**«ВЕСЁЛЫЙ МЯЧ»**

**Задачи:** развивать интерес к движениям, быстроту реакции на сигнал; формировать двигательные умения.

**Материал:** мяч любого размера.

**Правила:**

движение начинать и заканчивать по сигналу;

выполнять движения правильно.

**Содержание:** педагог предлагает детям представить, что они — мячики. Он показывает и называет одно из движений с мячом, дети его выполняют. Используются движения, которые обычно применяются в игре с мячом: прыжки (отбивание мяча), бег (бросание), катание по полу и пр. В конце игры обязательна положительная оценка, похвала.

***Варианты игры:* 1.** Дети выполняют движения в парах: один из них — мяч, другой управляет мячом.

2. Педагог пред­лагает детям выполнить движения дифференцированно: как может катиться мяч: ленивый—неленивый, тяжелый—легкий, большой—маленький, веселый—грустный?

«**МЯЧОМ ПО МОСТИКУ»**

**Задачи:** развивать ловкость, ориентировку в пространстве; обогащать двигательный опыт.

**Материал*:*** мячи по количеству играющих, 2 мостика из 3—5 обручей.

**Правила:**

ударять мяч об пол с ловлей в пределах обруча;

выполнять движения, не мешая другим;

каждая команда проходит мостик как можно быстрее.

**Содержание:** дети делятся на 2 команды. Каждая идет по своему мостику друг за другом, ударяя мячом об пол с ловлей в каждом обруче. Мостик надо пройти как можно быстрее, не уронив мяч. Побеждает команда, допустившая меньше ошибок.

***Вариант игры:*** выполнять удары мячом об пол в полу- приседе.

**«ЧЕЙ МЯЧ?»**

Дети усаживаются на пол в круг. Педагог по очереди прока­тывает мяч детям со словами «К кому катится наш мяч?» («Кто поймал мяч?», «У кого мяч сейчас?»). Тот, к кому прикатился мяч, называет свое имя и отправляет его обратно. В последую­щем дети хором называют имя того, к кому отправляется мяч.

«**ПРОГУЛКА»**

**Задачи:** развивать речь, навыки общения, ориентировку в простран­стве, внимание, память; упражнять в ходьбе по ограниченной площади, в выполнении действий по словесному указанию; учить импровизированным движениям (ходит петушок, прыгает зайчик, скачет лягушка, бегает собач­ка); закреплять названия игрушек; развивать умение следовать несложным игровым правилам.

***Материал:*** несколько длинных дорожек из клеенки, столь­ко же игрушек-животных.

***Правила:***

идти друг за другом по дорожкам;

выполнять движения согласно тексту;

отвечать на вопросы.

**Содержание:** педагог раскладывает на полу 4 длинные до­рожки из клеенки, в конце каждой кладет игрушку — петушка, зайчика, лягушку, собачку. На слова педагога «По тропинке дети шли, петушка нашли» дети идут по первой дорожке, останавливаются. Педагог спрашивает: «Как кричит петушок? Как ходит?» — и отдает игрушку тому, кто шел впереди *(на­зывает имя ребенка).* Затем дети идут по второй дорожке на слова «Дети по лесу гуляли и зайчишку увидали. Какие у зайки ушки? Хвостик? Как зайчик прыгает?». Зайца получает тот, кто шел впереди на этот раз. Далее произносятся слова: «По болоту дети шли и лягушку нашли», «По дорожке дети шли, до калитки дошли, собачку увидели!» Игрушку получает каждый играющий. Затем дети играют с «найденными» игрушками, им предлагают «погулять по тропинкам».

**«НОЖКИ ИДУТ ПО ДОРОЖКЕ»**

**Задачи:** развивать слуховое внимание, зрительное восприятие, умение действовать по словесному указанию, навыки общения; упражнять в ходьбе и беге по ограниченной площади, в ориентировке в пространстве; закреплять понятия «длинная», «короткая», «широкая», «узкая».

***Материал****:* дорожки из клеенки разной длины и ширины.

***Правила:***

выполнять движения согласно тексту;

при движении не выходить за пределы дорожки.

