Галахова Елена Александровна- воспитатель I квалификационной категории.

ГБОУ ГИМНАЗИЯ №1579 г. Москвы

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЕ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Месяц,**  **д.н.** | | **ЛЕКСИЧЕСКАЯ ТЕМА** | **ПОНЕДЕЛЬНИК** | **ВТОРНИК** | **СРЕДА** | **ЧЕТВЕРГ** | **ПЯТНИЦА** |
| **сентябрь** | **1** | **1.Мой город-Москва** | **«У медведя во бору»**  На одной стороне площадки (зала) — берлога медведя (круг), на другой (за чертой) - дом детей. Они выходят из дома и идут к берлоге, приговаривая:  У медведя во бору  Грибы, ягоды беру,  А медведь не спит  И на нас рычит!  С последним словом медведь выбегает из берлоги и ловит (салит) играющих. Дети убегают в свой дом.  **Цвета**  Игроки становятся в круг. Ведущий командует: «Коснитесь желтого, раз, два, три!». Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, одежду, часть тела) остальных участников в круге. Кто не успел – выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним. | **«Бездомный заяц»**  Выбирается охотник и бездомный заяц, остальные играющие – зайцы: они чертят себе кружочки, и каждый встает в свой домик. Бездомный заяц убегает, а охотник догоняет его. Спасаясь от охотника, заяц может забежать в любой кружок. Стоявший в нем ребенок должен убегать, потому что теперь он становится бездомным, и охотник будет ловить его. Как только охотнику удается поймать зайца, он выходит из игры.  **Голова дракона**  Играющие цепляются друг за друга как паровозик. По команде ведущего голова дракона – первый человек – пытается поймать хвост – последнего человека. Тот в свою очередь должен увернуться. Когда последний пойман, он переходит в начало цепочки. | **«Светофор»**  Описание игры На земле обозначают две линии метрах в 4-5 друг от друга, ведущий (светофор) становится между этими линиями, а все играющие должны встать за одной из них. Ведущий, отвернувшись от игроков называет какой-нибудь цвет и все игроки, у кого есть такой цвет в одежде переходят за другую линию. Те, у кого нет одежды такого цвета, должны пробежать мимо «светофора», а он в свою очередь должен коснуться кого-нибудь из «нарушителей». »Нарушитель» становится ведущим.  **Три жизни**  Каждому участнику дается три «жизни». Мяч лежит на земле, а игроки стоят на площадке в произвольных местах. Ближайший к мячу игрок берет его и бросает, пытаясь попасть им в другого игрока. Тот, в кого попадает мяч, теряет одну «жизнь». Но игра продолжается, и участник, который подобрал мяч, целится в другого игрока. Пока мяч находится в воздухе, можно двигаться. Как только кто-то ловит мяч, все застывают на месте, пока мяч не попадет в одного из игроков или не пролетит мимо. Участники, которые теряют все три «жизни», выбывают из игры. Победитель – оставшийся последним участник. | **«Выше ноги»**  Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой нельзя выбегать. Затем выбирают одного ловца. Он начинает ловить игроков, что убегают. При этом дети стараются оторвать ноги от земли (стать на скамейку или камень). В таком положении ловец не имеет права их осалить  **Коснись тени**  Игра для любого количества участников. Проводится на открытом воздухе при солнечной погоде. В основе лежит игра в пятнашки, но в данном случае цель водящего – осалить не самого игрока, а его тень рукой или ногой. Осаленный игрок становится водящим. Единственный способ спасения – спрятаться в тень. В противном случае игрок должен постоянно находиться в движении. Пока два игрока бегают, остальные остаются на месте. | **Черный, белый не берите, «Да» и «Нет» не говорите**  Цель: развивать внимательность, умение следить за своими ответами в ходе игры, закреплять знания об окружающем.  Ход игры: игра начинается так:  Вам прислали сто рублей,  Что хотите, то купите,  Черный, белый не берите,  «Да», «Нет» не говорите.  После этого водящий ведет разговор, задавая вопросы  **Золотые ворота (планеты)**  Из участников образуются планеты (по 3-4 человека), которые, взявшись за руки, становятся в круг. Остальные образуют змейку, где каждый держится за талию другого. Под музыку или участники-«планеты» все вместе говорят: «Золотые ворота пропускают не всегда. Первый раз прощается, второй раз запрещается, а на третий раз не пропустим вас!» (в это время опускаются руки «планет»), змейка пробегает под руками «планет». При остановке музыки «планеты» захватывают тех, кто не успел пробежать под руками. «Планеты» растут, и так до последнего участника – самого шустрого. |
| **2** | **2.МОЯ СЕМЬЯ** | **«Выше ноги»**  Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой нельзя выбегать. Затем выбирают одного ловца. Он начинает ловить игроков, что убегают. При этом дети стараются оторвать ноги от земли (стать на скамейку или камень). В таком положении ловец не имеет права их осалить  **Лабиринт**  Выбираются два водящих – заяц и волк. Дети встают в несколько шеренг на расстоянии вытянутой руки. Игроки, стоящие по бокам шеренги, руки не поднимают. Заяц бегает по лабиринту, не пробегая под руками. По команде воспитателя «направо» дети поворачиваются, и заяц уже бегает по другому лабиринту. Волк догоняет зайца, если догонит - меняются. | **«Вежливая игра»**  Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей и внимания.  Ход игры: игроки встают в круг. В его центре — ведущий, кот Леопольд. Ведущий подает стоящим в кругу участникам различные команды, но выполнять их надо, только если он прибавляет к команде слово «пожалуйста». Например: «Пожалуйста, похлопайте в ладоши!», «Пожалуйста, повернитесь к своему соседу справа!», «Пожалуйста, потопайте ногами!» и т. д.  Особые замечания: игрок, который ошибся, меняется местами с ведущим.  **Съедобное - несъедобное**  Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту. | **Черный, белый не берите, «Да» и «Нет» не говорите**  Цель: развивать внимательность, умение следить за своими ответами в ходе игры, закреплять знания об окружающем.  Ход игры: игра начинается так:  Вам прислали сто рублей,  Что хотите, то купите,  Черный, белый не берите,  «Да», «Нет» не говорите.  После этого водящий ведет разговор, задавая вопросы  **Вышибалы**  Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому.  Существует несколько вариантов игры:  а) вышибалой становится «выбитый» или вновь прибывший игрок;  б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля, пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана «свечка», что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле | **«Мы веселые ребята»**  Цель: развивать ловкость, увертливость; совершенствовать умение соблюдать правила игры.  Ход игры: дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне также проводится черта – это дома. В центре площадки находится ловишка. Играющие хором произносят  Мы веселые ребята, любим бегать и скакать  Ну, попробуй нас догнать. 1,2,3 – лови!  После слава «Лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка старается поймать их.  **Я знаю пять имен**  По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произнося очередное слово: «Я знаю пять имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, Соня - четыре, Ира - пять», «Я знаю 5...» Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку; когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в «классиках»), при этом заранее лучше договориться, в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча. | **«Бездомный заяц»**  Выбирается охотник и бездомный заяц, остальные играющие – зайцы: они чертят себе кружочки, и каждый встает в свой домик. Бездомный заяц убегает, а охотник догоняет его. Спасаясь от охотника, заяц может забежать в любой кружок. Стоявший в нем ребенок должен убегать, потому что теперь он становится бездомным, и охотник будет ловить его. Как только охотнику удается поймать зайца, он выходит из игры.  **Колечко**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось. |
| **3** | **3.ГРИБЫ,ХЛЕБ** | **«ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА»**  Цель: передача мяча.  Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга, - по мячу. По сигналу оба игрока начинают передавать мячи по кругу в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Когда у одного из игроков оказывается два мяча, игра начинается заново  **«Ловля рыб»**  Цель: закреплять знания детей о различных видах рыб, совершенствовать умение действовать по правилам.  Ход игры: игроки делятся на две группы. Одни становятся напротив других на расстоянии нескольких шагов. Одна группа – рыболовы, вторая – рыбы. В начале игры у них происходит разговор:  - Что вы вяжете? (рыбы)  - Невод. (рыбаки имитируют движения)  - Что вы будете ловить?  - Рыбу.  - Какую?  - Щуку.  - Ловите.  Рыбы поворачиваются и бегут до черты. Рыбаки стараются выловить | **«У медведя во бору»**  На одной стороне площадки (зала) — берлога медведя (круг), на другой (за чертой) - дом детей. Они выходят из дома и идут к берлоге, приговаривая:  У медведя во бору  Грибы, ягоды беру,  А медведь не спит  И на нас рычит!  С последним словом медведь выбегает из берлоги и ловит (салит) играющих. Дети убегают в свой дом.  **Лабиринт**  Выбираются два водящих – заяц и волк. Дети встают в несколько шеренг на расстоянии вытянутой руки. Игроки, стоящие по бокам шеренги, руки не поднимают. Заяц бегает по лабиринту, не пробегая под руками. По команде воспитателя «направо» дети поворачиваются, и заяц уже бегает по другому лабиринту. Волк догоняет зайца, если догонит - меняются. | **«Людоед»**  «Людоед» сидит с закрытыми глазами и все поочередно его трогают, тот, кого ему удастся схватить за руку, становится «людоедом».  **Колечко**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось. | **«Бездомный заяц»**  Выбирается охотник и бездомный заяц, остальные играющие – зайцы: они чертят себе кружочки, и каждый встает в свой домик. Бездомный заяц убегает, а охотник догоняет его. Спасаясь от охотника, заяц может забежать в любой кружок. Стоявший в нем ребенок должен убегать, потому что теперь он становится бездомным, и охотник будет ловить его. Как только охотнику удается поймать зайца, он выходит из игры.  **Я знаю пять имен**  По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произнося очередное слово: «Я знаю пять имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, Соня - четыре, Ира - пять», «Я знаю 5...» Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку; когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в «классиках»), при этом заранее лучше договориться, в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча. | **«На золотом крыльце сидели»**  Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): «На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной... Игроки вокруг должны прыгать через скакалку. Кто не успеет – тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке  **Вышибалы**  Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому. |
| **4** | **4.ДАРЫ ОСЕНИ** | **«Шишки, желуди, орехи»**  Дети встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за пределами круга. Ведущий произносит слово «орехи» (или «шишки», «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье то место. Если это ему удается, то он стает орехом («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, стает на место ведущего.  **Лабиринт**  Выбираются два водящих – заяц и волк. Дети встают в несколько шеренг на расстоянии вытянутой руки. Игроки, стоящие по бокам шеренги, руки не поднимают. Заяц бегает по лабиринту, не пробегая под руками. По команде воспитателя «направо» дети поворачиваются, и заяц уже бегает по другому лабиринту. Волк догоняет зайца, если догонит - меняются. | **«РУЧЕЙКИ И ОЗЕРА»**  Цель: учить детей бегать и выполнять перестроения  Дети стоят в двух-трех колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне).  На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги озера. Выигрывают те дети, которые построят круг.  **Картошка**  Мяч должен быть легким, лучше небольшой надувной. Игроки, встав в круг, перекидывают мяч друг другу (ловят или отбивают, как в игре «волейбол»), тот, кто пропускает или роняет мяч, становится «картошкой» - садится на корточки в круг и по нему могут производиться удары мячом. Если мяч после удара по «картошке» падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется, если «картошке» удается поймать мяч (наподобие «свечи»), то «картошкой» становится потерявший мяч, а остальные игроки выходят из круга. Последний из двух оставшихся игроков, уронивший мяч на землю, становится первой «жертвой» нового кона. | **«Ловля рыб»**  Цель: закреплять знания детей о различных видах рыб, совершенствовать умение действовать по правилам.  Ход игры: игроки делятся на две группы. Одни становятся напротив других на расстоянии нескольких шагов. Одна группа – рыболовы, вторая – рыбы. В начале игры у них происходит разговор:  - Что вы вяжете? (рыбы)  - Невод. (рыбаки имитируют движения)  - Что вы будете ловить?  - Рыбу.  - Какую?  - Щуку.  - Ловите.  Рыбы поворачиваются и бегут до черты. Рыбаки стараются выловить как можно больше рыбы.  **Лабиринт**  Выбираются два водящих – заяц и волк. Дети встают в несколько шеренг на расстоянии вытянутой руки. Игроки, стоящие по бокам шеренги, руки не поднимают. Заяц бегает по лабиринту, не пробегая под руками. По команде воспитателя «направо» дети поворачиваются, и заяц уже бегает по другому лабиринту. Волк догоняет зайца, если догонит - меняются. | **«Съедобное –**  **несъедобное»**  Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.  **Вышибалы**  Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому. | **«ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА»**  Цель: передача мяча.  Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга, - по мячу. По сигналу оба игрока начинают передавать мячи по кругу в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Когда у одного из игроков оказывается два мяча, игра начинается заново  **Я знаю пять имен**  По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произнося очередное слово: «Я знаю пять имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, Соня - четыре, Ира - пять», «Я знаю 5...» Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку; когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в «классиках»), при этом заранее лучше договориться, в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча. |
| **октябрь** | **5,1** | **5.ДЕРЕВЬЯ, КУСТЫ, ЛЕС** | **«Мышеловка»**  Цель: развивать быстроту, ловкость, внимание; учить согласовывать слова с игровыми действиями.  Ход игры: играющие делятся на две неравные подгруппы. Меньшая образует круг – мышеловку. Остальные – мыши. Игроки в кругу двигаются и приговаривают  Ах, как мыши надоели, развелось их просто страсть.  Все погрызли, все поели, всюду лезут – вот напасть.  По окончании слов дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу дети опускают руки и приседают  **«Коршун и наседка» - равновесие.**  Цель. Учить детей проявлять взаимовыручку, не спорить, соблюдать правила игры, проявлять чуткость и отзывчивость.  Правила игры. Дети должны крепко держаться за пояс друг друга. Тот, кто не удержался в цепи, быстро встает на свое место. Не толкать руками водящего. Выигрывает тот, кто лучше всех защищает детей | **«Бездомный заяц»**  Выбирается охотник и бездомный заяц, остальные играющие – зайцы: они чертят себе кружочки, и каждый встает в свой домик. Бездомный заяц убегает, а охотник догоняет его. Спасаясь от охотника, заяц может забежать в любой кружок. Стоявший в нем ребенок должен убегать, потому что теперь он становится бездомным, и охотник будет ловить его. Как только охотнику удается поймать зайца, он выходит из игры.  **Съедобное - несъедобное**  Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту. | **«Птицы»**  Цель: закрепить знания детей о различных птицах; совершенствовать умение соблюдать правила игры.  Ход игры: играющие выбирают хозяйку и ястреба. Остальные - птицы. Прилетает ястреб. Хозяйка говорит  - Зачем пришел?  - За птицей!  - За какой?  Ястреб называет. Если названной птицы нет, хозяйка прогоняет его. Игра продолжается до тех пор, пока ястреб не переловит всех птиц**.**  **Колечко**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось. | **«Зайцы в огороде»**  По считалке выбирается сторож, который охраняет огород – обозначенный круг диаметром 3-4 метра. Все остальные-зайцы - находятся за кругом. По команде воспитателя зайцы впрыгивают в огород и выпрыгивают из него. Сторож прыгает на месте. Если сторож долго не может поймать всех зайцев, то он превращает осаленных в своих помощников-собачек, произнося слова: «Друзья мои, вы не зевайте, ловить зайчишек помогайте». Превращенные в собачек зайцы перестают прыгать и с лаем, помогаю салить остальных игроков. Победителем становится заяц, которого не удалось поймать ни сторожу, ни собаке.  **«Мышеловка»**  Цель: развивать быстроту, ловкость, внимание; учить согласовывать слова с игровыми действиями.  Ход игры: играющие делятся на две неравные подгруппы. Меньшая образует круг – мышеловку. Остальные – мыши. Игроки в кругу двигаются и приговаривают  Ах, как мыши надоели, развелось их просто страсть.  Все погрызли, все поели, всюду лезут – вот напасть.  По окончании слов дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу дети опускают руки и приседают | **«У медведя во бору»**  На одной стороне площадки (зала) — берлога медведя (круг), на другой (за чертой) - дом детей. Они выходят из дома и идут к берлоге, приговаривая:  У медведя во бору  Грибы, ягоды беру,  А медведь не спит  И на нас рычит!  С последним словом медведь выбегает из берлоги и ловит (салит) играющих. Дети убегают в свой дом**.**  **Лабиринт**  Выбираются два водящих – заяц и волк. Дети встают в несколько шеренг на расстоянии вытянутой руки. Игроки, стоящие по бокам шеренги, руки не поднимают. Заяц бегает по лабиринту, не пробегая под руками. По команде воспитателя «направо» дети поворачиваются, и заяц уже бегает по другому лабиринту. Волк догоняет зайца, если догонит - меняются. |
