за оба конца и тянуть каждый на себя. Тот, кто сможет перетянуть соперника на свою сторону, и будет победителем.  Правила игры:  1.Количество детей в каждой команде должно быть одинаковым.  2.Игру начинать только по сигналу ведущего и заканчивать, как только один из игроков другой команды переступит условную черту. |
| **“ГОРЕЛКИ”**  **Цель:** Продолжать учить детей действовать по словесному сигналу, закреплять бег по кругу навстречу друг другу.  **Пособия:** не требуются  **Описание игры:** Играет нечетное количество ребят. Дети становятся парами друг за другом, взявшись за руки. Впереди – на расстоянии 3-4 м – одинокий водящий, “горельщик” (или “горелка”), который не имеет права оглядываться ни назад, ни вбок. Играющие хором говорят:  Гори, гори ясно,  Чтобы не погасло,  Глянь на небо –  Птички летят.  Колокольчики звенят!  Последние слова выкрикиваются особенно звонко и отрывисто. Водящий в этот момент должен посмотреть на небо. Как только ребята окончат приговорку, последняя пара разъединяет руки и бежит вперед, один по правую сторону строя, другой – по левую, чтобы снова соединиться перед водящим, где он уже не может ловить. А водящий должен поймать одного из ребят, когда они еще бегут, иначе ему придется водить снова. Водящий будет “гореть”, пока кого-нибудь не поймает. С тем, кого поймает водящий, он становится в пару впереди всех. Другой из этой пары становится водящим. |
|  | **«РЫБАЧОК И РЫБКИ»**  **Цель:** развивать бег в рассыпную, закреплять умение реагировать на словесный  сигнал.  **Пособия:** не требуются  **Описание игры:**  На полу или на площадке чертится большой круг. Один из играющих - рыбачок - находится в центре круга, он приседает на корточки. Остальные играющие - рыбки, обступив круг, хором говорят: «Рыбачок,рыбачок, поймай нас на крючок».  На последнем слове рыбачок вскакивает, выбегает, из круга и начинает гоняться за рыбками, которые разбегаются по всей площадке. Пойманный становится рыбачком и идет в центр круга. |
|  | **+ 4 игры на повторение с предыдущего месяца** |
| **Ноябрь** | **«Пёстрый щенок**»  **Цель:** Способствовать развитию быстроты бега, сообразительности и наблюдательности. Учить детей быстро реагировать на замыслы ловца и одновременно включаться в действие.  **Пособия:** не требуются.  **Описание игры:** По жребию из состава играющих выделяется игрок, которого именуют «Пестрый щенок». По свистку руководителя «щенок» начинает ловить играющих, кого «щенок» поймает первым, тот становится «Пестрым щенком» и выполняет роль ловца. Таким образом, игра продолжается до обусловленного времени.  **Правила игры:**  1.Игра начинается и останавливается по сигналу руководителя.  2.Запрещается при ловле хватать игроков руками. |
|  | «Быстрый платок»  Цель: Развивать слух, внимание. Воспитывать коллективную координацию движений, быстроту, ловкость.  Пособия: Платок.  Описание игры: В этой игре обнаружить платок очень и очень трудно, ведь он становится как бы невидимкой. Участники игры должны сесть в круг и тесно прижаться плечами друг к другу, а ноги вытянуть и слегка согнуть в коленях. За кругом остается только водящий. Платок быстро передается друг другу под коленями со словами: «Вон бежит платок, вон бежит платок!». Задача водящего – понять у кого находится платок-невидимка и назвать имя игрока. Все сидящие в круге повторяют одно и тоже- как будто передают платок.  Правила игры:  1.Игра начинается по сигналу.  2.Платок должен быть не слишком маленький. |