**Содержание:** игру проводят с подгруппой детей (3—5 чело­век). На полу раскладываются дорожки из клеенки разной дли­ны, ширины (по количеству детей). Педагог предлагает детям идти (бежать) по дорожкам мелкими или широкими шагами, сопровождая их действия, например, такими словами: «Шли (бе­жали) по дорожкам маленькие ножки, маленькие ножки топали топ-топ! Выросли маленькие ножки и стали большими. Большие ноги идут по дорогам, устали — постояли, присели — отдохну­ли, дальше пошли, к милой мамочке пришли... Здравствуйте!» Педагог стимулирует детей к совместному произношению слов.

**«ЛОВКИЙ МЯЧ»**

**Задачи:** развивать умение управлять собственными движениями, лов­кость, силу, глазомер, настойчивость в достижении поставленной задачи.

*Материал:* мячи любого размера по количеству детей.

*Правила:*

мяч необходимо поймать после того, как он ударится о стену и вернется обратно; движение не засчитывается, если этих показателей нет;

движение начинать одновременно по сигналу.

**Содержание:** дети встают в ряд так, чтобы не мешать друг другу, на расстоянии 1—3 м (на усмотрение педагога) от сво­бодной стены. Они принимают указанное исходное положение и по сигналу с силой бросают мяч рукой так, чтобы он ударился о стену и отскочил обратно. Мяч необходимо поймать. Те, кому это удалось, получают фишку. Необходимо набрать как можно больше фишек.

*Вариант игры:* усложняются исходные положения: сидя, стоя на коленях, в приседе, лежа на животе, нагнувшись спиной к стене (мяч прокатывается между ногами). Мяч можно бросать двумя руками, толкать ногой, головой.

**«ПОЗНАКОМИМСЯ»**

2—4 детей садятся на скамеечку. Педагог, сидя перед ними на стуле, говорит: «Сядем, посидим, друг на друга поглядим! По- зна-ко-мим-ся! Это наша Ирочка! Это наша Танечка! *(Называет имена детей.)* А теперь встанем, поиграем! Где же, где же, наши ручки? Где у Иры ручки? Где у Тани ручки? Где же, где же наши ножки? Где у Иры ножки? Где у Тани ножки? Где же, где же наши детки? Вот наши детки: это Ира — Ирочка! Это Таня — Танечка! *(Называет по именам всех детей.)* Догоню, догоню!» Дети вместе с педагогом выполняют движения согласно тексту.

***Вариант игры*** (для старших детей): тот, чье имя назвали, рассказывает о себе, показывает какое-нибудь движение и др.

**«ПРЯТКИ»**

Педагог дарит впервые пришедшему в детский сад ребенку самодельный веер из бумаги. Себе берет такой же, только боль­шего размера, предлагает поиграть в прятки (спрятаться за веером присев, повернуться, выглянуть), сопровождая словами: «Кто это к нам пришел? Как зовут эту девочку (мальчика)? Где наша Галочка (Андрюша)?»

***Вариант игры*** (для старших детей): дети придумывают ка­кое-либо движение, предлагают его повторить всем участникам игры. Можно включить танцевальные движения, общеразвива­ющие упражнения с веерами.

**«КРУГ-КРУЖОЧЕК»**

Дети становятся в круг. На слова педагога «Круг-кружочек, где ты, наш дружочек?» дети идут по кругу, взявшись за руки. На слова «Раз, два, три, покажись, Марина, ты!» все останав­ливаются, а ребенок, чье имя названо, выходит в центр круга и кружится. В кругу следует побывать каждому играющему. Игра заканчивается общей пляской.

*Вариант игры* (для старших детей): стоящий в кругу выпол­няет действие, которое ему предлагает кто-либо из играющих. Он также может пригласить в круг одного из детей и выполнить движение вдвоем.

**«ПОДАРИ ШАРИК»**

Дети стоят в кругу и держат в руках веревку, по которой по очереди передвигают яркий шарик. Тот, кто передает шарик, говорит: «Дарю шарик Славе» *(называет имя ребенка, стоящего рядом).* В конце можно предложить детям догонять шарик. Педагог держит в руках веревку так, чтобы шарик был на полу, и убегает. Дети догоняют.