| **2** | **6.ПЕРЕЛЕТНЫЕ ПТИЦЫ** | **«Филин и птицы»**  Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.  Ход игры: дети выбирают себе имена тех птиц, голос которых они могут воспроизвести, например, ворон, уток, журавлей. В двух противоположных концах комнаты обозначаются места для гнезда «филина» и дома «птиц».  **Я знаю пять имен**  По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произнося очередное слово: «Я знаю пять имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, Соня - четыре, Ира - пять», «Я знаю 5...» Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку; когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в «классиках»), при этом заранее лучше договориться, в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча. | **«Вышибалы»**  Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому.  Существует несколько вариантов игры:  а) вышибалой становится «выбитый» или вновь прибывший игрок;  б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля, пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана «свечка», что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле;  в) игроков должно быть достаточно много, не менее 4-5 в каждой команде.  **«Коршун и наседка» - равновесие.**  Цель. Учить детей проявлять взаимовыручку, не спорить, соблюдать правила игры, проявлять чуткость и отзывчивость.  Правила игры. Дети должны крепко держаться за пояс друг друга. Тот, кто не удержался в цепи, быстро встает на свое место. Не толкать руками водящего. Выигрывает тот, кто лучше всех защищает детей | **«Коршун и наседка» - равновесие.**  Цель. Учить детей проявлять взаимовыручку, не спорить, соблюдать правила игры, проявлять чуткость и отзывчивость.  Правила игры. Дети должны крепко держаться за пояс друг друга. Тот, кто не удержался в цепи, быстро встает на свое место. Не толкать руками водящего. Выигрывает тот, кто лучше всех защищает детей  **Колечко**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось. | **«Колечко»**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось  **«Волк во рву»**  Цель: развивать смелость и ловкость, умение действовать по сигналу. Упражнять в прыжках в длину с разбегу.  Описание игры: на площадке проводятся две параллельные прямые на расстоянии 80 – 100 см – «ров». По краям площадки очерчивается «дом коз». Воспитатель назначает одного играющего «волком», остальные – «козы». Все козы располагаются на одной стороне площадки. Волк становиться в ров. По сигналу воспитателя «волк во рву» козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а волк – старается их поймать (коснуться). Пойманных отводит в угол рва. | **«Птицы»**  Цель: закрепить знания детей о различных птицах; совершенствовать умение соблюдать правила игры.  Ход игры: играющие выбирают хозяйку и ястреба. Остальные - птицы. Прилетает ястреб. Хозяйка говорит  - Зачем пришел?  - За птицей!  - За какой?  Ястреб называет. Если названной птицы нет, хозяйка прогоняет его. Игра продолжается до тех пор, пока ястреб не переловит всех птиц.  **«Зайцы в огороде»**  По считалке выбирается сторож, который охраняет огород – обозначенный круг диаметром 3-4 метра. Все остальные-зайцы - находятся за кругом. По команде воспитателя зайцы впрыгивают в огород и выпрыгивают из него. Сторож прыгает на месте. Если сторож долго не может поймать всех зайцев, то он превращает осаленных в своих помощников-собачек, произнося слова: «Друзья мои, вы не зевайте, ловить зайчишек помогайте». Превращенные в собачек зайцы перестают прыгать и с лаем, помогаю салить остальных игроков. Победителем становится заяц, которого не удалось поймать ни сторожу, ни собаке. |
| **3** | **7.ЗОЛОТАЯ ОСЕНЬ** | **«ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА»**  Цель: передача мяча.  Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга, - по мячу. По сигналу оба игрока начинают передавать мячи по кругу в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Когда у одного из игроков оказывается два мяча, игра начинается заново  **Съедобное - несъедобное**  Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту. | **«Птицы»**  Цель: закрепить знания детей о различных птицах; совершенствовать умение соблюдать правила игры.  Ход игры: играющие выбирают хозяйку и ястреба. Остальные - птицы. Прилетает ястреб. Хозяйка говорит  - Зачем пришел?  - За птицей!  - За какой?  Ястреб называет. Если названной птицы нет, хозяйка прогоняет его. Игра продолжается до тех пор, пока ястреб не переловит всех птиц.  **Лабиринт**  Выбираются два водящих – заяц и волк. Дети встают в несколько шеренг на расстоянии вытянутой руки. Игроки, стоящие по бокам шеренги, руки не поднимают. Заяц бегает по лабиринту, не пробегая под руками. По команде воспитателя «направо» дети поворачиваются, и заяц уже бегает по другому лабиринту. Волк догоняет зайца, если догонит - меняются. | **«Зайцы в огороде»**  По считалке выбирается сторож, который охраняет огород – обозначенный круг диаметром 3-4 метра. Все остальные-зайцы - находятся за кругом. По команде воспитателя зайцы впрыгивают в огород и выпрыгивают из него. Сторож прыгает на месте. Если сторож долго не может поймать всех зайцев, то он превращает осаленных в своих помощников-собачек, произнося слова: «Друзья мои, вы не зевайте, ловить зайчишек помогайте». Превращенные в собачек зайцы перестают прыгать и с лаем, помогаю салить остальных игроков. Победителем становится заяц, которого не удалось поймать ни сторожу, ни собаке.  **«Коршун и наседка» - равновесие.**  Цель. Учить детей проявлять взаимовыручку, не спорить, соблюдать правила игры, проявлять чуткость и отзывчивость.  Правила игры. Дети должны крепко держаться за пояс друг друга. Тот, кто не удержался в цепи, быстро встает на свое место. Не толкать руками водящего. Выигрывает тот, кто лучше всех защищает детей | **«Ловля рыб»**  Цель: закреплять знания детей о различных видах рыб, совершенствовать умение действовать по правилам.  Ход игры: игроки делятся на две группы. Одни становятся напротив других на расстоянии нескольких шагов. Одна группа – рыболовы, вторая – рыбы. В начале игры у них происходит разговор:  - Что вы вяжете? (рыбы)  - Невод. (рыбаки имитируют движения)  - Что вы будете ловить?  - Рыбу.  - Какую?  - Щуку.  - Ловите.  Рыбы поворачиваются и бегут до черты. Рыбаки стараются выловить как можно больше рыбы.  **Картошка**  Мяч должен быть легким, лучше небольшой надувной. Игроки, встав в круг, перекидывают мяч друг другу (ловят или отбивают, как в игре «волейбол»), тот, кто пропускает или роняет мяч, становится «картошкой» - садится на корточки в круг и по нему могут производиться удары мячом. Если мяч после удара по «картошке» падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется, если «картошке» удается поймать мяч (наподобие «свечи»), то «картошкой» становится потерявший мяч, а остальные игроки выходят из круга. Последний из двух оставшихся игроков, уронивший мяч на землю, становится первой «жертвой» нового кона. | **«Волк во рву»**  Цель: развивать смелость и ловкость, умение действовать по сигналу. Упражнять в прыжках в длину с разбегу.  Описание игры: на площадке проводятся две параллельные прямые на расстоянии 80 – 100 см – «ров». По краям площадки очерчивается «дом коз». Воспитатель назначает одного играющего «волком», остальные – «козы». Все козы располагаются на одной стороне площадки. Волк становиться в ров. По сигналу воспитателя «волк во рву» козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а волк – старается их поймать (коснуться). Пойманных отводит в угол рва.  **«Кот и мышь»**  Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.  Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы. |
| **4** | **8.ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ**  **И ПТИЦЫ** | **«Коршун и наседка» - равновесие.**  Цель. Учить детей проявлять взаимовыручку, не спорить, соблюдать правила игры, проявлять чуткость и отзывчивость.  Правила игры. Дети должны крепко держаться за пояс друг друга. Тот, кто не удержался в цепи, быстро встает на свое место. Не толкать руками водящего. Выигрывает тот, кто лучше всех защищает детей**.**  **Я знаю пять имен**  По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произнося очередное слово: «Я знаю пять имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, Соня - четыре, Ира - пять», «Я знаю 5...» Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку; когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в «классиках»), при этом заранее лучше договориться, в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча. | **«Кот и мышь»**  Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.  Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.  **Съедобное - несъедобное**  Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту. | **«Петушиной бой» -**  игра с прыжками, предложена самими  детьми, по аналогии им уже знакомой.  Цель. Учить детей быть внимательными к партнерам по игре, замечать справедливое соперничество между детьми.  Правила игры. Команды одновременно приближаются друг к другу, не разрешается толкаться очень сильно. Побеждает команда, у которой осталось больше игроков.  **«У медведя во бору»**  Цель: закреплять умение двигаться врассыпную, имитировать игровые движения, двигаться в соответствии с текстом.  Ход игры: дети располагаются на одной стороне зала, а водящий на другой. Игроки двигаются к спящему медведю со словами:  У медведя во бору  Грибы-ягоды беру.  А медведь не спит  И на нас рычит.  Медведь с рычанием пытается поймать детей, те убегают | **«Волк и овцы»**  Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.  Ход игры: все играющие — «овцы». Один игрок — «волк».  «Овцы» обращаются к «волку»: «Разреши нам, волк, погулять в твоем лесу!» «Волк» отвечает: «Гуляйте, только траву не щиплите!»  «Овцы» гуляют по лесу, резвятся, но потом, проголодавшись, начинают щипать траву и петь  **«Белка в колесе»**  Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости и внимания.  Ход игры: из игроков выбирается один водящий — «белка». Все остальные игроки делятся на 4—5 равных по количеству участников групп. Каждая группа становится в колонну по одному, и все колонны выстраиваются лучами, как спицы колеса. Все игроки в колоннах стоят лицом к центру. Водящий становится в стороне за «спицами | **«Кот и мышь»**  Цель игры: развитие  двигательных, коммуникативных и творческих способностей.  Ход игры: игроки встают в 2 ряда лицом друг к другу и берутся за руки, образуя проход- нору.  В одном ряду стоят «коты», в другом — «мыши». Игру начинает первая пара: «кот» ловит «мышь», которая быстро бегает вокруг остальных «котов» и «мышек». В опасный момент «мышка» может спрятаться в коридоре, образованном руками остальных игроков. Как только «кот» поймал «мышь», играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока «коты» не переловят всех «мышей».  **Вышибалы**  Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому. |
| **ноябрь** | **1** | **9.ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ** | **«Хитрая лиса» - игра с бегом**  Цель. Научить детей согласовывать свои действия, уметь договориться, соглашаться с предложениями других детей. Учить проявлять сочувствие, разрешать конфликты самостоятельно.  Правила игры. Не бегать долго за одним ребенком. Не толкать осаленного. Водящие бегают по одному. Выигрывает тот, кого не осалили.  **Вышибалы**  Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому.  Существует несколько вариантов игры:  а) вышибалой становится «выбитый» или вновь прибывший игрок;  б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля, пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана «свечка», что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле; | **«Гуси и волк»**  Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.  Ход игры: все играющие делятся на деревенских ребятишек и «гусят». Выбирается «волк».  На площадке чертят круг, в середине которого сидит «волк». Дети, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит «волк», и хороводом детей образуют свой круг «гусята».  **Я знаю пять имен**  По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произнося очередное слово: «Я знаю пять имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, Соня - четыре, Ира - пять», «Я знаю 5...» Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку; когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в «классиках»), при этом заранее лучше договориться, в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча. | **«Белка в колесе»**  Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости и внимания.  Ход игры: из игроков выбирается один водящий — «белка». Все остальные игроки делятся на 4—5 равных по количеству участников групп. Каждая группа становится в колонну по одному, и все колонны выстраиваются лучами, как спицы колеса. Все игроки в колоннах стоят лицом к центру. Водящий становится в стороне за «спицами».  **«Светофор»**  Описание игры На земле обозначают две линии метрах в 4-5 друг от друга, ведущий (светофор) становится между этими линиями, а все играющие должны встать за одной из них. Ведущий, отвернувшись от игроков называет какой-нибудь цвет и все игроки, у кого есть такой цвет в одежде переходят за другую линию. Те, у кого нет одежды такого цвета, должны пробежать мимо «светофора», а он в свою очередь должен коснуться кого-нибудь из «нарушителей». »Нарушитель» становится ведущим. | **«У медведя во бору»**  Цель: закреплять умение двигаться врассыпную, имитировать игровые движения, двигаться в соответствии с текстом.  Ход игры: дети располагаются на одной стороне зала, а водящий на другой. Игроки двигаются к спящему медведю со словами:  У медведя во бору  Грибы-ягоды беру.  А медведь не спит  И на нас рычит.  Медведь с рычанием пытается поймать детей, те убегают  **Вышибалы**  Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому. | **«Бездомный заяц»**  Выбирается охотник и бездомный заяц, остальные играющие – зайцы: они чертят себе кружочки, и каждый встает в свой домик. Бездомный заяц убегает, а охотник догоняет его. Спасаясь от охотника, заяц может забежать в любой кружок. Стоявший в нем ребенок должен убегать, потому что теперь он становится бездомным, и охотник будет ловить его. Как только охотнику удается поймать зайца, он выходит из игры.  **«Людоед»**  «Людоед» сидит с закрытыми глазами и все поочередно его трогают, тот, кого ему удастся схватить за руку, становится «людоедом». |
| **2** | **10.ОДЕЖДА, ОБУВЬ,**  **ГОЛОВНЫЕ УБОРЫ** | **«Съедобное – несъедобное»**  Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.  **«Светофор»**  Описание игры На земле обозначают две линии метрах в 4-5 друг от друга, ведущий (светофор) становится между этими линиями, а все играющие должны встать за одной из них. Ведущий, отвернувшись от игроков называет какой-нибудь цвет и все игроки, у кого есть такой цвет в одежде переходят за другую линию. Те, у кого нет одежды такого цвета, должны пробежать мимо «светофора», а он в свою очередь должен коснуться кого-нибудь из «нарушителей». »Нарушитель» становится ведущим. | **«Колечко»**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось  **«Ручеек»**  Количество участников - нечетное. Дети становятся в ряд парами, берутся за руки и поднимают руки над головой. Получается «коридор». Оставшийся участник, хватая за руку любого человека, стоящего в паре, пробегает с ним по «коридору», и они вместе становятся в начале. Участник, оставшийся без пары, в свою очередь проделывает то же самое. В течение игры у каждого участника должен поменяться партнер. | **«Вышибалы»**  Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому.  Существует несколько вариантов игры:  а) вышибалой становится «выбитый» или вновь прибывший игрок;  б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля, пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана «свечка», что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле;  в) игроков должно быть достаточно много, не менее 4-5 в каждой команде.  **Цвета**  Игроки становятся в круг. Ведущий командует: «Коснитесь желтого, раз, два, три!». Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, одежду, часть тела) остальных участников в круге. Кто не успел – выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним. | **«Людоед»**  «Людоед» сидит с закрытыми глазами и все поочередно его трогают, тот, кого ему удастся схватить за руку, становится «людоедом».  **Колечко**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось. | **«На золотом крыльце сидели»**  Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): «На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной... Игроки вокруг должны прыгать через скакалку. Кто не успеет – тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке  **«Выше ноги»**  Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой нельзя выбегать. Затем выбирают одного ловца. Он начинает ловить игроков, что убегают. При этом дети стараются оторвать ноги от земли (стать на скамейку или камень). В таком положении ловец не имеет права их осалить |
| **3** | **11.НАРОДНАЯ КУКЛА**  **И ТРАДИЦИИ** | **«Плетень»**  Цель игры: воспитывать самоорганизацию.  Игроки двух команд строятся в 2 шеренги на противоположных стор  онах площадки и образуют «плетень» (согнув руки с крестно перед грудью, держат за разноимённые руки соседей справа и слева). По сигналу дети отпускают руки и разбегаются в разных направлениях, а по команде «Плетень! » строятся на своих местах, образуя плетень. Отмечается команда, которая быстрее построится.  **Коснись тени**  Игра для любого количества участников. Проводится на открытом воздухе при солнечной погоде. В основе лежит игра в пятнашки, но в данном случае цель водящего – осалить не самого игрока, а его тень рукой или ногой. Осаленный игрок становится водящим. Единственный способ спасения – спрятаться в тень. В противном случае игрок должен постоянно находиться в движении. Пока два игрока бегают, остальные остаются на месте. | **«Плетень» - игра с бегом.**  Одновременные действия партнеров команд.  Цель. Учить детей помогать друг другу в случаи затруднений. Быть внимательным к партнерам, быть справедливым.  Правила игры. Действовать строго по сигналу. Передвигаться по всей площадке. Игра проигрываться несколько раз. Побеждает команда, у которой слаженное поведение игроков.  **Колечко**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось. | **«Колечко»**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось  **Черный, белый не берите, «Да» и «Нет» не говорите**  Цель: развивать внимательность, умение следить за своими ответами в ходе игры, закреплять знания об окружающем.  Ход игры: игра начинается так:  Вам прислали сто рублей,  Что хотите, то купите,  Черный, белый не берите,  «Да», «Нет» не говорите.  После этого водящий ведет разговор, задавая вопросы | **«Вышибалы»**  Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому.  **Три жизни**  Каждому участнику дается три «жизни». Мяч лежит на земле, а игроки стоят на площадке в произвольных местах. Ближайший к мячу игрок берет его и бросает, пытаясь попасть им в другого игрока. Тот, в кого попадает мяч, теряет одну «жизнь». Но игра продолжается, и участник, который подобрал мяч, целится в другого игрока. Пока мяч находится в воздухе, можно двигаться. Как только кто-то ловит мяч, все застывают на месте, пока мяч не попадет в одного из игроков или не пролетит мимо. Участники, которые теряют все три «жизни», выбывают из игры. Победитель – оставшийся последним участник. | **«Ловля рыб»**  Цель: закреплять знания детей о различных видах рыб, совершенствовать умение действовать по правилам.  Ход игры: игроки делятся на две группы. Одни становятся напротив других на расстоянии нескольких шагов. Одна группа – рыболовы, вторая – рыбы. В начале игры у них происходит разговор:  - Что вы вяжете? (рыбы)  - Невод. (рыбаки имитируют движения)  - Что вы будете ловить?  - Рыбу.  - Какую?  - Щуку.  - Ловите.  Рыбы поворачиваются и бегут до черты. Рыбаки стараются выловить как можно больше рыбы.  **Голова дракона**  Играющие цепляются друг за друга как паровозик. По команде ведущего голова дракона – первый человек – пытается поймать хвост – последнего человека. Тот в свою очередь должен увернуться. Когда последний пойман, он переходит в начало цепочки. |
