# Игры, направленные на физическое развитие дошкольников.

# Игра «Совушка»

# Цель игры: развитие ловкости, развитие умения действовать по сигналу.

# Оборудование: мел.

# Ход игры. Один из играющих изображает совушку. Он сидит в гнезде — небольшом обозначенном на земле полукруге. Остальные играющие подражают лягушкам, жучкам, бабочкам. Они бегают, прыгают, машут руками. По сигналу Ночь наступила! все останавливаются и замирают в произвольной позе. Совушка вылетвет на охоту. Заметив пошевелившегося, совушка уводит его к себе в гнездо. По сигналу День! снова все начинают двигаться. По правилам игры вырываться от совушки нельзя. Наиболее ловкими и осторожными считаются те, кто не попадается совушке.

# Игра «Волк во рву»

# Цель игры; развитие умения ориентироваться в пространстве, умения прыгать, действовать по сигналу.

# Оборудование: мел.

# Ход игры. На площадке примерно на расстоянии 10—15 м проводятся две параллельные линии. За одной из них находится дом, в котором живут козы, за другой — поле. Между домом и полем проведены еще две линии на расстоянии 1—1,5 м одна от другой. Ими обозначен ров, в котором находится волк. По сигналу Козы, в поле! играющие выбегают из дома и, перепрыгивая через ров, бегут в поле. Волк старается запятнать коз. Игрок, запятнанный волком, останавливается, чтобы волк мог отметить количество пойманных. Затем козы возвращаются в дом, и игра продолжается. Выигрывает волк, поймавший больше коз.

# Игра «Два мороза.»

# Цель игры: развитие скорости движений, ловкости, умение действовать по сигналу.

# Оборудование: мел.

# Ход игры. На противоположных сторонах площадки обозначаются два дома. В одном из них находятся все играющие, кроме двух морозов, которые стоят на середине площадки. Морозы говорят:   Мы два брата молодые, два мороза удалые: я мороз — красный нос, я мороз — синий нос. Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?  Дети отвечают: Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз — и перебегают в другой дом. Морозы стараются заморозить пробегающих, коснувшись их рукой. Замороженные останавливаются на месте. Морозы подсчитывают, сколько играющих им удалось заморозить. Затем выбирают новых морозов. Лучшими признаются те, которые сумели заморозить большее количество игроков.

# Игра «Ловишки»

Цель игры: учиться быстро бегать, ориентироваться в пространстве, умение действовать по сигналу.

# Оборудование: игра проводится на площадке.

# Ход игры. Один из играющих выбирается ловишкой. Другие играющие разбегаются по площадке. Водящий громко говорит: Я—ловишка! Этй~слова служат сигналом к началу игры. Ловиш-а старается догнать и коснуться рукой кого-нибудь из играющих. Игрок, которого коснется водящий, становится ловишкой, теперь уже от него все убегают и увертываются. Новому ловишке не разрешается сейчас же касаться рукой прежнего водящего.

# Игра «Поймай мяч»

# Цель игры: учиться перебрасывать и ловить мяч,

# Оборудование: мяч.

# Ход игры. В игре участвуют трое играющих. Двое становятся на расстоянии не менее 3 м друг от друга и перебрасывают мяч. Третий находится между ними и старается поймать мяч в тот момент, когда он пролетает над ним. Поймав мяч, водящий становится на место неудачно бросившего мяч, а тот занимает место водящего.

**Игра «Цыплята и наседка»**

Цель: учить детей подлезать под препятствие, действовать по сигналу, развивать мышцы живота, спины, ног.

Оборудование: веревка, натянутая на высоте 50 см от уровня пола - домик цыплят, желтые шапочки - маски для каждого ребёнка, шарики.

Ход игры: взрослый собирает детей за натянутой верёвкой в домике, надевает им шапочки-маски цыплят, объясняет, что цыплятки пойдут из домика на улицу искать зёрнышки. Как только услышат, что прилетела большая птица, они должны быстро спрятаться в домике.

Дети и взрослый подлезают под верёвку, начинают собирать небольшие шарики, рассыпанные на полу. По команде взрослого: "Большая птица!" дети прячутся в домик.

Птицей может быть другой взрослый, он пытается поймать детей, затем роль птицы может выполнять ребёнок.

**Игра «Сходим к мишке в гости»**

Цель: совершенствовать навык ходьбы, развивать ловкость, равновесие.

Оборудование: гимнастическая стенка, доска 1,5-2 м. с зацепами, мягкая игрушкамишка.

Ход игры: взрослый закрепляет доску одним концом на гимнастической стенке, начиная с высоты 20-30 см, затем крутизну горки можно увеличивать. На гимнастическую стенку сажает игрушку и предлагает малышу сходить в гости к мишке. Взрослый следит за осанкой ребёнка, эмоционально его одобряет.

**Игра «Карусель»**

Цель: развивать у ребенка равновесие в движении, навык бега, повышать эмоциональный тонус.

Оборудование: обруч.

Ход игры: взрослый предлагает детям взяться за обруч и побегать под слова потешки:

Еле - еле, еле - еле,

Закружились карусели,

А потом, потом, потом,

Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите,

Раз-два, раз-два,

Вот и кончилась игра.

Игру можно повторить, меняя движение. Можно проводить подобные игры-упражнения на приседание, вставание на носочки, держась за обруч.

**Игра «Самолётик»**

Цель: развивать у ребенка навык бега.

Ход игры: взрослый предлагает ребёнку поиграть в самолетик - полетать: «Беги ко мне, будем летать!» Малыш бежит в объятия взрослого, который подхватывает его под мышки, поднимает, вместе с ним кружиться, затем ставит на землю. Во время движения взрослый имитирует звук самолета и побуждает ребенка повторять его: «У-у-у-у!»

Если кружение вызывает негативную реакцию у ребёнка, то можно просто поднять и прижать малыша к себе.

# Игра «Серый волк» (Татарская народная игра)

# Цель: учиться быстро бегать, не наталкиваясь друг на друга, ориентироваться в пространстве, уметь слушать текст, соблюдать правила игры, воспитывать дружеские взаимоотношения, быстроту реакции на сигнал.

# Ход игры. Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки. Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20-30 метров. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

# -Вы, друзья, куда спешите?

# - В лес дремучий мы идем.

# - Что вы делать там хотите?

# - Там малины наберем.

# - Вам зачем малина, дети?

# - Мы варенье приготовим.

# - Если волк в лесу вас встретит?

# - Серый волк нас не догонит!

# После этой переклички все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

# Соберу я ягоды и сварю варенье,

# Милой моей бабушке будет угощенье.

# Здесь малины много, всю и не собрать,

# А волков, медведей вовсе не видать!

# После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово - туда, где прятался сам.

# Правила игры. Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убегать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.