|  | «Попрыгунчики-воробушки»  Цель: Упражнять детей в прыжках на двух ногах. Развивать быстроту реакции. Создать необходимые предпосылки для последующей спортивной деятельности.  Пособия: Не требуются.  Подготовка к игре: На полу (земле) чертится круг диаметром 4-6 метров. Выбирается водящий – «кошка». Кошка стоит или приседает в середине круга. Остальные играющие – «воробьи» - становятся вне круга.  Описание игры: По сигналу руководителя воробьи начинают вспрыгивать в круг и выпрыгивать из него. Кошка старается поймать кого-либо из воробьев, не успевших выпрыгнуть из круга. Пойманный садится в кругу кошки. Когда она поймает 3-4 воробья, выбирается новая кошка из непойманных. Игра начинается сначала. Побеждает тот, кого ни разу не поймали.  Правила игры:  1.Кошка может ловить воробьев только в кругу.  2.Воробьи могут прыгать на одной или обеих ногах (по договоренности в начале игры).  **«ИЗ КОРЗИНКИ В КОРЗИНКУ»**  **Оборудование:** 2 корзинки, карандаши, стулья.  **Описание игры:**  Играют по двое: играющие садятся на стулья и снимают обувь и носки. Перед каждым стулом стоит корзинка. Справа и слева от каждого из играющих лежат по несколко карандашей – «Лука – порей». Необходимо переложить ногами карандаши ногами в корзинки. Побеждает тот, кто первым собрал все карандаши. |
|  |  |
|  | **+ 4 игры на повторение с предыдущего месяца** |
| **Декабрь** | **«Цветные автомобили»**  **Цель:** Развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по зрительному сигналу. Упражнять в беге, ходьбе.  **Оборудование**: флажки основных цветов.  **Описание игры:**  Вдоль стены сидят на стульях дети. Они – «автомобили». Каждому дается флажок какого – либо цвета или цветной круг, кольцо. Воспитатель в центре площадки. Он держит в руке три цветных флажка. Воспитатель поднимает флажок какого – либо цвета. Все дети, имеющие флажок этого цвета, бегут по площадке; на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и по сигналу «в гараж» направляются шагом к своему стулу.  **Правила игры:**  1. Продолжительность 4 - 6 минут.  2.Движение можно начинать только по сигналу воспитателя. |
| **«КТО БЫСТРЕЕ ПЕРЕНЕСЕТ КУКЛУ»**  **Цель:** Закреплять бег с заданным направлением, развивать умение соревноваться, воспитывать бережное отношение к игрушкам  **Оборудование:** игрушки  **Описание игры:**  Дети делятся на две подгруппы, произносят слова стихотворения, переносят игрушки в другую сторону(на стульчик) второй возвращает обратно.  *Все игрушки подрались*  *И слезами залились.*  *Мишка плачет, кукла тоже,*  *Кто же им теперь поможет?*  *Мы с ребятами придем –*  *Вашу драку разберем* |
| **«Зайцы и волк»**  **Описание:** Один ребенок – волк, остальные – зайцы. Они чертят себе кружки – дома на одной стороне площадки. Волк в овраге – на другой стороне площадки.  *Зайцы скок, скок, скок,*  *На зеленый на лужок.*  *Травку щиплют, кушают,*  *Осторожно слушают –*  *Не идет ли волк.*  Все слова сопровождаются действиями. После последних слов волк бежит за зайцами, они убегают в свои дома. Пойманных волк уводит к себе. |
|  | **«Пузырь»**  **Цель:** научить детей становиться в круг, делать его то шире, то уже, приучать их согласовывать свои движения с произносимыми словами.  **Пособия:** не требуются  **Описание:** дети вместе с воспитателем берутся за руки и образуют небольшой кружок, стоя близко друг к другу. Воспитатель произносит:  *Раздувайся, пузырь,*  *Раздувайся большой,*  *Оставайся такой,*  *Да не лопайся*.  Играющие отходят назад и держатся за руки до тех пор, пока воспитатель не скажет: «Лопнул пузырь!». Тогда они отпускают руки и приседают на корточки, говоря при этом «Хлоп!».  **Указания:** сначала в игре принимают участие 6-8 детей. При повторении могут играть 12-15. |
|  | **4 игры на повторение с предыдущего месяца** |
| **Январь** | **«Лохматый пес»**  **Цель:** учить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться ловящему.  **Пособия:** маска пса  **Описание:** дети стоят или сидят в одной стороне площадки. Один ребенок находится в другой стороне и изображает пса. Дети все вместе подходят к нему, а воспитатель в это время произносит:  *Вот лежит лохматый пес,*  *В лапы свой уткнувший нос,*  *Тихо, смирно он лежит,*  *Не то дремлет, не то спит.*  *Подойдем к нему, разбудим*  *И посмотрим: «Что-то будет?»*  Дети приближаются к псу. Как только стихотворение заканчивается, пес встает и лает. Дети разбегаются, пес гонится за ними и старается поймать кого-нибудь из них и увести к себе. Когда все дети спрячутся, пес возвращается на место. |