| **4** | **12.Игры и игрушки.** | **«Лохматый пес»**  Цель: совершенствовать умение двигаться врассыпную, двигаться в соответствии с текстом, развивать ориентировку в пространстве, ловкость.  Ход игры: дети стоят на одной стороне зала. Водящий – пес – на другой стороне. Дети тихо подходят к нему со словами  Вот лежит лохматый пес, в лапы свой уткнувши нос.  Тихо, смирно он лежит, не то дремлет, не то спит.  Подойдем к нему, разбудим, и посмотрим что-то будет!  После этих слов пес вскакивает и громко лает.  **«Подстенка» - игра с мячом»**  Последовательное действие партнеров команд.  Цель. Учить детей быть внимательным к партнерам по игре, прислушиваться к советам сверстников, не допускать ошибок. В случаи проигрыша быть снисходительными к ошибкам партнеров по игре.  Правила игры. Бросать мяч так, чтобы его мог поймать игрок, стоящий за спиной. Тот, кто мяч не поймал, выходит из игры. Побеждает команда, в которой осталось больше игроков. | **«На золотом крыльце сидели»**  Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): «На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной... Игроки вокруг должны прыгать через скакалку. Кто не успеет – тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке  **На обломках корабля**  Игра для 4 и более участников. Проводится на улице – там, где есть предметы, на которые участники могут взобраться, чтобы не стоять на земле. Дети младшего возраста могут играть в помещении, прыгая на разбросанные по полу подушки или покрывала. Подойдет любая территория с достаточным количеством «обломков корабля» - безопасных мест укрытия. Остальное пространство считается морем. Один из участников играет роль пирата, который преследует других. Их повсюду окружает море, и спастись можно только на обломках корабля. Осаленный игрок, у которого хотя бы одна нога осталась в море, сам становится пиратом. Пирату не разрешено долго бегать за одним игроком, т. к. никто не должен долго оставаться на месте. На безопасных участках можно находиться не дольше 10 сек. Два игрока не могут одновременно занимать одно и то же место. Победитель не определяется – игра продолжается до тех пор, пока участники не устанут. | **«Подстенка» - игра с мячом»**  Последовательное действие партнеров команд.  Цель. Учить детей быть внимательным к партнерам по игре, прислушиваться к советам сверстников, не допускать ошибок. В случаи проигрыша быть снисходительными к ошибкам партнеров по игре.  Правила игры. Бросать мяч так, чтобы его мог поймать игрок, стоящий за спиной. Тот, кто мяч не поймал, выходит из игры. Побеждает команда, в которой осталось больше игроков.  **Я знаю пять имен**  По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произнося очередное слово: «Я знаю пять имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, Соня - четыре, Ира - пять», «Я знаю 5...» Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку; когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в «классиках»), при этом заранее лучше договориться, в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча. | **«Ручеек»**  Количество участников - нечетное. Дети становятся в ряд парами, берутся за руки и поднимают руки над головой. Получается «коридор». Оставшийся участник, хватая за руку любого человека, стоящего в паре, пробегает с ним по «коридору», и они вместе становятся в начале. Участник, оставшийся без пары, в свою очередь проделывает то же самое. В течение игры у каждого участника должен поменяться партнер.  **«Бездомный заяц»**  Выбирается охотник и бездомный заяц, остальные играющие – зайцы: они чертят себе кружочки, и каждый встает в свой домик. Бездомный заяц убегает, а охотник догоняет его. Спасаясь от охотника, заяц может забежать в любой кружок. Стоявший в нем ребенок должен убегать, потому что теперь он становится бездомным, и охотник будет ловить его. Как только охотнику удается поймать зайца, он выходит из игры. | **«У медведя во бору»**  На одной стороне площадки (зала) — берлога медведя (круг), на другой (за чертой) - дом детей. Они выходят из дома и идут к берлоге, приговаривая:  У медведя во бору  Грибы, ягоды беру,  А медведь не спит  И на нас рычит!  С последним словом медведь выбегает из берлоги и ловит (салит) играющих. Дети убегают в свой дом.  **Голова дракона**  Играющие цепляются друг за друга как паровозик. По команде ведущего голова дракона – первый человек – пытается поймать хвост – последнего человека. Тот в свою очередь должен увернуться. Когда последний пойман, он переходит в начало цепочки. |
| **декабрь** | **1** | **13.МОЙ ДОМ-МЕБЕЛЬ** | **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.  **«Бездомный заяц»**  Выбирается охотник и бездомный заяц, остальные играющие – зайцы: они чертят себе кружочки, и каждый встает в свой домик. Бездомный заяц убегает, а охотник догоняет его. Спасаясь от охотника, заяц может забежать в любой кружок. Стоявший в нем ребенок должен убегать, потому что теперь он становится бездомным, и охотник будет ловить его. Как только охотнику удается поймать зайца, он выходит из игры. | **«Снежинки и ветер.»**  Скажите детям, что в этой игре они будут снежинками.  Дети собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого: «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» — разбегаются в разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Взрослый говорит: «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок!» Дети сбегаются в кружок и берутся за руки.  **«Подстенка» - игра с мячом»**  Последовательное действие партнеров команд.  Цель. Учить детей быть внимательным к партнерам по игре, прислушиваться к советам сверстников, не допускать ошибок. В случаи проигрыша быть снисходительными к ошибкам партнеров по игре.  Правила игры. Бросать мяч так, чтобы его мог поймать игрок, стоящий за спиной. Тот, кто мяч не поймал, выходит из игры. Побеждает команда, в которой осталось больше игроков. | **«Снайперы».**  На верхний край снежной стенки или вала кладут яркий кубик, кеглю и другой предмет.  Дети стараются сбить его снежком.  **«Ручеек»**  Количество участников - нечетное. Дети становятся в ряд парами, берутся за руки и поднимают руки над головой. Получается «коридор». Оставшийся участник, хватая за руку любого человека, стоящего в паре, пробегает с ним по «коридору», и они вместе становятся в начале. Участник, оставшийся без пары, в свою очередь проделывает то же самое. В течение игры у каждого участника должен поменяться партнер. | **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.**.**  **Голова дракона**  Играющие цепляются друг за друга как паровозик. По команде ведущего голова дракона – первый человек – пытается поймать хвост – последнего человека. Тот в свою очередь должен увернуться. Когда последний пойман, он переходит в начало цепочки. | **«На золотом крыльце сидели»**  Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): «На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной... Игроки вокруг должны прыгать через скакалку. Кто не успеет – тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке  **«Лохматый пес»**  Цель: совершенствовать умение двигаться врассыпную, двигаться в соответствии с текстом, развивать ориентировку в пространстве, ловкость.  Ход игры: дети стоят на одной стороне зала. Водящий – пес – на другой стороне. Дети тихо подходят к нему со словами  Вот лежит лохматый пес, в лапы свой уткнувши нос.  Тихо, смирно он лежит, не то дремлет, не то спит.  Подойдем к нему, разбудим, и посмотрим что-то будет!  После этих слов пес вскакивает и громко лает. |
| **2** | **14.МОЙ ДОМ-**  **ПОСУДА, ПРОДУКТЫ** | **«Огуречик… огуречик…»**  Цель: формировать умение прыгать на двух ногах в прямом направлении; бегать не наталкиваясь друг на друга; совершать игровые действия в соответствии с текстом.  Ход игры: на одном конце зала – воспитатель, на другом дети. Они приближаются к ловишке прыжками на двух ногах. Воспитатель говорит:  Огуречик, огуречик не ходи на тот конечик,  Там мышка живет, тебе хвостик отгрызет.  После окончания речевки, дети убегают в свой дом  **«Бездомный заяц»**  Выбирается охотник и бездомный заяц, остальные играющие – зайцы: они чертят себе кружочки, и каждый встает в свой домик. Бездомный заяц убегает, а охотник догоняет его. Спасаясь от охотника, заяц может забежать в любой кружок. Стоявший в нем ребенок должен убегать, потому что теперь он становится бездомным, и охотник будет ловить его. Как только охотнику удается поймать зайца, он выходит из игры. | **«Съедобное – несъедобное»**  Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту..  **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки. | **«Ловля рыб»**  Цель: закреплять знания детей о различных видах рыб, совершенствовать умение действовать по правилам.  Ход игры: игроки делятся на две группы. Одни становятся напротив других на расстоянии нескольких шагов. Одна группа – рыболовы, вторая – рыбы. В начале игры у них происходит разговор:  - Что вы вяжете? (рыбы)  - Невод. (рыбаки имитируют движения)  - Что вы будете ловить?  - Рыбу.  - Какую?  - Щуку.  - Ловите.  Рыбы поворачиваются и бегут до черты. Рыбаки стараются выловить как можно больше рыбы.  **«Снежинки и ветер.»**  Скажите детям, что в этой игре они будут снежинками.  Дети собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого: «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» — разбегаются в разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Взрослый говорит: «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок!» Дети сбегаются в кружок и берутся за руки. | **«ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА»**  Цель: передача мяча.  Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга, - по мячу. По сигналу оба игрока начинают передавать мячи по кругу в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Когда у одного из игроков оказывается два мяча, игра начинается заново  **«Лохматый пес»**  Цель: совершенствовать умение двигаться врассыпную, двигаться в соответствии с текстом, развивать ориентировку в пространстве, ловкость.  Ход игры: дети стоят на одной стороне зала. Водящий – пес – на другой стороне. Дети тихо подходят к нему со словами  Вот лежит лохматый пес, в лапы свой уткнувши нос.  Тихо, смирно он лежит, не то дремлет, не то спит.  Подойдем к нему, разбудим, и посмотрим что-то будет!  После этих слов пес вскакивает и громко лает. | **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.**.**  **Колечко**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось. |
| **3** | **15.ПРОФЕССИИ** | **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.  **Разведчики и часовой**  Выбирается часовой. Вокруг него расставляются флажки (5-7 штук) на расстоянии 15-25 шагов. Все остальные – разведчики. Они удаляются на такое расстояние, чтобы часовой их не видел. Задача разведчиков – выкрасть флаг. Часовой может передвигаться только по периметру, ограниченному флажками. Если часовой, заметив разведчика, назовет его по имени, разведчик выбывает из игры. Если часовой увидел разведчика, убегающего с флагом, и успел назвать его по имени, флаг возвращается на место, а разведчик снова прячется. Игра заканчивается либо когда останется 1 флаг, либо 1 разведчик.  Разведчики могут не выбывать из игры, а попадать в плен, т.е. вставать в ограниченное пространство часового. При этом его могут освободить другие разведчики, дотронувшись до него. Если часовой не успеет назвать имя освободителя, плененный свободен. При таком варианте игра может длиться бесконечно долго. | **«Краски».**  Играющие сидят на скамейке (на бревне, поваленном дереве). Выбираются продавец и покупатель, покупатель отходит в сторону. Дети договариваются с продавцом, кто какой краской будет. Приходит покупатель и говорит: «Стук, стук, стук». - «Кто там?» - спрашивает продавец. Покупатель называет свое имя (Вова, Катя). «Зачем пришел?» - «За краской». - «За какой?» - «За красной (синей, желтой и пр.)». Если такая краска есть, продавец говорит, сколько она стоит (в пределах 10), и покупатель столько раз хлопает продавца по вытянутой вперед ладони. С последним хлопком ребенок, изображающий названную краску, убегает, а покупатель его догоняет и, поймав, отводит в условленное место. | **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.  **На обломках корабля**  Игра для 4 и более участников. Проводится на улице – там, где есть предметы, на которые участники могут взобраться, чтобы не стоять на земле. Дети младшего возраста могут играть в помещении, прыгая на разбросанные по полу подушки или покрывала. Подойдет любая территория с достаточным количеством «обломков корабля» - безопасных мест укрытия. Остальное пространство считается морем. Один из участников играет роль пирата, который преследует других. Их повсюду окружает море, и спастись можно только на обломках корабля. Осаленный игрок, у которого хотя бы одна нога осталась в море, сам становится пиратом. Пирату не разрешено долго бегать за одним игроком, т. к. никто не должен долго оставаться на месте. На безопасных участках можно находиться не дольше 10 сек. Два игрока не могут одновременно занимать одно и то же место. Победитель не определяется – игра продолжается до тех пор, пока участники не устанут. | **«Снежинки и ветер.»**  Скажите детям, что в этой игре они будут снежинками.  Дети собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого: «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» — разбегаются в разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Взрослый говорит: «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок!» Дети сбегаются в кружок и берутся за руки.  **Три жизни**  Каждому участнику дается три «жизни». Мяч лежит на земле, а игроки стоят на площадке в произвольных местах. Ближайший к мячу игрок берет его и бросает, пытаясь попасть им в другого игрока. Тот, в кого попадает мяч, теряет одну «жизнь». Но игра продолжается, и участник, который подобрал мяч, целится в другого игрока. Пока мяч находится в воздухе, можно двигаться. Как только кто-то ловит мяч, все застывают на месте, пока мяч не попадет в одного из игроков или не пролетит мимо. Участники, которые теряют все три «жизни», выбывают из игры. Победитель – оставшийся последним участник. | **«Снайперы.»**  На верхний край снежной стенки или вала кладут яркий кубик, кеглю и другой предмет.  Дети стараются сбить его снежком.  **«Два Мороза»**  На противоположных сторонах площадки отмечаются два города. Играющие, разделившись на две группы, располагаются в них. В середине площадки помещаются братья Морозы: Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. |
| **4** | **16.ЗИМА** | **«Снежная дуэль»**  Снежная дуэль — это практически настоящая дуэль, но на снежках. Игра хорошо развивает координацию движений и реакцию играющих детей.  Игра проходит по правилам дуэли  **«Съедобное – несъедобное»**  Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту. | **«Снежинки и ветер.»**  Скажите детям, что в этой игре они будут снежинками.  Дети собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого: «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» — разбегаются в разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Взрослый говорит: «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок!» Дети сбегаются в кружок и берутся за руки.  **Берег-река**  Чертится линия, которая делит поле на две части: берег и реку. Водящий наугад называет: «берег» или «река». Игроки в это время должны прыгать или на берег, или в реку. Если по команде «река» игрок и так стоит в «реке», то он просто подпрыгивает на месте. | **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.  **Три жизни**  Каждому участнику дается три «жизни». Мяч лежит на земле, а игроки стоят на площадке в произвольных местах. Ближайший к мячу игрок берет его и бросает, пытаясь попасть им в другого игрока. Тот, в кого попадает мяч, теряет одну «жизнь». Но игра продолжается, и участник, который подобрал мяч, целится в другого игрока. Пока мяч находится в воздухе, можно двигаться. Как только кто-то ловит мяч, все застывают на месте, пока мяч не попадет в одного из игроков или не пролетит мимо. Участники, которые теряют все три «жизни», выбывают из игры. Победитель – оставшийся последним участник. | **«Снайперы.»**  На верхний край снежной стенки или вала кладут яркий кубик, кеглю и другой предмет.  Дети стараются сбить его снежком.  **«ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА»**  Цель: передача мяча.  Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга, - по мячу. По сигналу оба игрока начинают передавать мячи по кругу в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Когда у одного из игроков оказывается два мяча, игра начинается заново | **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.  **«Лохматый пес»**  Цель: совершенствовать умение двигаться врассыпную, двигаться в соответствии с текстом, развивать ориентировку в пространстве, ловкость.  Ход игры: дети стоят на одной стороне зала. Водящий – пес – на другой стороне. Дети тихо подходят к нему со словами  Вот лежит лохматый пес, в лапы свой уткнувши нос.  Тихо, смирно он лежит, не то дремлет, не то спит.  Подойдем к нему, разбудим, и посмотрим что-то будет!  После этих слов пес вскакивает и громко лает. |
