Подвижные имитационно-подражательные игры

Игра "Лягушки" (прыжки)

На земле или на асфальте начертить небольшой квадратик - дом. Вокруг дома - четыре листика вперемежку с четырьмя кочками - пруд.

Играть могут двое, четверо, шестеро ребят. Один из играющих - Лягушка-квакушка, остальные - лягушата.

Лягушка-квакушка учит лягушат прыгать, она стоит справа от пруда, а лягушата - слева. Каждый лягушонок становится на квадратик - дом и, внимательно слушая команды Лягушки-квакушки, прыгает, отталкиваясь обеими ногами и приземляясь тоже на обе ноги.

Лягушка четко и громко командует, один лягушонок прыгает, а остальные следят за тем, правильно ли он это делает. Например, команда может быть такая: "Кочка!.. Листик!.. Листик!.. Дом!.. Листик!.. Кочка!.. Кочка!.." - или любая другая, где дом, листик и кочка чередуются так, как захочет Лягушка-квакушка. Если лягушонок прыгал высоко и не перепутал ни одной команды, он становится рядом с Лягушкой, а если ошибся - к лягушатам и должен будет после всех учиться прыгать снова.

Игра "Лиса и куры" (бег, прыжки, лазание)

Дети изображают кур. Один из играющих - петух, другой - лиса. Куры ходят по площадке, ищут корм. Лиса внимательно следит за ними. По указанию педагога (незаметно для всех) выходит лиса и тихонько подкрадывается к курам. Петух громко кричит: "КУ-КА-РЕ-КУ!" Куры убегают, взлетают на насест (бревно, скамейку, гимнастическую стенку). Петух должен убежать последним. Лиса ловит тех кур, которые не успели быстро подняться на насест и удержаться на нём. После двух-трёх кратного проведения игры выбирают других детей на роль петуха и лисы.

Игра "Заяц" (метание)

Дети становятся кругом, в центре круга - "заяц". Игроки начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы он задел "зайца". "Заяц" пытается увернуться от мяча. Игрок, сумевший задеть мячом зайчика, становится на его место, и игра продолжается.

Правила:

1. При броске нельзя заходить за границы круга и приближаться к зайчику.

2. Надо назвать имя игрока, который будет ловить мяч.

3. Мяч нельзя задерживать в руках, надо перебрасывать его другому игроку как можно быстрее.

Игра "Змейка" (бег с препятствиями, координация движений)

Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить направление движения всей группы: побежать в противоположную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90°), закрутить цепочку "змейкой", описать круг и т.д. Правила: 1. Все дети должны крепко держаться за руки, чтобы "цепочка" не порвалась. 2. Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать "след в след". 3. Хорошо использовать в игре естественные препятствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками, сбегать, но склонам неглубоких оврагов. При игре в помещении можно создать "полосу препятствий" из больших кубиков или спортивных предметов (обручей" кеглей, гимнастических скамеечек). 4. Игру можно остановить" если "цепочка" порвалась, и выбрать нового ведущего.