|  | **«Трамвай»**  **Цель:** учить детей двигаться парами, согласовывая свои движения с движениями других играющих, учить распознавать цвета.  **Пособия:**3 флажка: зеленый, красный, желтый  **Описание:** 3-4 пары детей становятся в колонну, держа друг друга за руку. Свободными руками они держаться за шнур, концы которого связаны, т.е. одни держат шнур правой рукой, а другие левой. Воспитатель держит в руках 3 флажка: желтый, зеленый, красный. Зеленый сигнал – трамвай движется, желтый – замедляет движение, красный – останавливается. Воспитатель поочередно поднимает флажки.  **Указания:** если детей много, можно сделать 2 трамвая; при остановке одни пассажиры выходят из трамвая, а другие заходят, приподнимая шнур. |
|  | **«Обыкновенные жмурки»**  **Цель:** учить детей действовать строго по сигналу, ориентироваться в пространстве. Воспитывать проявление активности, умение ловко действовать в игровой ситуации.  **Описание:** Одному из играющих — жмурке — завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и за­ставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:  *- Кот, кот, на чем стоишь?*  *- На квашне.*  *- Что в квашне?*  *- Квас.*  - Л*ови мышей, а не нас.*  После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот ста­новится жмуркой.  **Правила игры:** Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его пре­дупредить, крикнув: «Огонь!» Нельзя кри­чать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за ка­кие-либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного иг­рока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки. |
| «Два Мороза»  Цель: Развивать слух, силу, подвижность. Упражнять детей в стартовом прыжке. Способствовать умению общаться.  Пособия: Две маски Дедов Морозов разных цветов.  Подготовка к игре: На противоположных концах площадки на расстоянии 2-3 метров от стенок отмечаются линиями два «дома». Выбирают двух водящих – «морозов». Все остальные – «ребята».Играющие становятся на одном конце площадки за линией дома. По середине площадки лицом к ребятам стоят оба мороза.  Описание игры: По распоряжению руководителя игроки начинают игру. Морозы обращаются к ребятам со следующими словами:  Два мороза удалые,  Мы два брата молодые.  Один из них, указывая на себя, говорит: «Я мороз – красный нос», другой: «Я мороз – синий нос», и вместе:  Кто из вас решится  В путь - дороженьку пуститься?  Все ребята отвечают:  Не боимся мы угроз,  И не страшен нам мороз!  После этих слов играющие бегут через площадку в другой дом. Морозы ловят перебегающих, и те сейчас же останавливаются и стоят неподвижно на том месте, где их «заморозили». Затем морозы опять обращаются к ребятам с теми же словами, а ребята, ответив, перебегают  **+ 4 игры на повторение с предыдущего месяца** |
| **Февраль** | **«Карусель»**  **Цель:** уметь двигаться в соответствии с сигналом и заданным темпом.  **Описание:** положив на пол длинный шнур, воспитатель говорит детям, что это будет карусель, на которой можно покататься. Он предлагает обойти карусель вокруг, побегать около нее, медленно походить. Затем дети, остановившись, берут шнур двумя руками. Воспитатель показывает, как нужно заводить карусель – поднимать шнур и опускать его. Затем, предложив крепче держать за шнур одной рукой, воспитатель ведет карусель, произнося слова:  *Еле-еле, еле-еле*  *Завертелись карусели.*  Скорость шага увеличивается, постепенно переходит на бег:  *А потом кругом, кругом*  *Да бегом, бегом, бегом!*  Заканчивается:  *Тише, тише, не спешите,*  *Карусель остановите!*  **Указания:** Ира повторяется до 6 раз то вправо, то влево. |