| **5** | **17.Новогодний праздник** | **«Снежинки и ветер.»**  Скажите детям, что в этой игре они будут снежинками.  Дети собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого: «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» — разбегаются в разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Взрослый говорит: «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок!» Дети сбегаются в кружок и берутся за руки.  **«ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА»**  Цель: передача мяча.  Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга, - по мячу. По сигналу оба игрока начинают передавать мячи по кругу в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Когда у одного из игроков оказывается два мяча, игра начинается заново | **«Снайперы.»**  На верхний край снежной стенки или вала кладут яркий кубик, кеглю и другой предмет.  Дети стараются сбить его снежком.  **Колечко**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось. | **«Снежный ком»**  Цель: учить формировать последовательность в словах, запоминать предыдущие слова, согласовывать движения со словами.  Ход игры: групповая игра заключается в постепенном формировании последовательности слов, причем каждый следующий участник игры должен воспроизвести все предшествующие слова с сохранение их последовательности, добавив к ним свое слово. Игра проводится с передачей мяча.  **«Лохматый пес»**  Цель: совершенствовать умение двигаться врассыпную, двигаться в соответствии с текстом, развивать ориентировку в пространстве, ловкость.  Ход игры: дети стоят на одной стороне зала. Водящий – пес – на другой стороне. Дети тихо подходят к нему со словами  Вот лежит лохматый пес, в лапы свой уткнувши нос.  Тихо, смирно он лежит, не то дремлет, не то спит.  Подойдем к нему, разбудим, и посмотрим что-то будет!  После этих слов пес вскакивает и громко лает. | **«Ловля рыб»**  Цель: закреплять знания детей о различных видах рыб, совершенствовать умение действовать по правилам.  Ход игры: игроки делятся на две группы. Одни становятся напротив других на расстоянии нескольких шагов. Одна группа – рыболовы, вторая – рыбы. В начале игры у них происходит разговор:  - Что вы вяжете? (рыбы)  - Невод. (рыбаки имитируют движения)  - Что вы будете ловить?  - Рыбу.  - Какую?  - Щуку.  - Ловите.  Рыбы поворачиваются и бегут до черты. Рыбаки стараются выловить как можно больше рыбы.  **Море волнуется**  Выбирается ведущий и участникам говорит следующие слова: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура, замри». Участники должны изобразить любую по желанию фигуру, а ведущий должен угадать фигуры и сказать, какая ему больше понравилась. Тот человек, чья фигура понравилась, становится ведущим | **«Два Мороза»**  На противоположных сторонах площадки отмечаются два города. Играющие, разделившись на две группы, располагаются в них. В середине площадки помещаются братья Морозы: Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос.  **Три жизни**  Каждому участнику дается три «жизни». Мяч лежит на земле, а игроки стоят на площадке в произвольных местах. Ближайший к мячу игрок берет его и бросает, пытаясь попасть им в другого игрока. Тот, в кого попадает мяч, теряет одну «жизнь». Но игра продолжается, и участник, который подобрал мяч, целится в другого игрока. Пока мяч находится в воздухе, можно двигаться. Как только кто-то ловит мяч, все застывают на месте, пока мяч не попадет в одного из игроков или не пролетит мимо. Участники, которые теряют все три «жизни», выбывают из игры. Победитель – оставшийся последним участник. |
| **январь** | **1** | **18.ЗИМНИЕ ЗАБАВЫ** | **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.  **Три жизни**  Каждому участнику дается три «жизни». Мяч лежит на земле, а игроки стоят на площадке в произвольных местах. Ближайший к мячу игрок берет его и бросает, пытаясь попасть им в другого игрока. Тот, в кого попадает мяч, теряет одну «жизнь». Но игра продолжается, и участник, который подобрал мяч, целится в другого игрока. Пока мяч находится в воздухе, можно двигаться. Как только кто-то ловит мяч, все застывают на месте, пока мяч не попадет в одного из игроков или не пролетит мимо. Участники, которые теряют все три «жизни», выбывают из игры. Победитель – оставшийся последним участник. | **«Снежная дуэль»**  Снежная дуэль — это практически настоящая дуэль, но на снежках. Игра хорошо развивает координацию движений и реакцию играющих детей.  Игра проходит по правилам дуэли  **Море волнуется**  Выбирается ведущий и участникам говорит следующие слова: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура, замри». Участники должны изобразить любую по желанию фигуру, а ведущий должен угадать фигуры и сказать, какая ему больше понравилась. Тот человек, чья фигура понравилась, становится ведущим | **«Снежинки и ветер.»**  Скажите детям, что в этой игре они будут снежинками.  Дети собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого: «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» — разбегаются в разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Взрослый говорит: «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок!» Дети сбегаются в кружок и берутся за руки.  **Домики**  На поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков, вода обходит домики, собирая игроков в цепочку, и уводит их подальше, при этом рассказывая, куда их ведет, после команды «по домам» все бросаются обратно, и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим. Вариант начала присказки: «Пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша (например), гномик Саша (и т. д., перечисляя всех игроков), пошли они в лес, да заблудились, долго-долго ходили…». Затем следует неожиданная команда «по домам» в любом месте рассказа. Эта игра развивает внимание и реакцию. | **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.  **«Съедобное – несъедобное»**  Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту. | **«Снайперы.»**  На верхний край снежной стенки или вала кладут яркий кубик, кеглю и другой предмет.  Дети стараются сбить его снежком.  **Лабиринт**  Выбираются два водящих – заяц и волк. Дети встают в несколько шеренг на расстоянии вытянутой руки. Игроки, стоящие по бокам шеренги, руки не поднимают. Заяц бегает по лабиринту, не пробегая под руками. По команде воспитателя «направо» дети поворачиваются, и заяц уже бегает по другому лабиринту. Волк догоняет зайца, если догонит - меняются. |
| **2** | **19.ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ ПОНЯТИЯ** | **«Взятие города» - метание.**  Цель. Учить детей чуткости и отзывчивости, честному и справедливому соперничеству.  Правила игры. Бросать снежки только в ноги. Не мешать действиям партнеров по команде.  **Вышибалы**  Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому.  Существует несколько вариантов игры:  а) вышибалой становится «выбитый» или вновь прибывший игрок;  б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля, пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана «свечка», что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле;  в) игроков должно быть достаточно много, не менее 4-5 в каждой команде. В каждой команде один вышибала (В), и остальные игроки (И) на поле размещаются следующим образом: | **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.  **Лабиринт**  Выбираются два водящих – заяц и волк. Дети встают в несколько шеренг на расстоянии вытянутой руки. Игроки, стоящие по бокам шеренги, руки не поднимают. Заяц бегает по лабиринту, не пробегая под руками. По команде воспитателя «направо» дети поворачиваются, и заяц уже бегает по другому лабиринту. Волк догоняет зайца, если догонит - меняются. | **«Охотники» - игра с мячом.**  Цель. Учить детей в корректной форме делать замечания, исправлять поведение. Откликаться на просьбу, уметь отстаивать свою правоту.  Правила игры. Не разрешается прятаться за предметы. Не разрешается двигаться после слова «Дичь!». Мяч бросать только в ноги. За каждое правильное попадание дается фишка. Выигрывает тот, у кого окажется больше всего фишек.  **Лови-бросай**  Дети стоят по кругу, взрослый в центре. Он перебрасывает мяч и ловит обратно, говоря: «Лови, бросай, упасть не давай». Текст необходимо произносить не спеша, чтобы успеть поймать и бросить мяч. Расстояние между взрослым и детьми постепенно увеличивается до 2 м и более. Детям старшей группы с хорошим навыком ловли можно предложить назвать слова противоположного значения. Например, один ребенок, бросая мяч, говорит «узкий», поймавший, перебрасывая мяч другому, называет слово противоположного значения – «широкий» и т. д. | **«Снежинки и ветер.»**  Скажите детям, что в этой игре они будут снежинками.  Дети собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого: «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» — разбегаются в разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Взрослый говорит: «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок!» Дети сбегаются в кружок и берутся за руки.  **Домики**  На поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков, вода обходит домики, собирая игроков в цепочку, и уводит их подальше, при этом рассказывая, куда их ведет, после команды «по домам» все бросаются обратно, и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим. Вариант начала присказки: «Пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша (например), гномик Саша (и т. д., перечисляя всех игроков), пошли они в лес, да заблудились, долго-долго ходили…». Затем следует неожиданная команда «по домам» в любом месте рассказа. Эта игра развивает внимание и реакцию. | **«Снайперы.»**  На верхний край снежной стенки или вала кладут яркий кубик, кеглю и другой предмет.  Дети стараются сбить его снежком.  **Три жизни**  Каждому участнику дается три «жизни». Мяч лежит на земле, а игроки стоят на площадке в произвольных местах. Ближайший к мячу игрок берет его и бросает, пытаясь попасть им в другого игрока. Тот, в кого попадает мяч, теряет одну «жизнь». Но игра продолжается, и участник, который подобрал мяч, целится в другого игрока. Пока мяч находится в воздухе, можно двигаться. Как только кто-то ловит мяч, все застывают на месте, пока мяч не попадет в одного из игроков или не пролетит мимо. Участники, которые теряют все три «жизни», выбывают из игры. Победитель – оставшийся последним участник. |
| **3** | **20.НАРОДЫ МИРА** | **«Охотники» - игра с мячом.**  Цель. Учить детей в корректной форме делать замечания, исправлять поведение. Откликаться на просьбу, уметь отстаивать свою правоту.  Правила игры. Не разрешается прятаться за предметы. Не разрешается двигаться после слова «Дичь!». Мяч бросать только в ноги. За каждое правильное попадание дается фишка. Выигрывает тот, у кого окажется больше всего фишек.  **Лови-бросай**  Дети стоят по кругу, взрослый в центре. Он перебрасывает мяч и ловит обратно, говоря: «Лови, бросай, упасть не давай». Текст необходимо произносить не спеша, чтобы успеть поймать и бросить мяч. Расстояние между взрослым и детьми постепенно увеличивается до 2 м и более. Детям старшей группы с хорошим навыком ловли можно предложить назвать слова противоположного значения. Например, один ребенок, бросая мяч, говорит «узкий», поймавший, перебрасывая мяч другому, называет слово противоположного значения – «широкий» и т. д. | **«Горелки»**  Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий - горелка. Играющие нараспев говорят слова:  Гори, гори ясно,  Чтобы не погасло.  Погляди на небо:  Звезды горят,  Журавли кричат:  - Гу, гу, убегу.  Раз, два, не воронь,  А беги, как огонь!  После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Правила игры. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него  **Статуя**  В эту игру лучше играть большим мячом. Игроки становятся в круг и перебрасывают мяч друг другу. Кто не поймал мяч, получает наказание: ему придется продолжать игру стоя на одной ноге. Если в такой позе ему удастся поймать мяч, то наказание снимается. Если же он опять пропустит мяч, то ему придется встать на одно колено и попытаться поймать мяч в таком положении. При третьей ошибке неудачливый игрок опускается на оба колена. Если сумеет поймать мяч - прощается все. При четвертой ошибке игрок выходит из игры. | **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.  **Колечко**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось. | **«Петушиной бой» -**  игра с прыжками, предложена самими  детьми, по аналогии им уже знакомой.  Цель. Учить детей быть внимательными к партнерам по игре, замечать справедливое соперничество между детьми.  Правила игры. Команды одновременно приближаются друг к другу, не разрешается толкаться очень сильно. Побеждает команда, у которой осталось больше игроков.  **Плетень**  В игре участвуют команды по 4-5 человек. Дети встают в шеренги напротив друг друга и учатся плести плетень. Для этого скрещивают руки перед собой и соединяют правую руку с левой рукой соседа слева, а левую - с правой рукой соседа справа. Обе шеренги, опустив руки, идут навстречу друг другу со словами:  Раз, два, три, четыре,  Выполнять должны приказ.  Нет, конечно, в целом мире  Дружбы лучше, чем у нас!  После этого дети расходятся или разбегаются по веранде. По сигналу взрослого они должны встать в шеренги и образовать плетень. Выигрывает шеренга, выполнившая действие первой | **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.  **Король**  Игроки встают в круг, водят вокруг водящего («короля») хоровод со словами: «Шел король по лесу, по лесу, по лесу. Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу (король из хоровода выбирает принцессу). Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем (всеми выполняются указанные действия). И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем. И ножками потопаем, потопаем, потопаем. И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем, головкой покачаем, и снова начинаем...» (выбирать принцессу лучше с закрытыми глазами). |
|
| **февраль** | **1** | **21.ЖИВОТНЫЙ МИР СЕВЕРА** | **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.  **Я знаю пять имен**  По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произнося очередное слово: «Я знаю пять имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, Соня - четыре, Ира - пять», «Я знаю 5...» Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку; когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в «классиках»), при этом заранее лучше договориться, в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча. | **«Снайперы.»**  На верхний край снежной стенки или вала кладут яркий кубик, кеглю и другой предмет.  Дети стараются сбить его снежком.**.**  **Статуя**  В эту игру лучше играть большим мячом. Игроки становятся в круг и перебрасывают мяч друг другу. Кто не поймал мяч, получает наказание: ему придется продолжать игру стоя на одной ноге. Если в такой позе ему удастся поймать мяч, то наказание снимается. Если же он опять пропустит мяч, то ему придется встать на одно колено и попытаться поймать мяч в таком положении. При третьей ошибке неудачливый игрок опускается на оба колена. Если сумеет поймать мяч - прощается все. При четвертой ошибке игрок выходит из игры. | **«Снежинки и ветер.»**  Скажите детям, что в этой игре они будут снежинками.  Дети собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого: «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» — разбегаются в разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Взрослый говорит: «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок!» Дети сбегаются в кружок и берутся за руки.  **Стой спокойно**  Играющие образуют круг. Водящий ходит внутри круга и, остановившись перед кем-нибудь, говорит громко: «Руки!». Тот, к кому он обратился, должен стоять спокойно, а его соседи должны поднять руки: сосед справа - левую, сосед слева - правую. Кто ошибется, поднимает не ту руку или зазевается, тот сменяет ведущего | **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.  **«Съедобное – несъедобное»**  Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту. | **«Два Мороза»**  На противоположных сторонах площадки отмечаются два города. Играющие, разделившись на две группы, располагаются в них. В середине площадки помещаются братья Морозы: Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос.  **Сделай фигуру**  Дети бегают, прыгают по всей площадке, а один ребенок (судья) - стоит в стороне. По сигналу вожатого «Раз, два, три!» все дети останавливаются и делают «фигуру». Судья осматривает все «фигуры», выбирает ту, которая ему нравится, и этот ребенок становится судьей. Играющие останавливаются по сигналу и каждый раз изображают новую «фигуру». Судья, выбирая «фигуру», должен оценивать красиво и точно выполненное движение |
| **2** | **22.ЖИВОТНЫЕ ЖАРКИХ СТРАН** | **«Снежинки и ветер.»**  Скажите детям, что в этой игре они будут снежинками.  Дети собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого: «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» — разбегаются в разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Взрослый говорит: «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок!» Дети сбегаются в кружок и берутся за руки.  **Сделай фигуру**  Дети бегают, прыгают по всей площадке, а один ребенок (судья) - стоит в стороне. По сигналу вожатого «Раз, два, три!» все дети останавливаются и делают «фигуру». Судья осматривает все «фигуры», выбирает ту, которая ему нравится, и этот ребенок становится судьей. Играющие останавливаются по сигналу и каждый раз изображают новую «фигуру». Судья, выбирая «фигуру», должен оценивать красиво и точно выполненное движение. | **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.  **Море волнуется**  Выбирается ведущий и участникам говорит следующие слова: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура, замри». Участники должны изобразить любую по желанию фигуру, а ведущий должен угадать фигуры и сказать, какая ему больше понравилась. Тот человек, чья фигура понравилась, становится ведущим. | **«Снайперы.»**  На верхний край снежной стенки или вала кладут яркий кубик, кеглю и другой предмет.  Дети стараются сбить его снежком.  **Стой спокойно**  Играющие образуют круг. Водящий ходит внутри круга и, остановившись перед кем-нибудь, говорит громко: «Руки!». Тот, к кому он обратился, должен стоять спокойно, а его соседи должны поднять руки: сосед справа - левую, сосед слева - правую. Кто ошибется, поднимает не ту руку или зазевается, тот сменяет ведущего | **«Ловля рыб»**  Цель: закреплять знания детей о различных видах рыб, совершенствовать умение действовать по правилам.  Ход игры: игроки делятся на две группы. Одни становятся напротив других на расстоянии нескольких шагов. Одна группа – рыболовы, вторая – рыбы. В начале игры у них происходит разговор:  - Что вы вяжете? (рыбы)  - Невод. (рыбаки имитируют движения)  - Что вы будете ловить?  - Рыбу.  - Какую?  - Щуку.  - Ловите.  Рыбы поворачиваются и бегут до черты. Рыбаки стараются выловить как можно больше рыбы.  **День и ночь**  Поперек площадки или зала, посередине, проводятся две параллельные линии на расстоянии 1-1,5 м одна от другой. По обе стороны от них в 10-15 м параллельно им проводятся линии «домов», «дня» «ночи».  Все желающие играть делятся на две команды: одна из них - «ночь», другая - «день». Обе команды выстраиваются у своих средних линий. Причем игроки той и другой поворачиваются лицом к своим «домам», т. е. спиной друг к другу. В самом центре площадки стоит руководитель. Он внезапно говорит: «День!». После этого сигнала игроки команды «ночь» убегают в свой «дом», а игроки команды «день» стараются их догнать и осалить. Осаленные переходят в команду «день». | **«Игры с санками».**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.  **Сделай фигуру**  Дети бегают, прыгают по всей площадке, а один ребенок (судья) - стоит в стороне. По сигналу вожатого «Раз, два, три!» все дети останавливаются и делают «фигуру». Судья осматривает все «фигуры», выбирает ту, которая ему нравится, и этот ребенок становится судьей. Играющие останавливаются по сигналу и каждый раз изображают новую «фигуру». Судья, выбирая «фигуру», должен оценивать красиво и точно выполненное движение. |