***Вариант игры*** (для старших детей): перед игрой условиться, о чем можно говорить при передаче шарика, например, сказать доброе слово, комплимент, пожелание; поздравить с праздни­ком, днем рождения; продолжить фразу («Мне нравится, что Слава ...», «Слава, я хочу тебя спросить ...»).

**«ПРОЙДИ ПО МОСТИКУ»**

Педагог вместе с детьми строит мостик из кирпичиков. Надевает себе на голову шапочку козы и произносит слова: «Шла по мостику коза, за собой козлят вела. Эта козочка Светлана, эта — Мила, эта — Таня, этот козлик Алексей, ... *(называет имена участвующих в игре детей).* Много деток у козы». Когда дети пойдут по мостику второй раз, педагог говорит: «Забыла коза, как зовут ее деток, подскажем ей» — и предлагает каждо­му назвать свое имя. Можно предложить кому-то одному назвать имена всех идущих по мостику детей.

*Вариант игры* (для старших детей): менять названия жи­вотных («По мосту Марина шла, за собой котят вела ...»). Дети сами выбирают образ животного («Я буду кошечкой Ирой» и т. д.). Строить разные мостики, выполнять разные движения (пробежать, подпрыгнуть).

**«КТО БЫСТРЕЕ?»**

Дети делятся на две команды и выстраиваются на противоположных сторонах игровой пло­щадки. На середине площадки чертится центральная линия. Играющие соревнуются парами (в паре по одному игроку от каждой команды). По сигналу «Марш!» игроки пары бе­гут навстречу друг другу, стараясь быстрее пробежать цент­ральную линию. Кому это удается, тот получает для своей команды очко. Выигрывает команда, набравшая большее ко­личество очков.

**«ЖИЛ У БАБУШКИ КОЗЛИК»**

**Задачи**: развивать умение соотносить действие со словами, внимание, память, навыки общения, речь; упражнять в ходьбе, беге, ползании; развивать реакцию на сигнал; закреплять понятия «большой», «маленький».

***Правила:***

1) выполнять действия согласно тексту;

2) действовать по сигналу.

Содержание: дети стоят в кругу. Педагог говорит: «Жил у бабушки козлик. У него были ножки вот такие (дети выставляют поочередно ноги вперед), у него были копытца вот здесь (приседают и дотрагиваются до пяток), у него были рожки вот здесь (прикладывают кисти рук к голове), у него был хвостик за спиной вот такой (показывают рукой оглядываясь назад). Был козлик маленький, вот такой (дети приседают), потом он вырос и стал большим, вот таким (встают и поднимаются на носки). Рожки у козлика были маленькие, вот такие, а потом выросли большие, вот какие! Хвостик был сначала маленький, вот такой, а вырос большой, стал длиннющий, вот какой (дети показывают руками). Захотелось козлику погулять, и пошел он по полям, по долам, по высоким горам (дети встают на четвереньки и расходятся по всей площади). Зовет бабушка козлика домой, а он говорит: “Ме-е, не хочу!” — “Иди, козлик, домой, а то волк съест!”» Педагог изображает волка и предлагает детям убегать от него.

**«ВОРОБЬИ - ВОРОНЫ»**

Играющие строятся в две шеренги, которые располагаются в середине площадки на расстоянии одного шага спиной друг к другу. Шеренги полу­чают названия «воробьи» и «вороны». Впереди (на расстоя­нии 10 м) перед каждой шеренгой чертится линия-«дом». По сигналу «Воробьи!» шеренга детей-«воробьев» убегает, стремясь быстро забежать за свою линию-«дом». В это время играющие другой шеренги (дети-«вороны»), повернувшись кругом, устремляются за ними, пытаясь осалить убегающих до момента пересечения последними линии. Побеждает ше­ренга, сумевшая за две пробежки осалить большее число игроков шеренги соперника.

**«КОТЯТА»**

**Задачи:** развивать навыки общения, речь, ориентировку в пространстве, умение соотносить движения со слове-ными указаниями, активизировать словарь; упражнять в ходьбе, беге, ползании; закреплять названия основных цветов.

***Материал:*** обручи и бантики разных цветов по количеству играющих.

***Правила:***

1) выполнять действия согласно тексту;

2) выразительно передавать образ;

3) находить обруч соответствующего цвета.

