**Подвижные игры для детей 2-3 лет**

Подвижная игра – это увлекательная эмоционально насыщенная деятельность ребенка с соблюдением определенных правил.

Трудно переоценить пользу подвижных игр для малыша. Во время активного движения активизируются: дыхание, кровообращение и обменные процессы в организме. Помимо этого, подвижные игры [развивают координацию движений](http://shkola7gnomov.ru/parrents/eto_interesno/fizicheskoe_razvitie/id/1001), быстроту реакции и внимание, тренируют силу и выносливость, снимают импульсивность.

В процессе этих игр малыши учатся подчиняться общим правилам и действовать в коллективе; у них закладываются и развиваются такие качества, как честность, справедливость, дисциплинированность, развивается чувство сопереживания и появляется желание помогать друг другу.

На третьем году дети уже относительно хорошо ходят, бегают, ползают и лазают, поэтому двигательное содержание [подвижных игр](http://shkola7gnomov.ru/shop/goods/8380) для этого возраста основано этих движениях. Общая продолжительность подвижных игр составляет примерно 10—15 мин.

Игры можно использовать для организации физкульт-минуток в дошкольных образовательных учреждениях, при проведении праздников и просто для досуга.

***Догонялки*** – эта одна из самых любимых детских игр. Чтобы малышу в 2 года было интересно в них играть, догонялки должны быть **ролевыми**.

**У медведя во бору**

Для этой игры необходимо участие двух взрослых. «Медведь» (один из взрослых) сидит на стульчике в углу комнаты и «спит». Другой взрослый вместе с ребенком (или детьми) ходит по лесу, собирает «грибы», «ягоды», они перекликаются: «Ау! Ау!». Затем взрослый и дети, взявшись за руки, начинают приближаться к «медведю» со словами:

*У медведя во бору
Много шишек наберу,
А медведь слепой –
Не бежит за мной.
Веточка обломится –
Медведь за мной погонится!*

На последнем слове «медведь» рычит и бежит за играющими, ловит их.

**Гуси, гуси**

Дети стоят у одной стены комнаты. Водящий (взрослый) посередине.

*Ведущий говорит: «Гуси, гуси».
Дети: «Га, га, га».
Ведущий: «Есть хотите?»
Дети: «Да, да, да».
Ведущий: «Ну, летите - раз хотите, только крылья берегите*».

Дети бегут к противоположной стене (там их домик), а ведущий должен успеть осалить как можно больше детей.

**Волк и овечки**

Дети встают в круг, в середине которого сидит «волк» (выбранный ребенок).

Остальные дети – «овечки» тихонько подходят к «волку», при этом можно предложить детям выполнять различные движения (приседать, хлопать в ладоши и т.п.).

Когда одна из «овечек» дотрагивается до «волка» – он вскакивает и начинает ловить детей. Пойманная «овечка» становится вместо него «волком», и игра продолжается.

**Мыши водят хоровод**

Дети - «мыши» - водят хоровод, в середине «спит» «кот» (один из детей)

*Мыши водят хоровод
На лежанке дремлет кот.*

*«Тише, мыши, не шумите,
Кота Ваську не будите.
Как проснётся Васька кот
Разобьёт наш хоровод!»*

На последних словах «кот» просыпается и ловит «мышей». Спрятаться дети могут, если сядут на стульчики (заберутся в норки).

***Игры, которые учат ориентироваться в пространстве***, развивают внимание к предметам, словам и правилам игры.

**Блин и оладушки**

В центре комнаты кладётся большой обруч (это «блин»), а вокруг несколько маленьких обручей («оладушки»). Дети бегают по комнате, затем взрослый говорит: "Блин", - или, "Оладушки". Детям надо встать в соответствующий обруч.

**Зайчики и домики**

На полу раскладываются обручи по количеству детей. Дети – «зайчики» - прыгают и бегают  по комнате. На слова взрослого: «Серый волк!» — дети забегают в свои «домики».

**День - ночь**

Водящий говорит: «День», - все бегают, - «Ночь» - замирают на месте. Водящий должен заметить, кто двигается. Кто пошевелился – становится водящим.

**Автомобили**

Каждый из игроков назначается «автомобилем».

Его «гаражом» может быть стульчик или обруч, лежащий на полу. «Автомобили» «ездят» по комнате «рулят» и стараются не врезаться друг в друга.

Можно усложнить задачу и положить на полу широкую длинную дощечку (мост), поставить препятствия в виде стульев, коробок и т.п. По сигналу: «Автомобили, в гараж!» - все стараются побыстрее занять свой «домик».

**Комарики и лягушка**

Взрослый назначается «лягушкой», дети – «комариками». У каждого ребенка в руках платочек. Дети бегают оп комнате, машут «крыльями». Взрослый произносит:

*Сел комарик на кусточек,
На еловый на пенечек,
Свесил ножки под листочек, спрятался!*

Дети, услышав эти слова, рассаживаются на заранее приготовленные стульчики и накрывают голову и лицо платочками. «Лягушка» ищет «комариков», приговаривая: «Ква-ква! Где же комарики? Ква-ква!». Затем игра повторяется.

**Найди свою пару**

Дети встают в пары. Каждой паре детей выдается по одинаковому предмету, например, одной паре – по красной ленточке, другой паре – по маленькому шарику и т.д.

По сигналу взрослого дети разъединяются и произвольно бегают по комнате. По второму сигналу каждый ребенок должен как можно быстрее найти свою пару. Проигрывает пара, дольше всех искавшая друг друга. Эту игру можно проводить и без предметов – игроки должны запомнить друг друга.