| **3** | **23.Наша армия.** | **«Три жизни»**  Каждому участнику дается три «жизни». Мяч лежит на земле, а игроки стоят на площадке в произвольных местах. Ближайший к мячу игрок берет его и бросает, пытаясь попасть им в другого игрока. Тот, в кого попадает мяч, теряет одну «жизнь». Но игра продолжается, и участник, который подобрал мяч, целится в другого игрока. Пока мяч находится в воздухе, можно двигаться. Как только кто-то ловит мяч, все застывают на месте, пока мяч не попадет в одного из игроков или не пролетит мимо. Участники, которые теряют все три «жизни», выбывают из игры. Победитель – оставшийся последним участник.  **Города**  то очень подвижная игра. Она развивает у ребенка быструю реакцию и глазомер. Кроме того, игра имеет познавательное значение. Дети тренируются в счете, развивают память, запоминают названия городов.На земле чертят большой круг. Все встают в круг. Каждый выбирает себе название города. Ведущий подкидывает мячик кверху и называет какой-нибудь город. Игрок, чей город он назвал, должен поймать мячик. Если он поймал его, то, в свою очередь, тоже может подкинуть мячик вверх и назвать любой город. А если он не поймал, то все игроки разбегаются в разные стороны, пока он догоняет мяч. Когда игрок схватит мяч, он кричит: «Стоп!» И тут все «города» замирают на месте. Игрок с мячом выбирает любой «город» и определяет на глаз, сколько до него километров. Каждый километр - это шаг.  Идет до него и считает шаги. Если после названного количества шагов он может достать до игрока рукой, он становится «городом», а игрок ведущим. Игра снова начинается из круга. | **«Снежинки и ветер.»**  Скажите детям, что в этой игре они будут снежинками.  Дети собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого: «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» — разбегаются в разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Взрослый говорит: «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок!» Дети сбегаются в кружок и берутся за руки.  **Море волнуется**  Выбирается ведущий и участникам говорит следующие слова: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура, замри». Участники должны изобразить любую по желанию фигуру, а ведущий должен угадать фигуры и сказать, какая ему больше понравилась. Тот человек, чья фигура понравилась, становится ведущим. | **«Взятие города» - метание.**  Цель. Учить детей чуткости и отзывчивости, честному и справедливому соперничеству.  Правила игры. Бросать снежки только в ноги. Не мешать действиям партнеров по команде.  **На обломках корабля**  Игра для 4 и более участников. Проводится на улице – там, где есть предметы, на которые участники могут взобраться, чтобы не стоять на земле. Дети младшего возраста могут играть в помещении, прыгая на разбросанные по полу подушки или покрывала. Подойдет любая территория с достаточным количеством «обломков корабля» - безопасных мест укрытия. Остальное пространство считается морем. Один из участников играет роль пирата, который преследует других. Их повсюду окружает море, и спастись можно только на обломках корабля. Осаленный игрок, у которого хотя бы одна нога осталась в море, сам становится пиратом. Пирату не разрешено долго бегать за одним игроком, т. к. никто не должен долго оставаться на месте. На безопасных участках можно находиться не дольше 10 сек. Два игрока не могут одновременно занимать одно и то же место. Победитель не определяется – игра продолжается до тех пор, пока участники не устанут. | **«Игры с санками»**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.**.**  **Колечко**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось. | **«Берег-река»**  Чертится линия, которая делит поле на две части: берег и реку. Водящий наугад называет: «берег» или «река». Игроки в это время должны прыгать или на берег, или в реку. Если по команде «река» игрок и так стоит в «реке», то он просто подпрыгивает на месте.  **День и ночь**  Поперек площадки или зала, посередине, проводятся две параллельные линии на расстоянии 1-1,5 м одна от другой. По обе стороны от них в 10-15 м параллельно им проводятся линии «домов», «дня» «ночи».  Все желающие играть делятся на две команды: одна из них - «ночь», другая - «день». Обе команды выстраиваются у своих средних линий. Причем игроки той и другой поворачиваются лицом к своим «домам», т. е. спиной друг к другу. В самом центре площадки стоит руководитель. Он внезапно говорит: «День!». После этого сигнала игроки команды «ночь» убегают в свой «дом», а игроки команды «день» стараются их догнать и осалить. Осаленные переходят в команду «день». |
| **4** | **24.ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАНИЕ** | **«Игры с санками»**  На горке.  На ровном месте.  Успей первым.  Гонки санок.  На санки!  Быстрые упряжки.**.**  **Ловушки**  Вы убегаете от ведущего, а он должен осалить вас. Кого он поймал, тот должен взять ведущего за руки, ловить остальных. Так - продолжается, пока всех не поймают. | **«Ключи»**  Играющие дети встают в кружки, начерченные на земле. Водящий подходит к любому из играющих и спрашивает: «Где ключи?» Тот отвечает: «Пойди к Саше (Сереже) постучи». Во время этого разговора играющие стараются поменяться местами. Водящий должен быстро занять кружок, свободный во время перебежки. Если он долго не сможет занять кружка, то может крикнуть: «Нашел ключи!» Все играющие должны при этом поменяться местами, и водящий занимает чей-нибудь кружок. Ребенок, оставшийся без места, становится водящим.  **Эстафета**  Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается, петляя, их обойти, а группа подсказывает ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все колонны начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей колонны крайне проблематично | **«Два Мороза»**  На противоположных сторонах площадки отмечаются два города. Играющие, разделившись на две группы, располагаются в них. В середине площадки помещаются братья Морозы: Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос.  **Скучно так сидеть**  Вдоль противоположных стен зала стоят стулья. Дети садятся на стулья около одной стены. Читают стишок:  Скучно, скучно так сидеть,  Друг на друга все глядеть.  Не пора ли пробежаться  И местами поменяться?  Как только стишок прочитан, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять свободные стулья, которых на один меньше, чем участников игры. Тот, кто остается без стула, – выбывает. Потом убирают два стула. Все повторяется до тех пор, пока победитель не займет последний оставшийся стул. | **«Снежинки и ветер.»**  Скажите детям, что в этой игре они будут снежинками.  Дети собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу взрослого: «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» — разбегаются в разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Взрослый говорит: «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки, в кружок!» Дети сбегаются в кружок и берутся за руки.  **Ловушки**  Вы убегаете от ведущего, а он должен осалить вас. Кого он поймал, тот должен взять ведущего за руки, ловить остальных. Так - продолжается, пока всех не поймают. | **«Снежная королева»**  Цель игры: воспитывать быстроту и ловкость.  Игроки находятся на площадке, водящий – «Снежная королева» в стороне от игроков. По команде игроки разбегаются по площадке, а Снежная королева старается их догнать и запятнать. Тот, кого она коснулась, превращается в «льдинку» и остаётся стоять на месте.  **Эстафета**  Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается, петляя, их обойти, а группа подсказывает ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все колонны начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей колонны крайне проблематично |
| **март** | **1** | **25.О ЛЮБИМЫХ МАМАХ** | **«Краски»**  Цель: закреплять знание цвета и оттенков; совершенствовать навыки основных движений.  Ход игры: выбирают хозяина и двух продавцов. Все остальные игроки – краски, которые выбирают себе цвета. Покупатель стучится:  - Кто там?  - Покупатель.  - Зачем пришел?  – За краской.  - За какой?  - За голубой.  Если данной краски нет, хозяин говорит: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".  Выигрывает тот покупатель, который угадал больше красок.  **Два кольца**  Группа стоит, взявшись за руки, вокруг нарисованного на земле кольца. Внутри этого большого кольца находится маленькое кольцо. Человек может находиться только либо вне большого кольца, либо внутри малого. Задача каждого - заставить других наступить на запретную территорию и при этом удержаться самому. | **«Колечко»**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось  **Эстафета**  Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается, петляя, их обойти, а группа подсказывает ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все колонны начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей колонны крайне проблематично | **Черный, белый не берите, «Да» и «Нет» не говорите**  Цель: развивать внимательность, умение следить за своими ответами в ходе игры, закреплять знания об окружающем.  Ход игры: игра начинается так:  Вам прислали сто рублей,  Что хотите, то купите,  Черный, белый не берите,  «Да», «Нет» не говорите.  После этого водящий ведет разговор, задавая вопросы  **Колечко**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось. | **«Съедобное – несъедобное»**  Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.  **Два кольца**  Группа стоит, взявшись за руки, вокруг нарисованного на земле кольца. Внутри этого большого кольца находится маленькое кольцо. Человек может находиться только либо вне большого кольца, либо внутри малого. Задача каждого - заставить других наступить на запретную территорию и при этом удержаться самому. | **«Вышибалы»**  Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому.  Существует несколько вариантов игры:  а) вышибалой становится «выбитый» или вновь прибывший игрок;  б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля, пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана «свечка», что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле  **Один в круге**  Играют 5 и более человек. Игроки становятся в круг и перебрасывают большой легкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибется и не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре, а мяч попал в него. Если все же центральному игроку удается поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадет, тот занимает его место. Игра становится интереснее, если идет в хорошем темпе и быстрой передачей удается заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре. |
| **2** | **26.Я И МОЕ ЗДОРОВЬЕ** | **«Части тела»**  Цель игры: развивать быстроту реакции и сообразительность.  Игроки перемещаются по площадке в разных направлениях (бегают, прыгают, шагают). По команде педагога «Рука-голова! » каждый игрок быстро находит себе партнёра и кладёт руку ему на голову. Отмечаются самые быстрые и внимательные пары.  **Один в круге**  Играют 5 и более человек. Игроки становятся в круг и перебрасывают большой легкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибется и не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре, а мяч попал в него. Если все же центральному игроку удается поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадет, тот занимает его место. Игра становится интереснее, если идет в хорошем темпе и быстрой передачей удается заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре. | **«Салка на одной ноге»**  Цель. Научить детей быть честным и справедливым в игре. Соглашаться с выбором ведущего (им может быть не только взрослый). Обращать внимание детей на заботливое отношение к сверстникам.  Правила игры. Если кто-то устал, он может на время выйти из игры. Разрешается прыгать то на правой, то на левой ноге. Выигрывает тот, кого ни разу не осалили. мы разучивали игры с элементами соревнования, которые отличает особая острота состязаний.  **Наступашки**  Игроки становятся в круг, водящий – в центр, включается музыка, и водящий начинает танцевать, а игроки должны повторять все его движения. При этом водящий старается неожиданно и незаметно наступить кому-нибудь на ногу, а игроки должны стараться увернуться. Кому это не удалось, становится водящим, и игра начинается сначала. | **«Съедобное – несъедобное»**  Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту**.**  **Необычная эстафета**  Участники делятся на две команды. По сигналу ведущего команды выполняют следующие задания: (каждый сам решает, как бежать. Не надо смотреть по сторонам - здесь нет единственно правильного решения). Задания: бежать треугольником (не по треугольнику, а именно треугольником), в другую сторону, пунктиром, квадратиками, в косую линеечку, столбиком, всмятку. Побеждает команда, первая и оригинально выполнившая задания. | **«Бездомный заяц»**  Выбирается охотник и бездомный заяц, остальные играющие – зайцы: они чертят себе кружочки, и каждый встает в свой домик. Бездомный заяц убегает, а охотник догоняет его. Спасаясь от охотника, заяц может забежать в любой кружок. Стоявший в нем ребенок должен убегать, потому что теперь он становится бездомным, и охотник будет ловить его. Как только охотнику удается поймать зайца, он выходит из игры.  **Медведь на бору**  Выбирается водящий - медведь, он становится в угол площадки - берлогу. Остальные играющие - дети. Они становятся на другой стороне площадки в своем доме. Пространство между детьми и медведем – бор. Дети идут в бор за грибами и ягодами, постепенно приближаясь к медведю. Во время сбора даров дети дружно говорят: У медведя на бору Грибы, ягоды беру.А медведь сидит, И на нас рычит.  Только после последних слов медведь, который притворялся спящим, просыпается и бежит к детям, а они быстро разбегаются в разные стороны от медведя. Задача последнего - поймать кого-нибудь из детей. Пойманный становится медведем и идет в берлогу. | **«Людоед»**  «Людоед» сидит с закрытыми глазами и все поочередно его трогают, тот, кого ему удастся схватить за руку, становится «людоедом».  **Наступашки**  Игроки становятся в круг, водящий – в центр, включается музыка, и водящий начинает танцевать, а игроки должны повторять все его движения. При этом водящий старается неожиданно и незаметно наступить кому-нибудь на ногу, а игроки должны стараться увернуться. Кому это не удалось, становится водящим, и игра начинается сначала. |
| **3** | **27.ТРАНСПОРТ** | **« Светофор»**  Описание игры На земле обозначают две линии метрах в 4-5 друг от друга, ведущий (светофор) становится между этими линиями, а все играющие должны встать за одной из них. Ведущий, отвернувшись от игроков называет какой-нибудь цвет и все игроки, у кого есть такой цвет в одежде переходят за другую линию. Те, у кого нет одежды такого цвета, должны пробежать мимо «светофора», а он в свою очередь должен коснуться кого-нибудь из «нарушителей». »Нарушитель» становится ведущим.  **Наступашки**  Игроки становятся в круг, водящий – в центр, включается музыка, и водящий начинает танцевать, а игроки должны повторять все его движения. При этом водящий старается неожиданно и незаметно наступить кому-нибудь на ногу, а игроки должны стараться увернуться. Кому это не удалось, становится водящим, и игра начинается сначала. | **«Ручеек»**  Количество участников - нечетное. Дети становятся в ряд парами, берутся за руки и поднимают руки над головой. Получается «коридор». Оставшийся участник, хватая за руку любого человека, стоящего в паре, пробегает с ним по «коридору», и они вместе становятся в начале. Участник, оставшийся без пары, в свою очередь проделывает то же самое. В течение игры у каждого участника должен поменяться партнер**.**  **Один в круге**  Играют 5 и более человек. Игроки становятся в круг и перебрасывают большой легкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибется и не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре, а мяч попал в него. Если все же центральному игроку удается поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадет, тот занимает его место. Игра становится интереснее, если идет в хорошем темпе и быстрой передачей удается заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре. | **«Поезд»**  Формировать умение ходить и бегать друг за другом небольшими группами, сначала держась друг за друга, затем, не держась; приучать начинать движение и останавливаться по сигналу**.**  **Я знаю пять имен**  По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произнося очередное слово: «Я знаю пять имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, Соня - четыре, Ира - пять», «Я знаю 5...» Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку; когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в «классиках»), при этом заранее лучше договориться, в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча. | **«На обломках корабля»**  Проводится на улице – там, где есть предметы, на которые участники могут взобраться, чтобы не стоять на земле. Дети младшего возраста могут играть в помещении, прыгая на разбросанные по полу подушки или покрывала. Подойдет любая территория с достаточным количеством «обломков корабля» - безопасных мест укрытия. Остальное пространство считается морем. Один из участников играет роль пирата, который преследует других. Их повсюду окружает море, и спастись можно только на обломках корабля. Осаленный игрок, у которого хотя бы одна нога осталась в море, сам становится пиратом.  **Необычная эстафета**  Участники делятся на две команды. По сигналу ведущего команды выполняют следующие задания: (каждый сам решает, как бежать. Не надо смотреть по сторонам - здесь нет единственно правильного решения). Задания: бежать треугольником (не по треугольнику, а именно треугольником), в другую сторону, пунктиром, квадратиками, в косую линеечку, столбиком, всмятку. Побеждает команда, первая и оригинально выполнившая задания. | **«Туннель»**  Играющие делятся на две команды и строятся в колонны по два, взявшись за руки, одна колонна параллельно другой. По сигналу ведущего дети, стоящие в колоннах последними, бегут вперед под поднятыми руками играющих и встают впереди своей колонны, подняв руки вверх. Последнее является сигналом для оказавшихся сзади, они выполняют то же, что и предыдущая пара. Выигрывает команда, игроки которой первыми закончат пробежку.  **Птицелов**  Обозначается круг диаметром 1 м. Выбирают Птицелова и Воробья, все остальные участники - птицы: голуби, синицы, утки и т. п. Воробей садится в центр круга, в клетку. Птицелов ходит около клетки, охраняя пленника от нападения птиц, которые стараются коснуться воробья руками, чтобы освободить его. Кого Птицелов осалит, тот считается пойманным и садится в клетку. Если Птицелову долго не удается никого осалить, то выбирают нового водящего. Победитель: Птицелов, если поймал всех птиц. |
