|  |  |
| --- | --- |
| **Сборник игр малой подвижности** | **Мяч соседу.****Цель игры:** закреплять быструю передачу мяча по кругу.**Ход игры**. Игроки строятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. У двух игроков, стоящих на противоположных 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.Правила игры. Мяч передавать соседнему игроку, никого не пропускать.*Запрещённое движение.*Цель игры: развивать моторную память, внимательность.Ход игры. Игроки строятся в круг, в центре – педагог. Он выполняет различные движения, указав, какое из них – запрещённое. Дети повторяют все движения, кроме запрещённого.Правила игры. Кто повторил запрещенное движение, выбывает из игры. Запрещённое движение надо менять через 4 – 5 повторений. |
| **Зеркало.**Цель игры: развивать умение показывать и повторять позы и движения, воспитывать артистичность и выразительность движений.Ход игры. Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Дети – это отражение водящего в зеркале. Водящий «перед зеркалом» выполняет различные позы, движения, имитационные действия (расчёсывается, поправляет одежду, строит рожицы и т. д.). Игроки одновременно с водящим копируют все его действия, стараясь точно передать не только жесты, но и мимику.Правила игры. Дети должны повторять все, что показывает водящий, как будто смотрятся в зеркало. Дети, допустившие ошибку, выбывают из игры. | **У кого мяч?**Цель игры: воспитывать внимание и сообразительность.Ход игры. Игроки строятся в круг, вплотную друг к другу, руки за спиной. В центре – 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 становится в круг, а тот, у кого был найден мяч, становится водящим. Игра повторяется 3 – 4 раза.Правила игры. Игрок, уронивший мяч при передаче, временно выбывает из игры. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Смотри на руки.**Цели: Упражнять детей в ходьбе в колонне по одному, с выполнением заданий; учить различать сигналы и выполнять соответствующие им движения.Ход игры. Дети строятся в колонне по одному, идут по залу друг за другом. Им объясняют 2-3 задания, каждое из которых соответствует определенному положению рук взрослого. Дети смотрят на взрослого и выполняют задания. Задания:* руки на поясе – ходьба на носках,
* руки внизу – ходьба на пятках,
* руки вперед – ходьба с высоким поднимание коленей.

          Отмечаются дети, сделавшие меньше ошибок.          Правила игры. Дети стоят на расстоянии вытянутых рук. | **Фантазёры.**Цель игры: формировать творческое воображение.Ход игры. Игроки шагают в колонне по одному, педагог громко называет любой предмет, животное, растение (лодка, волк, стул и т. д.). Дети останавливаются и позой, мимикой, жестами пытаются изобразить то, что назвал педагог. Отмечается самый интересный образ.Правила игры. Каждый игрок старается придумать свою фигуру. |
| **Повтори наоборот.**Цель игры: развивать пространственную координацию.Ход игры. Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Он показывает детям различные движения, которые они должны повторить наоборот. Например, водящий выпрямляет руки вперёд – дети должны отвести их назад, поднимает голову вверх – дети опускают голову вниз и т. д. Отмечаются самые внимательные игроки.Правила игры. Повторять движения наоборот, кто ошибся – выбывает. | **Узнай по голосу.**Цели: развивать аналитический слух, способствовать запоминанию голосов детей группы.Ход игры. Дети стоят в кругу, берутся за руки. Водящий встает в середину круга, на глаза ему надевают маску. Дети идут по кругу со словами:Мы немножко порезвились,По местам все разместились.Ты … (имя) угадай,Кто позвал тебя, узнай.С окончанием слов дети останавливаются. Взрослый показывает на какого-либо ребенка, который произносит звуки (крики птиц, животных). Водящий пытается отгадать, кто его позвал. Затем он меняется с зовущим местами, и игра повторяется с новым водящим.Правила игры. Водящему нельзя подглядывать, во время отгадывания все дети должны соблюдать тишину. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Летает – не летает**Цель игры: упражнять детей в ходьбе в колонне по одному, воспитывать внимание.Ход игры. Игроки шагают в колонне по одному, а педагог называет предметы. Если будут названы летающие предметы, например, бабочка, жук и т. д., то игроки останавливаются, поднимают руки в стороны и делают взмахи вверх-вниз. Если не летают, дети опускают руки вниз.Правила игры. Не толкаться.  | **Светофор.**Цели: упражнять детей в ходьбе шеренгой с одной стороны зала на другую навстречу друг другу, учить соблюдать правила дорожного движения.Оснащение: красный, желтый и зеленый круги диаметром 30 см.Ход игры. Дети делятся на две группы и строятся в шеренги на противоположных сторонах зала. Перед ними «дорога, по которой едут машины». Взрослый читает стихи С. Михалкова, дети заканчивают фразы:Если свет зажегся красный-Значит, двигаться (опасно).Желтый свет – предупрежденье –Жди сигнала для (движения).Свет зеленый говорит:«Проходите, путь (открыт)».Взрослый встает посередине за боковой линией, в руках у него три круга, он – «светофор». Если «зажигается» красный свет, дети стоят, прижав руки к туловищу; желтый – хлопают в ладоши; зеленый – переходят на другую сторону зала.Правила игры. При переходе на другую сторону не сталкиваться. |