|  | **«СОКОЛ И ЛИСА»**  **Цель:** Продолжать учить детей бегать в разных направлениях, развивать ловкость, увертливость.  **Материал:** Шапочки  **Правила игры:**  Считалкой выбирают Сокола и Лису, остальные дети – Соколята. Сокол учит Соколят «летать»: бегает в разных направлениях и машет «крыльями». Соколята бегают за Соколом и точно повторяют его движения. Вдруг выскакивает из норы Лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы Лиса их не заметила. Лиса ловит только тех, кто не присел. |
|  | «Волк во рву»  Цель: Развивать умение действовать по сигналу руководителя. Формировать активность в игре, сноровку. Воспитывать дружеские отношения.  Пособия: 1-2 маски волка.  Подготовка к игре: В середине площадки или зала проводятся две параллельные линии на расстоянии 60-80 сантиметров одна от другой. Этот коридор изображает «ров». Выбираются один или два водящих – «волки». Они становятся во рву. Остальные играющие «козы» - размещаются на одной стороне площадки за линией «дома». На противоположной стороне площадки чертится линия, отделяющая «пастбище». Назначают одного или двух судей.  Описание игры: По сигналу руководителя козы бегут из дома на противоположную сторону площадки – на пастбище - и по дороге перепрыгивают через ров. Волки, не выходя из рва, стараются запятнать возможно большее количество коз. Запятнанные козы отходят в сторону, подсчитываются и включаются в игру. Затем по сигналу козы опять перебегают на другую сторону, в дом, а волки их ловят во рву. После 2-4 перебежек выбираются новые волки, и игра повторяется. Выигравшими считаются те козы, которые ни разу не были пойманы, и та пара волков, которая за время всех перебежек поймала больше коз. Проигравшими считаются те козы, которые были пойманы два-три раза.  Правила игры:  1.Волки могут пятнать коз, находясь во рву и не переступая границы.  2.Коза, перебежавшая ров, а не перепрыгнувшая через него, считается пойманной.  3.Перебежка начинается только по сигналу руководителя.  4.Если коза прыгнет в ров, она считается пойманной.  5.Если коза задержалась у рва, боясь волков, руководитель считает до трех, после чего она обязана перепрыгнуть через ров; в противном случае коза считается пойманной.  Варианты игры:  1. Козы стоят за линией рва. По сигналу, без пробежек они прыгают на другую сторону (прыжок с места). При этом способе прыжка ров должен быть несколько уже.  2. Запятнанные козы не выходят из игры. После трех перепрыгиваний через ров меняют волка. Побеждает волк, который за это время запятнает больше коз.  **+ 4 игры на повторение с предыдущего месяца** |
| **Март** | **«Найди себе пару»**  **Цель:** Развивать у детей ориентировку в пространстве. Упражнять детей в беге.  **Пособия:** Флажки двух основных цветов**.**  **Описание игры:**  Каждый ребенок получает один флажок. Флажки двух цветов поровну. По сигналу воспитателя дети разбегаются по площадке. По сигналу «найди пару» дети, имеющие одинаковые флажки, становятся рядом. В игре должно принимать участие нечетное число детей, чтобы один остался без пары. Обращаясь к нему, все играющие говорят: Ваня, Ваня не зевай (Маня. Оля и др.)  Быстро пару выбирай.  Затем по удару в бубен дети опять разбегаются по площадке, и игра повторяется. **Правила игры: 1.** Продолжительность игры 5-7 минут.   1. В игре принимает участие нечетное количество детей. 2. Поиск пары начинается только по сигналу.   **«Найди, где спрятано!»**  **Цель:** Развивать у детей зрительную память, внимание. Упражнять в работе с коллективом.  **Пособия:** Игрушка или флажок.  **Описание игры:** Дети сидят с одной стороны площадки. Воспитатель показывает детям игрушку или флажок, который он будет прятать. Воспитатель предлагает детям встать, отвернуться к стене. Сам воспитатель отходит от детей на несколько шагов и прячет флажок, после чего говорит: "Ищите!" Дети начинают искать. Кто первый найдет флажок, тот имеет право прятать его при повторении игры.  **Правила игры:**   1. Игра заканчивается, когда 3 - 5 ребят найдут флажок. 