| **4** | **28.ТЕАТР** | **«Слушай – танцуй»**  Цель игры: развивать танцевальные движения, быстроту реакций.  Дети двигаются под музыку. Музыка обрывается – играющие должны успеть застыть в позе, на которую пришлась остановка в музыке. Снова звучит музыка. Дети танцуют. Подбирается музыка разная по ритму**.**  **Птицелов**  Обозначается круг диаметром 1 м. Выбирают Птицелова и Воробья, все остальные участники - птицы: голуби, синицы, утки и т. п. Воробей садится в центр круга, в клетку. Птицелов ходит около клетки, охраняя пленника от нападения птиц, которые стараются коснуться воробья руками, чтобы освободить его. Кого Птицелов осалит, тот считается пойманным и садится в клетку. Если Птицелову долго не удается никого осалить, то выбирают нового водящего. Победитель: Птицелов, если поймал всех птиц. | **«Приветики»**  Цель игры: развивать танцевальные движения, медленный бег врассыпную.  Под спокойную музыку дети мед-ленно бегают врассыпную или выполняют различные танцевальные движения. Музыка обрывается – играющие должны поприветствовать друг друга в парах необычным способом. Например, прижаться щека к щеке, рука к руке и т. д. Снова звучит музыка, дети танцуют, музыка обрывается; каждый ребёнок выбирает себе пару, чтобы поздороваться  **Мигалки**  Часть участников игры занимает стулья, расставленные по кругу, при этом один стул должен остаться свободным. Другие игроки по одному становятся позади участников, сидящих на стульях. Тот, кто окажется за спинкой пустого стула, должен подмигнуть одному из игроков, сидящему на стуле, а последний, в свою очередь, может занять пустое место. Остальным участникам, стоящим за стульями, важно удержать игроков на стульях. | **«Краски»**  Цель: закреплять знание цвета и оттенков; совершенствовать навыки основных движений.  Ход игры: выбирают хозяина и двух продавцов. Все остальные игроки – краски, которые выбирают себе цвета. Покупатель стучится:  - Кто там?  - Покупатель.  - Зачем пришел?  – За краской.  - За какой?  - За голубой.  Если данной краски нет, хозяин говорит: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".  Выигрывает тот покупатель, который угадал больше красок.  **«Волчата и лиса»**  Цель игры: развитие двигательных и творческих способностей, быстроты реакции, внимания.  Ход игры: из игроков выбираются 1 «охотник» и 1 «лиса», остальные делятся на группы по 3 — 5 человек. Каждая группа игроков образует кружок. Все кружки, изображающие норы, размещаются в разных местах игровой площадки на расстоянии примерно 3 м друг от друга. В каждой норе один из игроков — «волчонок», он становится в центр круга. «Охотник» и «лиса» встают в стороне от нор. | **«Озорные гномы»**  Цель игры: развивать быстроту реакций.  Дети выстраиваются в 2 шеренги лицом друг к другу на расстоянии 6 – 8 м, в середине зала стоит ведущий – «волшебник». Дети, к которым он находится лицом, не двигаются, другие выполняют разные движения. Водящий неожиданно поворачивается лицом то к одной, то к другой шеренге. Игра проводится 2 – 3 мин.  **Четыре стихии**  Играющие становятся в круг, в середине его – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «огонь», «вода», «воздух». Если сказано «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное. При слове «вода» играющий называет какую-либо рыбу. Когда звучит слово «воздух», игрок должен дать название птицы. При слове «огонь» всем нужно несколько раз повернуться, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. | **«Колечко»**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось  **«Волчата и лиса»**  Цель игры: развитие двигательных и творческих способностей, быстроты реакции, внимания.  Ход игры: из игроков выбираются 1 «охотник» и 1 «лиса», остальные делятся на группы по 3 — 5 человек. Каждая группа игроков образует кружок. Все кружки, изображающие норы, размещаются в разных местах игровой площадки на расстоянии примерно 3 м друг от друга. В каждой норе один из игроков — «волчонок», он становится в центр круга. «Охотник» и «лиса» встают в стороне от нор. |
|
| **апрель** | **1** | **29.ВЕСНА** | **«Хитрый волк и пастух»**  Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.  Ход игры: большинство игроков — «овцы». Один игрок — «пастух», а другой — «хитрый волк». Он сидит в кустах на краю площадки.  «Овцы» пасутся по лугу, держась вместе, а «пастух» ходит вокруг них  **Четыре стихии**  Играющие становятся в круг, в середине его – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «огонь», «вода», «воздух». Если сказано «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное. При слове «вода» играющий называет какую-либо рыбу. Когда звучит слово «воздух», игрок должен дать название птицы. При слове «огонь» всем нужно несколько раз повернуться, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. | **«Ловля рыб»**  Цель: закреплять знания детей о различных видах рыб, совершенствовать умение действовать по правилам.  Ход игры: игроки делятся на две группы. Одни становятся напротив других на расстоянии нескольких шагов. Одна группа – рыболовы, вторая – рыбы. В начале игры у них происходит разговор:  - Что вы вяжете? (рыбы)  - Невод. (рыбаки имитируют движения)  - Что вы будете ловить?  - Рыбу.  - Какую?  - Щуку.  - Ловите.  Рыбы поворачиваются и бегут до черты. Рыбаки стараются выловить как можно больше рыбы.  **«Совушка»**  Цель игры: формировать творческое воображение.  Игроки (жучки, паучки, мышки, ба-бочки) находятся на площадке, водящий – «Совушка» сидит в гнезде. Со словами «День наступает – всё оживает! » игроки передвигаются по площадке, выполняя имитационные действия. Со словами «Ночь наступает – всё замирает! » дети останавливаются и замирают в неподвижной позе. Совушка выходит на охоту и забирает с собой тех игроков, которые пошевелились. | **«Волчата и лиса»**  Цель игры: развитие двигательных и творческих способностей, быстроты реакции, внимания.  Ход игры: из игроков выбираются 1 «охотник» и 1 «лиса», остальные делятся на группы по 3 — 5 человек. Каждая группа игроков образует кружок. Все кружки, изображающие норы, размещаются в разных местах игровой площадки на расстоянии примерно 3 м друг от друга. В каждой норе один из игроков — «волчонок», он становится в центр круга. «Охотник» и «лиса» встают в стороне от нор.  **Мельница**  Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 м друг от друга, один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч. Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается последним. | **«РУЧЕЙКИ И ОЗЕРА»**  Цель: учить детей бегать и выполнять перестроения  Дети стоят в двух-трех колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне).  На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги озера. Выигрывают те дети, которые построят круг.  **О-ей-ей-ей!**  Игроки становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий, находясь в центре, называет любые два номера. Игроки, которым достались эти номера, должны ударить по коленкам, добавив: «О-ей-ей-ей!» - и быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять место одного из игроков. Участник, оставшийся без места, становится ведущим. | **«Съедобное – несъедобное»**  Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.  **«Совушка»**  Цель игры: формировать творческое воображение.  Игроки (жучки, паучки, мышки, ба-бочки) находятся на площадке, водящий – «Совушка» сидит в гнезде. Со словами «День наступает – всё оживает! » игроки передвигаются по площадке, выполняя имитационные действия. Со словами «Ночь наступает – всё замирает! » дети останавливаются и замирают в неподвижной позе. Совушка выходит на охоту и забирает с собой тех игроков, которые пошевелились. |
| **2** | **30.КНИЖНАЯ НЕДЕЛЯ** | **«У медведя во бору»**  На одной стороне площадки (зала) — берлога медведя (круг), на другой (за чертой) - дом детей. Они выходят из дома и идут к берлоге, приговаривая:  У медведя во бору  Грибы, ягоды беру,  А медведь не спит  И на нас рычит!  С последним словом медведь выбегает из берлоги и ловит (салит) играющих. Дети убегают в свой дом.  **«Охотники и утки»**  Цель игры: воспитывать ловкость.  Игроки-«утки» находятся на площадке. 2 водящих – «охотники», стоят на противоположных сторонах площадки лицом друг к другу, у одного из них в руках мяч. Охотники бросают мяч, стараясь попасть им в уток. Утки перебегают с одной стороны площадки на другую, стараясь увернуться от мяча. Игроки, в которых попали мячом, временно выбывают из игры. Игра длится 1, 5-2 мин., затем подсчитываются пойманные утки и выбираются новые водящие. | **«Мельница»**  Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 м друг от друга, один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч. Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается последним  **О-ей-ей-ей!**  Игроки становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий, находясь в центре, называет любые два номера. Игроки, которым достались эти номера, должны ударить по коленкам, добавив: «О-ей-ей-ей!» - и быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять место одного из игроков. Участник, оставшийся без места, становится ведущим. | **«Вышибалы»**  Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому.  Существует несколько вариантов игры:  а) вышибалой становится «выбитый» или вновь прибывший игрок;  б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля, пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана «свечка», что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле;  в) игроков должно быть достаточно много, не менее 4-5 в каждой команде.  **«Светофор»**  Описание игры На земле обозначают две линии метрах в 4-5 друг от друга, ведущий (светофор) становится между этими линиями, а все играющие должны встать за одной из них. Ведущий, отвернувшись от игроков называет какой-нибудь цвет и все игроки, у кого есть такой цвет в одежде переходят за другую линию. Те, у кого нет одежды такого цвета, должны пробежать мимо «светофора», а он в свою очередь должен коснуться кого-нибудь из «нарушителей». »Нарушитель» становится ведущим. | **«На золотом крыльце сидели»**  Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): «На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной... Игроки вокруг должны прыгать через скакалку. Кто не успеет – тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке  **Мельница**  Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 м друг от друга, один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч. Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается последним. | **«Краски»**  Цель: закреплять знание цвета и оттенков; совершенствовать навыки основных движений.  Ход игры: выбирают хозяина и двух продавцов. Все остальные игроки – краски, которые выбирают себе цвета. Покупатель стучится:  - Кто там?  - Покупатель.  - Зачем пришел?  – За краской.  - За какой?  - За голубой.  Если данной краски нет, хозяин говорит: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".  Выигрывает тот покупатель, который угадал больше красок**.**  **«Охотники и утки»**  Цель игры: воспитывать ловкость.  Игроки-«утки» находятся на площадке. 2 водящих – «охотники», стоят на противоположных сторонах площадки лицом друг к другу, у одного из них в руках мяч. Охотники бросают мяч, стараясь попасть им в уток. Утки перебегают с одной стороны площадки на другую, стараясь увернуться от мяча. Игроки, в которых попали мячом, временно выбывают из игры. Игра длится 1, 5-2 мин., затем подсчитываются пойманные утки и выбираются новые водящие. |
| **3** | **31.КОСМОС,**  **ПЛАНЕТЫ СОЛНЕЧЕОЙ СИСТЕМЫ** | **«РУЧЕЙКИ И ОЗЕРА»**  Цель: учить детей бегать и выполнять перестроения  Дети стоят в двух-трех колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне).  На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги озера. Выигрывают те дети, которые построят круг.  **Вышибалы**  Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому.  Существует несколько вариантов игры:  а) вышибалой становится «выбитый» или вновь прибывший игрок;  б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля, пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана «свечка», что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле;  в) игроков должно быть достаточно много, не менее 4-5 в каждой команде. В каждой команде один вышибала (В), и остальные игроки (И) на поле размещаются следующим образом: | **«Не оставайся на полу»**  Цель: развивать ловкость, быстроту, увертливость; играть, соблюдая правила.  Ход игры: выбирается ловишка, который вместе со всеми детьми бегает по залу. Как только воспитатель произносит слово «Лови1», все убегают от ловишки и взбираются на предметы. Ловишка старается осалить убегающих.  **Мельница**  Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 м друг от друга, один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч. Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается последним. | **«Съедобное – несъедобное»**  Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.  **«На золотом крыльце сидели»**  Водящий крутится на м  есте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): «На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной... Игроки вокруг должны прыгать через скакалку. Кто не успеет – тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке | **«Ловишки»**  Развивать увертливость, ловкость, быстроту.  Ход игры: дети выстраиваются за чертой на одной стороне площадки. Они должны добежать до противоположной стороны так, чтобы ловишка, стоящий посередине, их не поймал. Кого осалят, считается пойменным  **«Совушка»**  Цель игры: формировать творческое воображение.  Игроки (жучки, паучки, мышки, ба-бочки) находятся на площадке, водящий – «Совушка» сидит в гнезде. Со словами «День наступает – всё оживает! » игроки передвигаются по площадке, выполняя имитационные действия. Со словами «Ночь наступает – всё замирает! » дети останавливаются и замирают в неподвижной позе. Совушка выходит на охоту и забирает с собой тех игроков, которые пошевелились. | **«Колечко»**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось  **«На золотом крыльце сидели»**  Водящий крутится на м  есте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): «На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной... Игроки вокруг должны прыгать через скакалку. Кто не успеет – тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке |
| **4** | **32.Наш дом-Земля.**  **Перелетные птицы.** | **«Охотники и утки»**  Цель игры: воспитывать ловкость.  Игроки-«утки» находятся на площадке. 2 водящих – «охотники», стоят на противоположных сторонах площадки лицом друг к другу, у одного из них в руках мяч. Охотники бросают мяч, стараясь попасть им в уток. Утки перебегают с одной стороны площадки на другую, стараясь увернуться от мяча. Игроки, в которых попали мячом, временно выбывают из игры. Игра длится 1, 5-2 мин., затем подсчитываются пойманные утки и выбираются новые водящие.  **«На золотом крыльце сидели»**  Водящий крутится на м  есте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): «На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной... Игроки вокруг должны прыгать через скакалку. Кто не успеет – тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке | **«Золотые ворота» (планеты)**  Из участников образуются планеты (по 3-4 человека), которые, взявшись за руки, становятся в круг. Остальные образуют змейку, где каждый держится за талию другого. Под музыку или участники-«планеты» все вместе говорят: «Золотые ворота пропускают не всегда. Первый раз прощается, второй раз запрещается, а на третий раз не пропустим вас!» (в это время опускаются руки «планет»), змейка пробегает под руками «планет». При остановке музыки «планеты» захватывают тех, кто не успел пробежать под руками. «Планеты» растут, и так до последнего участника – самого шустрого.  **Я знаю пять имен**  По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произнося очередное слово: «Я знаю пять имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, Соня - четыре, Ира - пять», «Я знаю 5...» Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку; когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в «классиках»), при этом заранее лучше договориться, в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча. | **«Совушка»**  Цель игры: формировать творческое воображение.  Игроки (жучки, паучки, мышки, ба-бочки) находятся на площадке, водящий – «Совушка» сидит в гнезде. Со словами «День наступает – всё оживает! » игроки передвигаются по площадке, выполняя имитационные действия. Со словами «Ночь наступает – всё замирает! » дети останавливаются и замирают в неподвижной позе. Совушка выходит на охоту и забирает с собой тех игроков, которые пошевелились.  **Мельница**  Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 м друг от друга, один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч. Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается последним. | **«Колечко»**  Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенными лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей «лодочке» и поочередно проходит через всех игроков (можно несколько раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них «колечко», затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко», задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось  **«Светофор»**  Описание игры На земле обозначают две линии метрах в 4-5 друг от друга, ведущий (светофор) становится между этими линиями, а все играющие должны встать за одной из них. Ведущий, отвернувшись от игроков называет какой-нибудь цвет и все игроки, у кого есть такой цвет в одежде переходят за другую линию. Те, у кого нет одежды такого цвета, должны пробежать мимо «светофора», а он в свою очередь должен коснуться кого-нибудь из «нарушителей». »Нарушитель» становится ведущим. | **«На золотом крыльце сидели»**  Водящий крутится на м  есте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): «На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной... Игроки вокруг должны прыгать через скакалку. Кто не успеет – тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке  **«РУЧЕЙКИ И ОЗЕРА»**  Цель: учить детей бегать и выполнять перестроения  Дети стоят в двух-трех колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне).  На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги озера. Выигрывают те дети, которые построят круг. |