Содержание: у каждого котенка свой домик — обруч определенного цвета. Такого же цвета бантик на груди. Педагог говорит: «Жили-были котята усатые, полосатые (дети показывают руками), разноцветные. Этот котенок синий (у него синий бантик), этот белый (у него белый бантик) и т. д. (Педагог подходит к каждому из детей и дотрагивается до бантика.) Синий котенок мяукал “мяу-у”, белый — “мя-у-у” (каждый из детей повторяет свое “мяу” в определенной интонации). А все вместе как они мяукали? Вышла кошка-мама поиграть с котятами усатыми, полосатыми, разноцветными». Педагог берет в руки длинную гимнастическую палку, к которой привязаны разноцветные ленточки соответствующего цвета. Медленно отходя назад, предлагает детям ползти на четвереньках, чтобы догнать свою ленточку. Затем поднимает ленточки над головами детей и предлагает достать их руками. После этого дети убегают в свои домики-обручи, а педагог бежит за ними со словами

« Догоню-догоню!». При следующих повторениях игры свой цвет называет сам ребенок по цвету бантика.

**«НЕ ДАЙ МЯЧУ КОСНУТЬСЯ НОГ»**

Играющие выстраи­ваются в круг на расстоянии 1 м друг от друга. Водящий (ребенок 5—6 лет) с пятью мячами стоит в центре. По сиг­налу он ударяет по очереди мячи ногой в сторону игроков, стараясь попасть им в ноги. Игроки подпрыгивают при при­ближении мяча, чтобы он не коснулся их ног. Затем игроки собирают мячи, выбирается новый водящий, игра повто­ряется.

**«МЯЧИ В ЦЕНТР»**

Играющие становятся в круг лицом, у каждого мяч. По сигналу все одновременно бьют ногой по мячу так, чтобы все мячи столкнулись в центре круга.

«**ПОКАЖИ ОТГАДКУ»**

Игровое упражнение

Педагог зага­дывает загадку, отгадку к ней дети показывают движения­ми. Например, «Пестрая крякушка, ловит лягушек, ходит вразвалочку, спотыкалочку» *(Утка.);* «Хвост пушистый, шерсть ярка, и коварна, и хитра, знают звери все в лесу ярко-рыжую ... *(лису)»;* «Он в дупло засунул лапу и давай рычать, реветь. Ох, какой же ты сластена, косолапенький ... *(медведь)»;* «Блещут в речке чистой спинкой серебристой» *(Рыбки.)* и др.

**«ЛОВИШКА НА ОДНОЙ НОГЕ»**

Воспитанники нахо­дятся в центре площадки. Педагог назначает ловишку. По сигналу «Раз, два, три — лови!» все играющие разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается их догнать и коснуться рукой (запятнать). Ловишка не мо­жет дотрагиваться до ребенка, который стоит на одной ноге, обхватив колено другой ноги двумя руками. Когда будет запятнано 3—4 ребенка, выбирается новый ловишка.

**«ВОЛЧОК».**

На площадке чертится большой круг — это территория леса. Все играющие находятся в центре круга, они «охотники». Один ребенок назначается на роль «волчка». «Охотники» свободно перемещаются по террито­рии круга, перебрасывают мяч друг другу, стараясь выбрать удобный момент и ударить им ребенка-«волчка». Тот пыта­ется поймать мяч на лету. Если «волчку» удается это сде­лать, он бросает мяч за черту круга. Дети-«охотники» ловят его. Когда мяч вылетает за пределы круга, педагог назначает нового «волчка» и игра повторяется.

**«ВОЗДУХ, ВОДА, ЗЕМЛЯ И ВЕТЕР»**

Воспитанники образуют круг, водящий в середине. Подойдя к кому-либо из детей, водящий говорит одно из четырех слов: «воздух», «вода», «земля», «ветер» — и считает до пяти. Ребенок за это время придумывает и показывает (в зависимости от сло­ва, которое ему задано) птицу, рыбу, зверя или же кружится на месте (ветер). Кто сможет это сделать быстро и вырази­тельно, тот побеждает.