| **Сбей грушу.**Цель игры: упражнять в равновесии, бросках мяча, метании.Ход игры. Игроки делятся на 2 команды. Первая – «груши», дети встают на скамейку, поставленную поперёк зала. Игроки второй команды – «метатели» берут по одному мячу и выстраиваются 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»).Правила игры. Сбитым считается тот игрок-«груша», в которого попал мяч или он сам спрыгнул на пол. | **День и ночь.**Цель игры: обучать детей умению бросать и ловить мяч.Ход игры. У каждого из детей в руках по мячу. По команде «День!» дети выполняют знакомые движения с мячом (броски вверх, вниз, в стену, в кольцо, набивание мяча на месте, в движении и др.). По команде «Ночь!» - замереть в той позе, в которой застала ночь.Игра проводится 3 – 4 мин.Правила игры. Не двигаться, пока не последует команда «День!». Кто двигается, выбывает из игры. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Дракон.**Цель игры: развивать бег с увёртыванием, прыжки.Ход игры. Дети выстраиваются в колонну, держатся за пояс впередистоящего. Первый – это «голова», последний – «хвост». По сигналу «голова» старается достать до «хвоста», а «хвост» увёртывается в разные стороны.Правила игры. Если «голова» поймала «хвост», то «голова» становится «хвостом», а следующий игрок «головой». Если «дракон» расцепился, значит он погиб. Назначаются новые «голова» и «хвост» | **У ребят порядок строгий.**Цель игры: учить находить своё место в игре, воспитывать самоорганизованность и внимание.Ход игры. Игроки строятся в 3 – 4 круга в разных частях площадки, берутся за руки. 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.Отмечается команда, которая правильно и быстрее всех построила круг.Правила игры. Дети должны встать в те же круги, в которых стояли в начале игры. |
| **Зевака.**Цели: упражнять детей в перебрасывании и ловле мяча двумя руками, развивать внимательность.Ход игры. Дети встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто-то из игроков его не уронит. Тот, кто уронил мяч, встает в центр круга и по заданию играющих выполняет 1—2 упражнения с мячом.Правила игры. Если играющий при выполнении упражнения уронит мяч, ему дается дополнительное задание. Мяч разрешается перебрасывать друг другу только через центр круга. | **Горячая картошка.**Цель игры: закреплять передачу мяча по кругу.Ход игры. Игроки строятся в круг, один из игроков держит в руках мяч. Под музыку или звуки бубна дети передают по кругу мяч друг другу. Как только музыка остановилась, игрок, у которого оказался в руках мяч, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся 2 игрока-победите-ля.Правила игры. При передаче мяч не бросать; уронившие мяч выбывают из игры. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Кто внимательный?**Цель игры: воспитывать внимание и организованность.Ход игры. 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 самые внимательные игроки.Правила игры. Сигналы подаются в разной последовательности, после каждого сигнала дети продолжают ходьбу в колонне. | **Ручейки и озёра.**Цель игры: учить детей бегать и выполнять перестроения.Ход игры. Дети стоят в 2-3 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 «Озёра!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги-озёра.Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг.Правила игры. Бегать медленно, не толкая друг друга. Все дети в круге должны взяться за руки и поднять их вверх. |
| **Быстро шагай.**Цель игры: улучшать быстроту реакции на сигнал.Ход игры. Игроки строятся в шеренгу на линии старта на одной стороне площадки, 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 последнем слове останавливаются. Водящий быстро оглядывается, и тот игрок, который не успел остановиться, делает шаг назад. Затем водящий снова произносит текст, а дети продолжают движение. Игрок, который первым пересечёт линию финиша, становится водящим.Правила игры. Нельзя бежать. | **Переправа на плотах.**Цель игры: развивать равновесие.Ход игры. Команды построены в колонны по одному перед стартовой чертой («на берегу», в руках у направляющего по 2 резиновых коврика (плоты). По сигналу он кладёт один коврик перед собой на пол, и на него быстро становятся 2-4 человека (в зависимости от размера коврика). Затем направляющий кладёт на пол второй коврик, и вся группа перебирается на него, передавая первый коврик дальше. И т. д. вся группа переправляется через «реку» на противоположный «берег», где участники остаются за чертой, а один из игроков тем же способом возвращается назад за следующими игроками. Выигрывает та команда, игроки которой первыми переправились на противоположный берег.Правила игры. Нельзя выступать за «плот». |