| **май** | **1** | **33.ОБЖ. ПДД** | **«Хозяин сада и яблоки»**  Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.  Ход игры: все игроки — «яблоки». Один — «хозяин сада». Дети образуют круг, взявшись за руки, а «хозяин сада» встает в него и говорит: «Яблоко погрыз червь, и оно падает с дерева».  При этих словах дети бегут по кругу, а после слова «дерево» они должны быстро присесть. Тот, кто не успеет это сделать, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в кругу не останутся 3 человека. Они — самые лучшие «яблоки».  **Коснись тени**  Игра для любого количества участников. Проводится на открытом воздухе при солнечной погоде. В основе лежит игра в пятнашки, но в данном случае цель водящего – осалить не самого игрока, а его тень рукой или ногой. Осаленный игрок становится водящим. Единственный способ спасения – спрятаться в тень. В противном случае игрок должен постоянно находиться в движении. Пока два игрока бегают, остальные остаются на месте. | **«Бездомный заяц»**  Выбирается охотник и бездомный заяц, остальные играющие – зайцы: они чертят себе кружочки, и каждый встает в свой домик. Бездомный заяц убегает, а охотник догоняет его. Спасаясь от охотника, заяц может забежать в любой кружок. Стоявший в нем ребенок должен убегать, потому что теперь он становится бездомным, и охотник будет ловить его. Как только охотнику удается поймать зайца, он выходит из игры.  **«Краски»**  Цель: закреплять знание цвета и оттенков; совершенствовать навыки основных движений.  Ход игры: выбирают хозяина и двух продавцов. Все остальные игроки – краски, которые выбирают себе цвета. Покупатель стучится:  - Кто там?  - Покупатель.  - Зачем пришел?  – За краской.  - За какой?  - За голубой.  Если данной краски нет, хозяин говорит: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".  Выигрывает тот покупатель, который угадал больше красок. | **«Светофор»**  Описание игры На земле обозначают две линии метрах в 4-5 друг от друга, ведущий (светофор) становится между этими линиями, а все играющие должны встать за одной из них. Ведущий, отвернувшись от игроков называет какой-нибудь цвет и все игроки, у кого есть такой цвет в одежде переходят за другую линию. Те, у кого нет одежды такого цвета, должны пробежать мимо «светофора», а он в свою очередь должен коснуться кого-нибудь из «нарушителей». »Нарушитель» становится ведущим.  **Черный, белый не берите, «Да» и «Нет» не говорите**  Цель: развивать внимательность, умение следить за своими ответами в ходе игры, закреплять знания об окружающем.  Ход игры: игра начинается так:  Вам прислали сто рублей,  Что хотите, то купите,  Черный, белый не берите,  «Да», «Нет» не говорите.  После этого водящий ведет разговор, задавая вопросы | **«У медведя во бору»**  На одной стороне площадки (зала) — берлога медведя (круг), на другой (за чертой) - дом детей. Они выходят из дома и идут к берлоге, приговаривая:  У медведя во бору  Грибы, ягоды беру,  А медведь не спит  И на нас рычит!  С последним словом медведь выбегает из берлоги и ловит (салит) играющих. Дети убегают в свой дом.  **«РУЧЕЙКИ И ОЗЕРА»**  Цель: учить детей бегать и выполнять перестроения  Дети стоят в двух-трех колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне).  На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги озера. Выигрывают те дети, которые построят круг. | **«Сети»**  Цель: развивать ловкость, смекалку, ориентировку в пространстве, умение соблюдать правила игры.  Ход игры: одни дети встают по кругу и держат обручи. Другие - «рыбки» - снуют туда-сюда через обручи. Далее возможны варианты:  1. Щука гоняется за рыбками.  2. Дети с обручами медленно двигаются, по сигналу бегут по кругу, и тогда из него не возможно выбраться  3. Дети с обручами стоят неподвижно и только по сигналу начинают двигаться.  **«Выше ноги»**  Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой нельзя выбегать. Затем выбирают одного ловца. Он начинает ловить игроков, что убегают. При этом дети стараются оторвать ноги от земли (стать на скамейку или камень). В таком положении ловец не имеет права их осалить |
| **2** | **34.День Победы.** | **«Казаки-разбойники»**  Участники игры должны  разделиться на две команды: команду «разбойников» и команду «казаков». «Казаки» находят место для пленных «разбойников» — «темницу», а «разбойники» тем временем прячутся.  Затем «казаки» приступают к поиску, причем «разбойника» обязательно нужно догнать и дотронуться до него. «Разбойник», которого взяли в плен, не имеет права убегать. Все пленные находятся в «темнице», их охраняет «казак». «Разбойники» могут освободить товарища из «темницы», но для этого они должны дотронуться до «пленника». А если тот не успеет убежать сразу, «казак»-сторож может опять поймать его. «Казак» может также поймать и «разбойника», пришедшего на выручку.Игра считается законченной тогда, когда все «разбойники» окажутся в «темнице»  **Черный, белый не берите, «Да» и «Нет» не говорите**  Цель: развивать внимательность, умение следить за своими ответами в ходе игры, закреплять знания об окружающем.  Ход игры: игра начинается так:  Вам прислали сто рублей,  Что хотите, то купите,  Черный, белый не берите,  «Да», «Нет» не говорите.  После этого водящий ведет разговор, задавая вопросы | **«Вышибалы»**  Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому.  Существует несколько вариантов игры:  а) вышибалой становится «выбитый» или вновь прибывший игрок;  б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля, пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана «свечка», что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле;  в) игроков должно быть достаточно много, не менее 4-5 в каждой команде.  **«Краски»**  Цель: закреплять знание цвета и оттенков; совершенствовать навыки основных движений.  Ход игры: выбирают хозяина и двух продавцов. Все остальные игроки – краски, которые выбирают себе цвета. Покупатель стучится:  - Кто там?  - Покупатель.  - Зачем пришел?  – За краской.  - За какой?  - За голубой.  Если данной краски нет, хозяин говорит: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".  Выигрывает тот покупатель, который угадал больше красок. | **«ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА»**  Цель: передача мяча.  Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга, - по мячу. По сигналу оба игрока начинают передавать мячи по кругу в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Когда у одного из игроков оказывается два мяча, игра начинается заново  **Разведчики и часовой**  Выбирается часовой. Вокруг него расставляются флажки (5-7 штук) на расстоянии 15-25 шагов. Все остальные – разведчики. Они удаляются на такое расстояние, чтобы часовой их не видел. Задача разведчиков – выкрасть флаг. Часовой может передвигаться только по периметру, ограниченному флажками. Если часовой, заметив разведчика, назовет его по имени, разведчик выбывает из игры. Если часовой увидел разведчика, убегающего с флагом, и успел назвать его по имени, флаг возвращается на место, а разведчик снова прячется. Игра заканчивается либо когда останется 1 флаг, либо 1 разведчик.  Разведчики могут не выбывать из игры, а попадать в плен, т.е. вставать в ограниченное пространство часового. При этом его могут освободить другие разведчики, дотронувшись до него. Если часовой не успеет назвать имя освободителя, плененный свободен. При таком варианте игра может длиться бесконечно долго. | **«Краски»**  Цель: закреплять знание цвета и оттенков; совершенствовать навыки основных движений.  Ход игры: выбирают хозяина и двух продавцов. Все остальные игроки – краски, которые выбирают себе цвета. Покупатель стучится:  - Кто там?  - Покупатель.  - Зачем пришел?  – За краской.  - За какой?  - За голубой.  Если данной краски нет, хозяин говорит: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".  Выигрывает тот покупатель, который угадал больше красок**.**  **«РУЧЕЙКИ И ОЗЕРА»**  Цель: учить детей бегать и выполнять перестроения  Дети стоят в двух-трех колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне).  На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги озера. Выигрывают те дети, которые построят круг. | **«Три жизни»**  Каждому участнику дается три «жизни». Мяч лежит на земле, а игроки стоят на площадке в произвольных местах. Ближайший к мячу игрок берет его и бросает, пытаясь попасть им в другого игрока. Тот, в кого попадает мяч, теряет одну «жизнь». Но игра продолжается, и участник, который подобрал мяч, целится в другого игрока. Пока мяч находится в воздухе, можно двигаться. Как только кто-то ловит мяч, все застывают на месте, пока мяч не попадет в одного из игроков или не пролетит мимо. Участники, которые теряют все три «жизни», выбывают из игры. Победитель – оставшийся последним участник.  **Коснись тени**  Игра для любого количества участников. Проводится на открытом воздухе при солнечной погоде. В основе лежит игра в пятнашки, но в данном случае цель водящего – осалить не самого игрока, а его тень рукой или ногой. Осаленный игрок становится водящим. Единственный способ спасения – спрятаться в тень. В противном случае игрок должен постоянно находиться в движении. Пока два игрока бегают, остальные остаются на месте. |
| **3** | **35.Первоцветы.**  **Труд людей.** | **«Краски «**  Цель: закреплять знание цвета и оттенков; совершенствовать навыки основных движений.  Ход игры: выбирают хозяина и двух продавцов. Все остальные игроки – краски, которые выбирают себе цвета. Покупатель стучится:  - Кто там?  - Покупатель.  - Зачем пришел?  – За краской.  - За какой?  - За голубой.  Если данной краски нет, хозяин говорит: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".  Выигрывает тот покупатель, который угадал больше красок.  **Коснись тени**  Игра для любого количества участников. Проводится на открытом воздухе при солнечной погоде. В основе лежит игра в пятнашки, но в данном случае цель водящего – осалить не самого игрока, а его тень рукой или ногой. Осаленный игрок становится водящим. Единственный способ спасения – спрятаться в тень. В противном случае игрок должен постоянно находиться в движении. Пока два игрока бегают, остальные остаются на месте. | **«Сети»**  Цель: развивать ловкость, смекалку, ориентировку в пространстве, умение соблюдать правила игры.  Ход игры: одни дети встают по кругу и держат обручи. Другие - «рыбки» - снуют туда-сюда через обручи. Далее возможны варианты:  1. Щука гоняется за рыбками.  2. Дети с обручами медленно двигаются, по сигналу бегут по кругу, и тогда из него не возможно выбраться  3. Дети с обручами стоят неподвижно и только по сигналу начинают двигаться.  **Картошка**  Мяч должен быть легким, лучше небольшой надувной. Игроки, встав в круг, перекидывают мяч друг другу (ловят или отбивают, как в игре «волейбол»), тот, кто пропускает или роняет мяч, становится «картошкой» - садится на корточки в круг и по нему могут производиться удары мячом. Если мяч после удара по «картошке» падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется, если «картошке» удается поймать мяч (наподобие «свечи»), то «картошкой» становится потерявший мяч, а остальные игроки выходят из круга. Последний из двух оставшихся игроков, уронивший мяч на землю, становится первой «жертвой» нового кона. | **«Съедобное – несъедобное»**  Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.  **«РУЧЕЙКИ И ОЗЕРА»**  Цель: учить детей бегать и выполнять перестроения  Дети стоят в двух-трех колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне).  На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги озера. Выигрывают те дети, которые построят круг. | **«Ловля рыб»**  Цель: закреплять знания детей о различных видах рыб, совершенствовать умение действовать по правилам.  Ход игры: игроки делятся на две группы. Одни становятся напротив других на расстоянии нескольких шагов. Одна группа – рыболовы, вторая – рыбы. В начале игры у них происходит разговор:  - Что вы вяжете? (рыбы)  - Невод. (рыбаки имитируют движения)  - Что вы будете ловить?  - Рыбу.  - Какую?  - Щуку.  - Ловите.  Рыбы поворачиваются и бегут до черты. Рыбаки стараются выловить как можно больше рыбы.  **Черный, белый не берите, «Да» и «Нет» не говорите**  Цель: развивать внимательность, умение следить за своими ответами в ходе игры, закреплять знания об окружающем.  Ход игры: игра начинается так:  Вам прислали сто рублей,  Что хотите, то купите,  Черный, белый не берите,  «Да», «Нет» не говорите.  После этого водящий ведет разговор, задавая вопросы | **«На золотом крыльце сидели»**  Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): «На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной... Игроки вокруг должны прыгать через скакалку. Кто не успеет – тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке  **«Краски»**  Цель: закреплять знание цвета и оттенков; совершенствовать навыки основных движений.  Ход игры: выбирают хозяина и двух продавцов. Все остальные игроки – краски, которые выбирают себе цвета. Покупатель стучится:  - Кто там?  - Покупатель.  - Зачем пришел?  – За краской.  - За какой?  - За голубой.  Если данной краски нет, хозяин говорит: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".  Выигрывает тот покупатель, который угадал больше красок. |
| **4** | **36.Подводный мир океанов, морей и прудов.** | **«Морские фигуры»**  Для этой игры нужно выбрать одного водящего. Остальные игроки находятся на некотором расстоянии от него. Водящий говорит: «Море волнуется — раз, Море волнуется — два, Море волнуется — три, Морская фигура, на месте замри!» После этих слов все участники игры должны замереть на месте, изображая какую-нибудь неподвижную морскую фигуру, например, рыбу, краба, морского конька или других обитателей морей и океанов. Водящий подходит к какому-нибудь игроку и осаливает его. Игрок должен показать, как двигается изображенная им фигура. Например, рыба плавает, краб ползает, лягушка прыгает. Остальные участники должны угадать, кого изображает игрок.  **«РУЧЕЙКИ И ОЗЕРА»**  Цель: учить детей бегать и выполнять перестроения  Дети стоят в двух-трех колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне).  На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги озера. Выигрывают те дети, которые построят круг. | **«Караси и щука»**  Цель игры: воспитывать внимание и сообразительность.  Участвуют 2 группы. Одна строится в круг – это «камешки», другая – «караси», которые «плавают» внутри круга. Водящий – «щука» находится в стороне от игроков. По команде «Щука! » водящий быстро вбегает в круг, а караси прячутся за камешки. Не успевших спрятаться, щука пятнает. Пойманные караси временно вы-бывают из игры. Игра повторяется с другой щукой. По окончании игры отмечается лучший водящий.  **Море волнуется**  Выбирается ведущий и участникам говорит следующие слова: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура, замри». Участники должны изобразить любую по желанию фигуру, а ведущий должен угадать фигуры и сказать, какая ему больше понравилась. Тот человек, чья фигура понравилась, становится ведущим. | **«Удочка»**  Цель: развивать ловкость, внимание, быстроту реакции.  Ход игры: играющие стоят по кругу, в центре воспитатель, он держит в руках веревку к которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает веревку по кругу над самой землей, а дети подпрыгивают вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел их  **Берег-река**  Чертится линия, которая делит поле на две части: берег и реку. Водящий наугад называет: «берег» или «река». Игроки в это время должны прыгать или на берег, или в реку. Если по команде «река» игрок и так стоит в «реке», то он просто подпрыгивает на месте. | **«Рыбаки и рыбки»**  Цель игры: формировать согласованность двигательных действий.  Игроки-«рыбки» находятся на площадке. Пара игроков – водящие, об-разуют «сеть» (берутся за руки – одна рука свободна). По сигналу рыбки бегают по площадке, а рыбаки догонял-ют рыбок и соединяют вокруг них руки. Рыбка, которая попалась в сеть, присоединяется к рыбакам. Игра продолжается до тех пор, пока сеть не разорвётся или пока не будут пойманы все игроки.  **Я знаю пять имен**  По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произнося очередное слово: «Я знаю пять имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, Соня - четыре, Ира - пять», «Я знаю 5...» Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку; когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в «классиках»), при этом заранее лучше договориться, в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча. | **«Сети»**  Цель: развивать ловкость, смекалку, ориентировку в пространстве, умение соблюдать правила игры.  Ход игры: одни дети встают по кругу и держат обручи. Другие - «рыбки» - снуют туда-сюда через обручи. Далее возможны варианты:  1. Щука гоняется за рыбками.  2. Дети с обручами медленно двигаются, по сигналу бегут по кругу, и тогда из него не возможно выбраться  3. Дети с обручами стоят неподвижно и только по сигналу начинают двигаться.  **«Краски»**  Цель: закреплять знание цвета и оттенков; совершенствовать навыки основных движений.  Ход игры: выбирают хозяина и двух продавцов. Все остальные игроки – краски, которые выбирают себе цвета. Покупатель стучится:  - Кто там?  - Покупатель.  - Зачем пришел?  – За краской.  - За какой?  - За голубой.  Если данной краски нет, хозяин говорит: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".  Выигрывает тот покупатель, который угадал больше красок. |