**«ПАСТУК И КОЗЫ»**

Веревка длиной 2,5 м одним концом привязывается к столбику, другой ее конец в руках держит «пастух» (участник игры). На таком рас­стоянии от столбика он должен находиться. «Пастух» выби­рается так: дети широко расставляют ноги и, наклонившись вперед, пробрасывают между ними короткую палочку назад от себя. Чья палочка упадет ближе, тот и должен «пасти коз». По указанию педагога воспитанники складывают свои палочки возле столбика. По сигналу «Гони коз в поле!» они пытаются подбежать к столбику и забрать одну палочку- «козу». «Пастух» мешает им это сделать, он пятнает детей, дотрагиваясь до них рукой. Побеждает тот игрок, кто сможет унести большее количество палочек. При повторении игры на роль «пастуха» назначаются двое детей.

**«ОХОТНИКИ И ОРЁЛ»**

***Вариант игры:*** «орел» передви­гается в центре круга, черту которого «охотникам» перехо­дить не разрешается.

**«ЛОВИ МЯЧ!».**

Дети ходят по кругу. У педагога в руках мяч. Он бросает мяч вверх и называет имя одного из детей. Названный ребенок должен поймать мяч и пере­дать педагогу.

**«КТО КАК СМОЖЕТ»**

Игровое упражнение

Дети выстраиваются в шеренгу. По сигналу педагога они должны достичь противоположной стороны физкультурного зала, но передвигаться бегом нельзя, можно ходить на коленях, четвереньках, перекатываться с боку на бок, кто как сможет. Достигнув финиша, дети выстраиваются в шеренгу и слушают оценку педагога.

**«КАТУШКА»**

Дети выстраиваются в колонну, дер­жась за пояс впередистоящего. Направляющий в колонне «наматывает нитки на катушку» — быстро двигается по спирали, ведя за собой остальных. Образуется большая «ка­тушка». Со словами «Эх, катушка ты, катушка, ты хорошая игрушка, станем мы тебя вертеть — начинай-ка ты худеть!» ребенок, стоящий в колонне последним, медленно двигаясь, раскручивает «катушку.

**«ХИТРАЯ ЛИСА»**

 Дети становятся в круг, руки у всех за спиной. Один ребенок выходит из круга. Ему дают в руки маленькую игрушку лисичку. Обежав круг с внешней стороны, он незаметно кладет кому-нибудь из детей в руки лисичку и становится в центр круга, говоря вместе со всеми играющими: «Хитрая лиса, где ты?» «Лиса» прыгает в середину круга и кричит: «Вот я!» Дети разбегаются по залу и влезают на расставленные заранее скамейки, лесенки. Кто не успел влезть и кого «лиса» осалила, становится «лисой». Игра повторяется.

**«СОВУШКА»**

***Вариант игры***: в руках у детей маленькие мячи. Они передвигаются с мячами по залу, подбрасывают и ловят их. По сигналу «Совушка» замирают и стоят не двигаясь, пока их не освободит «совушка».

**«СПРЯЧЬ РУКИ»**

Дети стоят в круге, держась руками за веревку. В центре — водящий. Он старается хлопнуть кого-либо по рукам. Нужно заметить намерение водящего и убрать руки с веревки.

**«БЕРИ ПРЕДМЕТ»**

 Дети идут по кругу за разложен­ными на земле мелкими предметами (мешочки с песком, кубики, цветные палочки и др.). По сигналу «*Бери предмет*!» быстро присаживаются, берут предмет, который оказался рядом, поворачиваются спиной в круг и бросают предмет вперед-вдаль. По второму сигналу *«Найди* *предмет!»* дети бегут к предметам, быстро находят один из них и приносят в круг (можно брать любой предмет). Ребенок, который долго ищет предмет, а потом долго занимает место в круге, счи­тается проигравшим.

**«БЛИН ГОРИТ!»**

Назначается трое водящих и ребенок, который выполняет роль «горячего блина». Он присажива­ется в центре игровой площадки. По сигналу «Блин горит!» играющие пытаются дотронуться до сидящего ребенка рукой, а дети-водящие не дают им это сделать. Они охраняют «го­рячий блин», стремясь осалить приближающихся. Побеждает тот игрок, который три раза дотронулся до ребенка, изобра­жающего «горячий блин».