2. Продолжительность игры 5 – 6 минут.   **«Пчелки и ласточка»**  **Цель:** Формировать внимание, быстроту реакции, умение быстро реагировать  **Пособия:** маска ласточки  **Описание:** Играющие — пчелы — летают по поляне и на­певают:  *Пчелки летают, Медок собирают! Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!*  Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелку пой­мает». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играю­щий становится ласточкой, игра повто­ряется.  **Правила игры:** Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.  **«Волк»**  **Цель:** учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга; приучать их быстро действовать по сигналу воспитателя, помогать друг другу.  **Пособия:** маска волка  **Описание:** Все играющие — овцы, они просят волка пус­тить их в лес погулять: *«Разреши нам, волк, погулять в твоем лесу!»* Волк отвечает: *«Гу­ляйте, гуляйте, да только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем».* Овцы сна­чала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:  *Щиплем, щиплем травку,*  *Зеленую муравку,*  *Бабушке на рукавички,*  *Дедушке на кафтанчик,*  *Серому волку*  *Грязи на лопату!*  Волк бежит по поляне и ловит овец, пойман­ный становится волком, игра возобновляется.  **Правила игры:** Гуляя по лесу, овцы дол­жны расходиться по всей площадке.  **+ 4 игры на повторение с предыдущего месяца** |
| **Апрель** | **«Угадай и догони»**  **Цель:** Развивать слуховое восприятие. Формировать умение быстро реагировать на поданный сигнал, менять направление бега. Развивать умение изворачиваться от водящих  **Пособия:** платок для завязывания глаз  **Описание**: Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водя­щий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.  **Правила игры:** В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колон­ны, а пойманный становится водящим. В иг­ре устанавливается строгая очередность.  **«Накинь кольцо»**  **Цель:** Развивать меткость, глазомер, координацию движений. Упражнять в метании.  **Пособия:** кольцеброс.  **Описание:**  Игра заключается в набрасывании колец на различные забавные фигурки, например на слона с поднятым хоботом, гуся с вытянутой шеей и т.д. На расстоянии 1,5 – 2 м. от фигуры проводится черта – граница, с которой дети бросают кольцо. Воспитатель показывает, как надо встать, как держать кольцо в горизонтальном положении, как бросать.  **Правила игры:**   1. Продолжительность игры 5-7 минут. 2. Заступать за черту нельзя.   **«Ежик и мыши»**  **Цель:** развивать координацию, скоростные качества, быстроту реакции.  **Пособия:** Маска коршуна.  **Описание:** Все дети вместе с игроками-мышами стано­вятся в круг. Ежик—в центре круга. По сигналу все идут вправо, еж — влево. Игроки произносят слова:  *Бежит ежик* — *тупу-туп,*  *Весь колючий, остер зуб!*  *Ежик, ежик, ты куда?*  *Что с тобою за беда?*  После этих слов все останавливаются. По сиг­налу к ежу подходит один игрок и говорит:  *Ежик ножками туп-туп!*  *Ежик глазками луп-луп!*  *Слышит ежик* — *всюду тишь, Чу!..*  *Скребется в листьях мышь!*  Еж имитирует движения: осторожно ходит, прислушивается. Мыши в это время бегают за кругом. Ведущий говорит:  *Беги, беги, ежик,*  *Не жалей ты ножек,*  *Ты лови себе мышей,*  *Не лови наших детей!*  Мышки бегают по кругу, выбегая и за круг. Еж их ловит (пятнает). Игроки быстро при­седают и опускают руки. Мышка поймана: она в мышеловке. Таким образом игра повто­ряется несколько раз.  **Правила игры:** Все действуют точно в соответствии с текстом. Еж пятнает мышей, слегка коснувшись их рукой. Запятнанная мышка сразу выходит из игры.  **«Бабочки»**  **Цель:** Развитие умения двигаться красиво, подражать движениям бабочек.  **Пособия**: Картонные ободки с нарисованными бабочками, колокольчик, мелки, картинки с ласточками.  **Описание:** Детям показывают картинки с изображением ласточек и рассказывают, какие они красивые и быстрые, например: *"Птицы летают высоко над землей, их не надо ловить и обижать"*. Взрослый поет армянскую народную песенку "Ласточка":  *Ласточка - "Тивит, тивит" -*  *К нам в гости летит,*  *Ах, к нам летит!*  *А под крылышком ее*  *Весна сидит,*  *Ах, весна сидит!*  Взрослый рассказывает, что весной начинают летать и яркие бабочки, надевает на головы детей ободки с бабочкой, а на асфальте мелом рисует цветы. Потом звонит в колокольчик, и по этому сигналу "бабочки" начинают "летать", резвиться. После следующего сигнала колокольчика "бабочки" садятся на нарисованные цветки (приседают на корточки).  **+ 4 игры на повторение с предыдущего месяца** |
| **Май** | **«Бабочки»**  **Цель:** Развивать у детей сообразительность, ориентировку в пространстве и ритмичность движений. Упражнять детей в беге и приседании.  **Пособия:** Маски бабочек.  **Описание:** Дети - "бабочки" стоят на краю площадки, где хотят. Под музыку или на слова воспитателя: "бабочки, бабочки полетели в сад" дети отводят руки в стороны, бегают в разные стороны, обегая один другого. Воспитатель продолжает: "на цветочек беленький все тихонько присели". Дети приседают возле цветочков названого цвета. На сигнал воспитателя: "у-у-у", который означает завывание ветра, бури, бабочки убегают из сада на край площадки. Игра повторяется на слова: "бабочки, бабочки, в поле полетели".  **Правила игры:**   1. Воспитатель постоянно отмечает детей, которые легко и тихо бегали и приседали. 2. Продолжительность игры 5 – 6 минут   **«Прячем мишку»**  **Цель:** Развитие внимания, умение ориентироваться в пространстве, различать левую и правую стороны.  **Пособия:** игрушка  **Описание:** Взрослый прячет знакомую ребенку большую игрушку (например, медведя) так, чтобы она немного была видна. Говоря: "Где мишка? Ищи мишку!", взрослый ищет его вместе с ребенком.  Когда ребенок найдет игрушку, взрослый прячет ее так, чтобы найти было сложнее. После игры с мишкой прячется сам взрослый, крича "Ку-ку". Когда ребенок найдет его, он перебегает и прячется в другое место. В конце игры взрослый предлагает спрятаться ребенку.  **«Прела-горела»**  **Цель:** развивать ориентировку в пространстве, наблюдательность, быстроту реакции  **Пособия:** 5-6 игрушек  **Описание:** Ведущий (или игрок) в разных местах пря­чет игрушки, сопровождая действия словами:  *Прела-горела, за море летела,*  *А как прилетела,*  *Так где-то и села,*  *Кто первый найдет,*  *Тот себе возьмет!*  После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл.  **Правила игры:**  **1.**Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов.  2. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подсматривать.  3. Прятать игрушки необходимо быстро.  **«Ау,ау!»**  **Цель:** Развитие внимания, умение ориентироваться в пространстве, различать левую и правую стороны.  **Пособия:** не требуются  **Описание:** Ребенок прячется в комнате и время от времени говорит: *"Ау, ау!",* а другой ребенок ищет его. Взрослый читает стихи:  *Я скажу тебе "Ау!",*  *Угадай, где я стою?*  *Ты найди меня, найди,*  *Здесь я; где-то на пути?*  *Где я, где - реши скорей:*  *Иль левее, иль правей!*  *Повнимательнее будь,*  *Все облазить не забудь!*  *(А. Ануфриева)*  **+ 4 игры на повторение с предыдущего месяца** |
| **Июнь** | **«Птичка»**  **Цель:** Развитие внимания, умения быстро бегать.  **Пособия:** не требуются  **Описание:** Дети сидят на стульчиках или на коврике, один ребенок изображает птичку, он сидит на корточках впереди всех. Взрослый поет:  - *Села птичка на окошко.*  *Посиди у нас немножко,*  *Посиди, не улетай.*  *Улетела - ай!*  *(А. Барто)*  После слов *"Улетела - ай!"* ребенок-"птичка" улетает, т. е. убегает, махая руками, как крыльями, и прячется. Взрослый предлагает детям найти "птичку". Все бегут, находят "птичку" и приводят к взрослому, после чего игра повторяется.  **«Чижик»**  **Цель:** Развитие навыков общения, умение подражать движениям, чувство ритма.  **Пособия:** не требуются  **Описание:** Дети стоят в кругу, взявшись за руки. В стороне стоит "чижик" (один из малышей).  Дети вместе со взрослым поют и играют.  *Мы откроем все окошки,*  *Приготовим зерна, крошки.*  *Ты к нам, чижик, прилетай,*  *С нами, чижик, поиграй!*  (Дети поднимают сцепленные руки - "окошки".)  *Чижик к деткам прилетел,*  *Чижик песенку запел:*  *Клю-клю-клю, клю-клю-клю.*  *Очень крошечки люблю!*  ("Чижик" прилетает в круг, дети сыплют воображаемые зерна, которые "чижик" "клюет", а дети постукивают пальчиками по полу.)  *Чижик с детками все пляшет,*  *Чижик крылышками машет.*  *Веселятся детки с ним,*  *С птичкой чижиком своим.*  ("Чижик" пляшет в середине круга, и дети подражают его движениям.)  *Попрощаюсь с вами, детки,*  *Не хочу жить в вашей клетке.*  *Я в свой садик улечу,*  *Я на ветке жить хочу!*  *(А. Ануфриева)*  ("Чижик" "вылетает" из круга, машет ручкой, как бы прощаясь с детьми. Они в ответ также машут ручками.)  **«У медведя во бору …»**  **Цель:** Развивать у детей сообразительность, ориентировку в пространстве и ритмичность движений. Упражнять детей в беге и ловле.  **Оборудование:** маска медведя.  **Описание игры:**  На одном конце площадки проводится черта. Эта опушка леса. За чертой очерчивается место для медведя. На противоположном конце площадки обозначается линией дом детей. Воспитатель назначает одного из играющих медведем. Дети направляются к опушке леса и проговаривают:  У медведя во бору грибы, ягоды беру.  А медведь не спит и на нас рычит.  Когда играющие произносят слово «рычит», медведь с рычанием встает, а дети бегут «домой». Медведь старается их поймать. Пойманного отводит к себе.  **Правила игры:** Продолжительность игры 5 – 6 минут.  **«Игра с мишкой»**  **Цель:** Развитие внимания, координации движений.  **Пособия:** маска медведя.  **Описание:** Взрослый ходит по комнате, переваливаясь, и изображает медведя. Ребенок стоит в противоположном конце комнаты. Взрослый говорит:  - *Мишка по лесу гулял,*  *Нашу Машеньку искал.*  *Долго, долго он искал,*  *Сел на травку, задремал*.  ("Мишка" садится на стул и "засыпает". Ребенок бегает вокруг.) Далее говорит:  *- Стала Машенька плясать,*  *Стала ножками стучать.*  *Мишка, Мишенька, вставай,*  *Нашу Машу догоняй!*  *(А. Ануфриева)*  ("Мишка" просыпается, "рычит" и догоняет ребенка.)  **+ 4 игры на повторение с предыдущего месяца** |
| **Июль** | **«Кот и мышь»**  **Цель:** Развитие внимания, ловкости, быстроты.  **Пособия**: не требуются  **Описание:** Взрослый изображает кота, ребенок - мышку. Ребенок сидит "в норке" (за стульчиком), "кот" ходит по комнате, говоря при этом:  *- Котик по двору идет,*  *Ищет мышек Васька-кот,*  *Ищет мышек кот.*  *Тихо мышка сидит,*  *На кота она глядит,*  *На кота глядит.*  *(Е. Тихеева)*  Взрослый садится на стул и закрывает глаза - "спит". Ребенок-"мышка" подходит на близкое расстояние, видит, что "кот спит", бегает и играет вокруг "кота". "Кот" потягивается, открывает глаза, "мяукает" и бросается ловить "мышку". Ребенок-"мышка" убегает в "норку".  **Правила игры:** После разучивания игры роль кота может исполнять ребенок.  **«Кто поймает?»**  **Цель:** Развитие ловкости.  **Пособия:** К палке-удочке привязан шнурок, на конце которого рыбка.  **Описание:** Взрослый водит удочкой над головой ребенка, то, приближая рыбку, то удаляя. Ребенок должен поймать рыбку. Когда ему это удается, ребенок танцует, а взрослый поет:  - *Саша наш - молодец!*  *Саша наш - удалец!*  *Саша рыбку поймал,*  *А потом поплясал*!  *(А. Ануфриева)*  **«Птицы и автомобиль»**  **Цель:** Развитие внимания, умения быстро бегать.  **Пособия:** Игрушечный автомобиль.  **Описание:** Дети -"птички" "летают" по комнате, размахивая руками, как крыльями, а взрослый напевает:  *- Прилетели птички,*  *Птички-невелички.