Развивающая работа в ДОО позволяет повысить интерес детей к спорту и физкультуре, помочь им проявить самостоятельность в организации занятий и игр, а значит – проявить творческие качества. И поэтому, анализируя состояние физической подготовленности детей, пришла к выводу, что для усвоения всех двигательных умений и полноценного развития интеллектуальных способностей и воли ребёнка необходим творческий подход к занятиям.

 **Подвижные игры, развивающие творческую активность детей.**

 **«Волшебник»**

Играющие выбирают волшебника. Он встаёт в стороне и ждёт, когда участники договорятся, что будут делать. Например, собирать ягоды, купаться в реке и т.п. Договорившись дети подходят к волшебнику и говорят: «Добрый день, Волшебник!» Волшебник отвечает: «Добрый день, милые детки! Где вы были7» Дети отвечают: «В лесу» - начинают показывать движения, о которых договорились. Волшебник отгадывает действия.

 **«Что делаешь?»**

 Дети выбирают «хозяйку дома» и, встав в круг, чертят вокруг себя маленькие кружочки – домики. «Хозяйка» обходит играющих и каждому поручает работу. Например, рубить дрова, косить сено, стирать бельё, печь пироги и т. п. Дети имитируют эти движения «хозяйка» становится в центр круга и говорит «А сейчас будем все вместе забивать гвозди!» Дети выполняют задания «хозяйки». Неожиданно она показывает рукой на кого – либо из детей и спрашивает «Что делаешь?». Ребёнок должен назвать и показать работу, которую ему поручили выполнять в начале игры. После этого «хозяйка» даёт новые задания. Игровое действие повторяется.

 **«Фигуры»**

 Игроки выбирают водящего и разбегаются по залу. По сигналу останавливаются, изображая застывшие фигуры спортсмена, работающего человека, животного, птицы и др. Водящий ходит среди фигур и выбирает наиболее удачную. Отмечаются дети принявшие самые трудные позы.

 **«Упрямые обезьянки»**

Воспитатель показывает отдельные движения или жесты, а дети изображают непослушных обезьянок и выполняют движения противоположного характера. Например, воспитатель поднимает правую руку – дети левую и т.п.

 **Выставка картин**

Воспитатель выбирает трёх «посетителей» выставки, остальные дети – «картинки». По сигналу «Подготовить выставку!» дети начинают советоваться, какие картинки будут изображать (лыжника, конькобежца, пловца, конника, вратаря и т.п.) Картину можно изображать вдвоём или группой: елочка – под ней зайчик, сказка 2Репка» и т.п. Через несколько секунд воспитатель объявляет: «Открыть выставку!» Дети принимают задуманные позы. «Посетители» осматривают «выставку», угадывают, что изображено на «картинках» и отмечают наиболее удачные. По сигналу «Выставка закрыта» дети принимают свободные позы.

 **«Ровным кругом»**

Дети образуют круг, внутри которого находится водящий. Двигаясь влево (вправо) по кругу, дети проговаривают:

Ровным кругом, друг за другом.

Эй, ребята не зевать!

Все, что (имя) нам покажет,

Будем дружно повторять!

Ведущий показывает какое – либо движение, дети должны в точности повторить его. После назначается новый водящий и игра повторяется.

 **«Три движения»**

Инструктор показывает три движения и просит детей запомнить их. Дети повторяют движения в той же последовательности. Затем начинается игра: инструктор показывает одно движение, а называет номер другого. Дети должны выполнить движение, которое назвал, а не показал инструктор.

 **«Воздух, вода, земля, ветер»**

Дети образуют круг с водящим в центре. Подойдя к кому – либо из детей, водящий говорит «воздух», «вода», «земля» или «ветер» и считает до пяти. За это время в зависимости от слова, которое ему задано, ребёнок должен придумать и показать птицу, рыбу, зверя или кружиться на месте (ветер).

Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры.

 **«Повтори – ка»**

Один из играющих показывает движение какого – либо зверя, например зайчика. Каждый следующий игрок, выполнив движение показанное ранее животного, прибавляет от себя ещё одно, новое. Побеждает тот, кто лучше запомнит движения и не повториться, добавляя новое.

 **«Тень»**

Дети стоят парами – один впереди, другой на шаг сзади. Первый ребёнок выполняет разные движения, другой копирует его.

 **«Путаница»**

Дети делятся на две группы. Одни – надевают маски (зайчик, кошка, лиса, петух и т.д.) и заранее договариваются, кого они будут изображать. Например, кошка изображает зайчика, лиса – петуха и т.д. Другие дети внимательно наблюдают и говорят, кто из детей ошибается.

 **«Карлики и великаны»**

Игроки строятся в одну шеренгу (или в круг). По команде «великаны» они встают на носки и поднимают руки вверх, по команде «карлики» приседают, кладут руки на пол. Тот, кто ошибся, делает шаг вперёд. После 6-8 команд, подводятся итоги.

Усложнение: инструктор подаёт команду «карлики», а сам поднимается на носки; по команде «великаны» - приседает. Дети должны выполнять то, что слышат, а не то, что видят.

 **«У кого длинный хвост»**

Дети образуют круг. Инструктор называет разных животных. Если у животного длинный хвост (лошадь, осёл, белка, тигр) дети должны поднять правую руку и помахать ею, если хвоста нет (лягушка, горилла) или он короткий (заяц, овца, медведь, свинья), остаться неподвижными. Инструктор поднимает руку во всех случаях. За ошибку начисляется штрафное очко. Побеждает тот, кто за время игры набрал меньше штрафных очков.

 **«Овощи и фрукты»**

Вариант 1. Дети строятся в шеренгу по одному. Инструктор называет различные овощи и фрукты. Если назван овощ, дети должны быстро присесть, если фрукт – поднять руки вверх. Те, кто ошибся, делает шаг вперёд. Побеждает игрок, сделавший меньше ошибок.

Вариант 2. Дети делятся на две команды и встают в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии 2-3м. Если назван фрукт – руки поднимают игроки, стоящие от инструктора справа, если овощ – игроки слева. За каждую ошибку, допущенную игроком, команда получает штрафное очко. Побеждает команда, получившая меньше штрафных очков.

 **«Запрещённое движение»**

Перед игрой участники договариваются об одном или двух движениях, которые нельзя выполнять. Хотя инструктор может их показывать (например, руки на пояс, упор – присев и т.п.). Инструктор демонстрирует детям ряд простых общеразвивающих упражнений, дети повторяют движения. Сделавший запрещенное движение выбывает из игры.

 **«Опасная зона»**

 Перед игрой участники договариваются о положении, которое будет сигналом об «опасной зоне» (например, руки в стороны). Инструктор проводит комплекс упражнений в разомкнутом строю в колонне по четыре или по три. Каждая колонна – отдельная команда. Если при показе упражнения инструктор дал сигнал об «опасной зоне», игроки принимают положение упор – присева или другое заранее оговоренное движение. Команда, сделавшая это первой, получает одно очко. После проведения комплекса упражнений объявляют команду победительницу.

 **«Обманные движения»**

Дети должны реагировать только на словесные команды, не обращая внимание на отвлекающие действия инструктора. Например, произнося команду «Руки вперёд», инструктор поднимает руки вверх. Дети должны выполнять задание «руки вперёд».

-