| **5** | **37.Цветущая весна.**  **Обитатели луга-насекомые** | **«У медведя во бору»**  На одной стороне площадки (зала) — берлога медведя (круг), на другой (за чертой) - дом детей. Они выходят из дома и идут к берлоге, приговаривая:  У медведя во бору  Грибы, ягоды беру,  А медведь не спит  И на нас рычит!  С последним словом медведь выбегает из берлоги и ловит (салит) играющих. Дети убегают в свой дом.  **Картошка**  Мяч должен быть легким, лучше небольшой надувной. Игроки, встав в круг, перекидывают мяч друг другу (ловят или отбивают, как в игре «волейбол»), тот, кто пропускает или роняет мяч, становится «картошкой» - садится на корточки в круг и по нему могут производиться удары мячом. Если мяч после удара по «картошке» падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется, если «картошке» удается поймать мяч (наподобие «свечи»), то «картошкой» становится потерявший мяч, а остальные игроки выходят из круга. Последний из двух оставшихся игроков, уронивший мяч на землю, становится первой «жертвой» нового кона. | **«РУЧЕЙКИ И ОЗЕРА»**  Цель: учить детей бегать и выполнять перестроения  Дети стоят в двух-трех колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне).  На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги озера. Выигрывают те дети, которые построят круг.  **Черный, белый не берите, «Да» и «Нет» не говорите**  Цель: развивать внимательность, умение следить за своими ответами в ходе игры, закреплять знания об окружающем.  Ход игры: игра начинается так:  Вам прислали сто рублей,  Что хотите, то купите,  Черный, белый не берите,  «Да», «Нет» не говорите.  После этого водящий ведет разговор, задавая вопросы | **«Сети»**  Цель: развивать ловкость, смекалку, ориентировку в пространстве, умение соблюдать правила игры.  Ход игры: одни дети встают по кругу и держат обручи. Другие - «рыбки» - снуют туда-сюда через обручи. Далее возможны варианты:  1. Щука гоняется за рыбками.  2. Дети с обручами медленно двигаются, по сигналу бегут по кругу, и тогда из него не возможно выбраться  3. Дети с обручами стоят неподвижно и только по сигналу начинают двигаться**.**  **«Выше ноги»**  Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой нельзя выбегать. Затем выбирают одного ловца. Он начинает ловить игроков, что убегают. При этом дети стараются оторвать ноги от земли (стать на скамейку или камень). В таком положении ловец не имеет права их осалить | **«Краски»**  Цель: закреплять знание цвета и оттенков; совершенствовать навыки основных движений.  Ход игры: выбирают хозяина и двух продавцов. Все остальные игроки – краски, которые выбирают себе цвета. Покупатель стучится:  - Кто там?  - Покупатель.  - Зачем пришел?  – За краской.  - За какой?  - За голубой.  Если данной краски нет, хозяин говорит: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".  Выигрывает тот покупатель, который угадал больше красок.  **«РУЧЕЙКИ И ОЗЕРА»**  Цель: учить детей бегать и выполнять перестроения  Дети стоят в двух-трех колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне).  На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги озера. Выигрывают те дети, которые построят круг. | **«Съедобное – несъедобное»**  Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.  **«Хитрая лиса» - игра с бегом**  Цель. Научить детей согласовывать свои действия, уметь договориться, соглашаться с предложениями других детей. Учить проявлять сочувствие, разрешать конфликты самостоятельно.  Правила игры. Не бегать долго за одним ребенком. Не толкать осаленного. Водящие бегают по одному. Выигрывает тот, кого не осалили. |

Подвижные игры малой подвижности для подготовительной группы на 1 квартал

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Сентябрь 1.1.Пять шагов**  Цель игры: воспитывать сообразительность и быстроту мышления.  Участвуют поочерёдно несколько игроков. Детям нужно сделать 5 ша-гов в быстром темпе и на каждый шаг без пауз и остановок произносить лю-бое имя (женское или мужское в за-висимости от задания). Отмечаются игроки, которые справились с задани- ем.  ! Игру можно усложнить, предлагая детям называть не имена, а, напри-мер, зверей, рыб, птиц и т. д. | **1.2.Мяч соседу**  Цель игры: закреплять быструю пере-дачу мяча по кругу.  Игроки строятся в круг на расстоя-нии вытянутых рук друг от друга. У двух игроков, стоящих на противопо-ложных сторонах круга, - по мячу. По сигналу дети передают мяч по кругу в одном направлении, как можно быстрей, стараясь, чтобы один мяч догнал другой. Проигрывает игрок, у которого окажется 2 мяча. Игра по-вторяется.  ! Мяч передавать соседнему игроку, никого не пропускать. | **1.3.Воротца**  Цель игры: закреплять ходьбу пара-ми, воспитывать организованность и коллективизм.  Игроки шагают по площадке в ко-лонне по два. По команде «Стоп! » останавливаются, поднимают сцеп-ленные руки вверх, образуя воротца. Первая пара поворачивается кругом, пробегает под воротцами, становится последней, говоря «Готово! ». По это-му сигналу дети опускают руки и продолжают ходьбу.  ! Игру можно усложнить, изменив направление движения колонны. | **1.4.Запрещённое движение**  Цель игры: развивать моторную па-мять.  Игроки строятся в круг, в центре – педагог. Он выполняет различные движения, указав, какое из них – за-прещённое. Дети повторяют все дви-жения, кроме запрещённого. Те, кто повторили запрещённое движение, получают штрафные очки. Отмеча-ются игроки, которые не получили штрафных очков.  ! Запрещённое движение надо ме-нять через 4 – 5 повторений. |
| **Октябрь 2.1.Зеркало**  Цель игры: воспитывать артистич-ность и выразительность движений.  Игроки находятся на площадке, во-дящий стоит к ним лицом. Дети – это отражение водящего в зеркале. Водя-щий «перед зеркалом» выполняет различные имитационные действия (расчёсывается, поправляет одежду, строит рожицы и т. д.) . Игроки одно-временно с водящим копируют все его действия, стараясь точно передать не только жесты, но и мимику.  ! Роль водящего может выполнять как педагог, так и ребёнок. | **2.2.У кого мяч?**  Цель игры: воспитывать внимание и сообразительность.  Игроки строятся в круг, вплотную друг к другу, руки за спиной. В цен-тре – водящий с закрытыми глазами. Игроки выполняют передачу мяча по кругу за спиной. По сигналу водящий открывает глаза и старается угадать, у кого мяч. Если он угадал, то стано-вится в круг, а тот, у кого был найден мяч, становится водящим. Игра по-вторяется 3 – 4 раза.  ! Игрок, уронивший мяч при пере-даче, временно выбывает из игры. | **2.3.Фантазёры**  Цель игры: формировать творческое воображение.  Игроки шагают в колонне по одно-му, педагог громко называет любой предмет, животное, растение (лодка, волк, стул и т. д.) . Дети останавлива-ются и позой, мимикой, жестами пы-таются изобразить то, что назвал пе-дагог. Отмечается самый интересный образ.  ! Каждый игрок старается приду-мать свою фигуру. | **2.4.Повтори наоборот**  Цель игры: развивать пространствен-ную координацию.  Игроки находятся на площадке, во-дящий стоит к ним лицом. Он пока-зывает детям различные движения, которые они должны повторить нао-борот. Например, водящий выпрям-ляет руки вперёд – дети должны от-вести их назад, поднимает голову вверх – дети опускают голову вниз и т. д. Отмечаются самые внимательные игроки. |
| **Ноябрь 3.1.Летает – не летает**  Цель игры: воспитывать внимание и сообразительность.  Игроки шагают в колонне по одно-му, а педагог называет предметы. Ес- ли будут названы летающие предме-ты, например, бабочка, жук и т. д., то игроки останавливаются, поднимают руки в стороны и делают взмахи вверх-вниз.  ! Можно построить игроков в ше-ренгу или в круг. | **3.2.Приветики**  Цель игры: развивать танцевальные движения, медленный бег врассып-ную.  Под спокойную музыку дети мед-ленно бегают врассыпную или вы-полняют различные танцевальные движения. Музыка обрывается – иг- рающие должны поприветствовать друг друга в парах необычным спосо-бом. Например, прижаться щека к щеке, рука к руке и т. д. Снова звучит музыка, дети танцуют, музыка обры-вается; каждый ребёнок выбирает се-бе пару, чтобы поздороваться.  Игра проводится 5 – 6 мин. | **3.3.Сбей грушу**  Цель игры: упражнять в равновесии, бросках мяча, метании.  Игроки делятся на 2 команды. Пер-вая – «груши», дети встают на ска-мейку, поставленную поперёк зала. Игроки второй команды – «метатели» берут по одному мячу и выстраива-ются в шеренгу на расстоянии 5 – 6 м от скамейки. По сигналу «метатели» по очереди бросают мяч, стараясь сбить «грушу». Игра проводится 5 – 6 раз. Выигрывает команда, сбившая больше «груш» (подсчитывается общее количество сбитых «груш») .  ! Сбитым считается тот игрок-«гру-ша», в которого попал мяч или он сам спрыгнул на пол. | **3.4.Озорные гномы**  Цель игры: развивать быстроту реак-ций.  Дети выстраиваются в 2 шеренги лицом друг к другу на расстоянии 6 – 8 м, в середине зала стоит ведущий – «волшебник». Дети, к которым он находится лицом, не двигаются, дру-гие выполняют разные движения. Во-дящий неожиданно поворачивается лицом то к одной, то к другой шерен-ге. Игра проводится 2 – 3 мин. |

Подвижные игры малой подвижности для подготовительной группы на 2квартал

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Декабрь 1.1.Слушай – танцуй**  Цель игры: развивать танцевальные движения, быстроту реакций.  Дети двигаются под музыку. Музы-ка обрывается – играющие должны успеть застыть в позе, на которую пришлась остановка в музыке. Снова звучит музыка. Дети танцуют. Подби-рается музыка разная по ритму.  ! Во время движения дети не долж-ны задевать друг друга. | **1.2.День и ночь**  Цель игры: обучать детей умению бросать и ловить мяч.  У каждого из детей в руках по мя-чу. По команде «День! » дети выпол-няют знакомые движения с мячом (броски вверх, вниз, в стену, в коль-цо, набивание мяча на месте, в дви-жении и др.) . По команде «Ночь! » - замереть в той позе, в которой заста-ла ночь.  Игра проводится 3 – 4 мин. | **1.3.Дракон**  Цель игры: развивать бег с увёртыва-нием, прыжки.  Дети выстраиваются в колонну, держатся за пояс впередистоящего. Первый – это «голова», последний – «хвост». По сигналу «голова» стара-ется достать до «хвоста», а «хвост» увёртывается в разные стороны. Если «голова» поймала «хвост», то «голо-ва» становится «хвостом», а следую-щий игрок «головой». Если «дракон» расцепился, значит он погиб. Назна-чаются новые «голова» и «хвост». | **1.4.Смелый охотник**  Цель игры: развивать умение ползать и бегать.  Из детей выбирается смелый охот-ник, он находится за линией. На рас-стоянии 6 – 8 м стоят остальные дети, изображают лес из спящих драконов. Охотник выходит из своего дома, за-ходит в лес и, медленно обходя дра-конов, считает вслух до 5 (10). На счёт 5 (10) драконы просыпаются и стараются догнать убегающего охот-ника. |
| **Январь 2.1.У ребят порядок строгий**  Цель игры: учить находить своё мес-то в игре, воспитывать самоорганизо-ванность и внимание.  Игроки строятся в 3 – 4 круга в раз-ных частях площадки, берутся за ру-ки. По команде шагают врассыпную по площадке и говорят:  У ребят порядок строгий,  Знают все свои места.  Ну, трубите веселее:  Тра-та-та, тра-та-та!  С последними словами дети строятся в круги. Отмечаются круги, которые быстро и без ошибок построились. | **2.2.Горячая картошка**  Цель игры: закреплять передачу мяча по кругу.  Игроки строятся в круг, один из иг-роков держит в руках мяч. Под музы-ку или звуки бубна дети передают по кругу мяч друг другу. Как только му-зыка остановилась, игрок, у которого оказался в руках мяч, выбывает из иг-ры. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся 2 игрока-победите-ля.  ! При передаче мяч не бросать; уро-нившие мяч выбывают из игры | **2.3.Кто внимательный?**  Цель игры: воспитывать внимание и организованность.  Дети строятся в колонну, шагают по площадке и выполняют движения по сигналу. 1 удар в бубен – присед, 2 удара – стойка на одной ноге, 3 удара – подскоки на месте. Отмечаются са-  мые внимательные игроки.  ! Сигналы подаются в разной по-следовательности, после каждого сиг-нала дети продолжают ходьбу в ко-лонне. Можно придумать и другие упражнения. | **2.4.Ручейки и озёра**  Цель игры: учить детей бегать и вы-полнять перестроения.  Дети стоят в 2-3 колоннах с одина-ковым количеством играющих в раз-ных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали! » все бе-гут друг за другом в разных направ-лениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озёра! » игроки останавлива-ются, берутся за руки и строят круги-озёра.  Выигрывают те дети, которые быст-рее построят круг. |
| **Февраль 3.1. Быстро шагай**  Цель игры: улучшать быстроту реак-ции на сигнал.  Игроки строятся в шеренгу на ли-нии старта на одной стороне площад-ки, на другой – водящий, стоящий спиной к игрокам на линии финиша. Водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай, стой! » В это время игроки шагают вперёд, а на по-следнем слове останавливаются. Во-дящий быстро оглядывается, и тот иг-рок, который не успел остановиться, делает шаг назад. Затем водящий сно-ва произносит текст, а дети продол-жают движение. Игрок, который пер-вым пересечёт линию финиша, стано-вится водящим.  ! Нельзя бежать – шагать быстро. | **3.2.Линеечка**  Цель игры: воспитывать самооргани-зацию.  Игроки строятся в 2 – 3 шеренги по периметру площадки. По команде расходятся или разбегаются в разных направлениях, а по звуковому сигна-лу выполняют построение в шеренгу на своём месте. Отмечается команда, которая быстрее и ровнее построи-лась.  ! Строиться только в своей коман-де, очерёдность в шеренге значения не имеет. | **3.3.«Эстафета парами»**  Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки, количество пар в колоннах должно быть одинаковым. На противоположном стороне площадки (на расстоянии 6 - 8 м.) поставлены какие-либо предметы (кубы, деревянные чурбачки). По сигналу взрослого первые пары, взявшись за руки, бегут к кубам, обегают их и возвращаются в конец своей колонны. Как только они перебегут линию старта, убегают вторые пары, и так до тех пор, пока не пробегут все пары.  Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и во время бега не разъединят руки | **3.4.«Парный бег»**  Дети стоят в колоннах парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки поставлены предметы (кегли, кубы и т. п.) по числу звеньев. По сигналу взрослого первые пары детей из колонн, взявшись за руки, бегут до стоящих впереди них предметов, огибают их и возвращаются в конец своих колонн. По следующему сигналу бегут вторые пары и т. д. Пара, разъединившая руки, считается проигравшей. |

Подвижные игры малой подвижности для подготовительной группы на3 квартал

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Март 1.1.«Брось флажок»**  На расстоянии 3 м от малыша устанавливается обруч.  Ребенок бросает флажок, стараясь попасть в цель. При попадании засчитывается очко. Расстояние можно менять в зависимости от успехов ребенка. | **1.2.«С кочки на кочку»**  На земле чертят две линии — два берега, между которыми болото (расстояние между линиями 30 м). Играющие распределяются парами на одном и другом берегу. | **1.3.«Кто сделает меньше прыжков»**  Несколько детей становятся за линию, по сигналу воспитателя выполняют прыжки до обозначенного чертой места, примерно 4-5 метров. Каждый из играющих старается делать прыжки как можно длиннее и считает их. | **1.4.«Сделай фигуру»**  Ходьба в колонне по одному (или врассыпную), по сигналу воспитателя: «Стоп» - дети останавливаются и выполняют какую-либо «фигуру» — позу. Отмечаются «фигуры», выполненные четко, быстро и интересно. |
| **Апрель 2.1.«Пронеси мяч, не задев кеглю»**  Участники делятся на две команды. Линии старта и финиша отмечаются на расстоянии 14 - 16 м одна от другой, вдоль линии по центру устанавливаются две-три кегли. Направляющие команд зажимают между ногами (выше коленей) волейбольный или набивной мяч. По сигналу направляющие начинают продвигаться вперед прыжками огибая кегли таким образом, чтобы не задеть их и, достигнув противоположной линии старта, передают мячи направляющим встречных колонн. | **2.2.«Попади в обруч»**  Поделить детей на колоны и посадить на противоположных концах вдоль комнаты. Посередине комнаты поставить две цели (вертикальные). Перед каждой целью положить на линию по два мешочка (весом 150 г). Расстояние от цели до линии 1,5-2 м. К линии выходят дети с двух колонок, берут мешочки в правую руку и на определенный сигнал воспитателя «раз» бросают мешочки в цель. Затем берут мешочки в левую руку и на повторный сигнал «раз» бросают мешочки в цель левой рукой. | **2.3.«Забей мяч в кольцо»**  Команды построены в одну колону по одному перед баскетбольными щитами на расстоянии 2 – 3 метра. За сигналом первый номер выполняет бросок мяча по кольцу, затем кладет мяч, а второй игрок тоже берет мяч и бросает его в кольцо и так далее. Выигрывает та команда, которая больше всех попала в кольцо. | **2.4.«Перебежки»**  На одной стороне площадке обозначают дом, на расстоянии 5-6м. от него чертят вторую линию, за которой находится другой дом. Вдоль одной из боковых сторон площадки перпендикулярно домам проводят еще одну черту. Играющие распределяются на подгруппы по 6 - 8 человек. Дети одной подгруппы встают вдоль линии любого дома. Вторая подгруппа размещается вдоль боковой линии, у каждого в руках по два мешочка с песком. По сигналу, первая подгруппа перебегает из одного дома в другой |
| **Май 3.1.«Мяч водящему»**  Играющие строятся в три-четыре колонны. На расстоянии 2—2,5 м от первых игроков становятся водящие с мячом в руках. Воспитатель проводит черту (кладет шнур) для игроков всех колонн и для водящих. По сигналу воспитателя водящие бросают мячи первым игрокам колонн, а те возвращают их водящим и перебегают в конец своей колонны (вся колонна друг за другом постепенно передвигается к исходной линии). Когда первым в колонне снова окажется игрок, начавший игру, он поднимает вверх руку - команда победила | **3.2.«ПОМЕНЯЙСЯ МЕСТАМИ»**  (игра малой подвижности)  Цель: повысить творческую активность детей, пробудить фантазию, поднять настроение, развивать собранность, внимательность, умение управлять своими эмоциями и действиями, навыки коллективной и слаженной деятельности.  Дети становятся в круг. Инструктор предлагает поменяться местами тем детям, у кого есть что-нибудь одинаковое: светлые волосы, белые футболки, домашние животные и т.п. Например, инструктор говорит: «Пусть поменяются местами те, у кого есть велосипед». Дети меняются местами и т.д. Игра проводится 3-4 минуты. | **3.3.«Паук»**  В игре принимают участие две команды по 4-5 человек. Каждая команда встаёт внутрь большого обруча и поднимает его на уровень пояса или груди. Участники команды становятся единым организмом – «пауком».  Две команды – два соревнующихся «паука» двигаются наперегонки от старта до финиша, согласуя внутри каждого круга свои движения. Побеждает команда, быстрее пришедшая к финишу. | **3.4«Скакалки»**  Цель: развивать координацию движений. Упражнять в прыжках на месте и при движении вперед |

Литература

1. **ХАРЧЕНКО Т.Е.** «Утренняя гимнастика в детском саду 5-7лет» (2007)
2. **ФАТЕЕВА Л.Г.**«300подвижных игр для младших школьников» (2000)
3. **ФУРМИНА Л.С., ШИБИЦКАЯ А.Е.** «Развлечения в детском саду»(1975)
4. **ПЕТРОВ В.М., ГРИШИНА Г.Н.** «Зимние праздники ,игры и забавы»(2001)
5. **ХУХЛАЕВА Д.В.** «Теория и методика физического воспитания детей дошкольного возраста»(1976)