*  *Летали, летали,*  *Крыльями махали.*  *(Дети -"птички" "летают".)*  *Так они летали,*  *Крыльями махали.*  *На дорожку прилетали,*  *Зернышки клевали.*  *(А. Ануфриева)*  ("Птички" прыгают на скамеечку и приседают на полусогнутых ногах, затем прыгают на пол, садятся на корточки, стучат пальчиком об пол - "клюют".)  Появляется взрослый с игрушечным автомобилем в руках, раздается гудок, и автомобиль, управляемый взрослым, едет. Взрослый приговаривает или поет:  *- Автомобиль по улице бежит,*  *Пыхтит, спешит, в гудок гудит.*  *Тра-та-та, берегись, посторонись*!  Дети -"птички" быстро убегают от автомобиля и встают на скамейку.  **Правила игры:** После разучивания игры роль ведущего может исполнять ребенок.  **«Конкурс с яблоком»**  **Цель:** Учить действовать сообща в паре, развивать ловкость, координацию.  **Пособия:** небольшой резиновый мяч.  **Описание игры:** Этот конкурс также не требует никакой особой подготовки – нужно всего лишь взять маленький мяч - яблоко, предложить участникам произвольно разбиться на пары, повернуться друг к другу лицом и, зажав между лбами или руками мяч, выполнить любые команды ведущего: «Шаг влево», «Два шага вправо», «Подпрыгнуть», «Присесть» и т. п. У какой пары все задания получатся лучше, та и заслужила приз. Для задора можно движения выполнять под музыку.  **+ 4 игры на повторение с предыдущего месяца** |
| **Август** | **«Зайки»**  **Цель:** Развитие быстроты.  **Пособия:** маска волка  **Описание:** Дети изображает "зайчиков", а взрослый - "волка". "Зайчики" делают то, о чем поется в песенке, а на последних словах песенки: "Волк идет!" - "волк" бежит за "зайчиками", которые убегают от него.  *Заиньки перебегают*  *То лужок, то лесок.*  *Землянику собирают,*  *Скок да скок! Скок да скок!*  *Здесь полянка мягче шелка,*  *Оглянись, оглянись!*  *Берегись лихого волка,*  *Берегись, берегись!*  *Заиньки уснули сладко,*  *Лес шумит! Лес поет! -*  *Убегайте без оглядки:*  *Волк идет, волк идет!*  *(Русская песенка)*  **Правила игры:** После разучивания игры роль волка может исполнять ребенок.  **«Ниточка»**  **Цель:** Развитие умения действовать согласованно.  **Пособия:** Катушка с нитками.  **Описание:** Детям показывают катушку и объясняют, как на них наматывают нитки. Малышам предлагают изобразить, как это происходит. Все берутся за руки: тот, кто стоит первым, будет исполнять роль "катушки". Он стоит в середине комнаты и крепко держит за руку второго малыша, а тот - третьего и т. д. Получилась "ниточка".  Взрослый, взяв за руку последнего малыша, ведет всех по кругу до тех пор, пока вся "нитка" не намотается на "катушку". Малыши двигаются приставным шагом и приговаривают: "Ниточка, ниточка, накручивается!"  Потом "ниточка" разматывается, дети идут назад, не отпуская рук, повторяя считалку:  - *Ниточка, иголочка,*  *Ти-ти, улети.*  *Обратно ко мне прилети!*  **«ТЕТКА»**  Цель: Развивать бег, увертливость, воспитывать желание играть вместе.  **Описание игры:**  Считалкой выбирают водящего, который ловит участников игры и у пойманного спрашивает:   * *У кого был?* * *У тетки.* * *Что ел?* * *Клецки* * *Кому отдал?*   Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.  «Играй, играй, мяч не теряй!»  Цель: Приучать детей слушать указания педагога и действовать в соответствии с ними. Развивать имеющиеся навыки действий с мячом. Формировать слуховое внимание и организованность действий.  Пособия: Мячи по количеству детей.  Описание игры: Дети располагаются на площадке. Каждый играет с мя-чом, выполняя действия по своему выбору: бросает вверх и о землю, отбивает мяч на месте и в движении; бросает мяч в стену, в корзину. После сигнала воспитателя все должны поднять мяч вверх.  Правила игры:  1.Играть с мячом, не мешая товарищам, находить свободное место на площадке.  2. Не успевший по сигналу поднять мяч получает штрафное очко.  **+ 4 игры на повторение с предыдущего месяца** |