

Структурное подразделение государственного бюджетного
общеобразовательного учреждения Самарской области средней
общеобразовательной школы № 3 «Образовательный центр» города
Нефтегорска муниципального района Нефтегорский Самарской области –
детский сад «Дельфин» г. Нефтегорска
446600, Самарская область, Нефтегорский район, г. Нефтегорск, ул. Мира, д. 15
mdou-ds9delfi@yandex.ru, 8 (846 70) 2 24 73

Методическая разработка

Проект

«Подвижные игры, как средство приобщения к здоровому образу жизни»

Возраст детей: 4- 5 лет

Сроки реализации: 1 учебный год (сентябрь – август)

Авторы проекта:

Бахарева Анна Михайловна,

Федорченко Диана Анатольевна,

воспитатели детского сада «Дельфин» г. Нефтегорска

г. Нефтегорск

Содержание

Введение.....	3 стр.
Основная часть.....	4 стр.
Заключение.....	6 стр.
Список использованных источников, литературы.....	7 стр.
Приложение 1 «Картотека игр».....	8 стр.

**1,2,3,4,5 –
Все бегите в круг вставать!
Поиграем, порезвимся
И со скукой мы простимся!**

Введение

Воспитание здорового ребенка – наиглавнейшая задача дошкольной педагогике, в современных условиях. Здоровье населения России находится в опасности. Особую тревогу вызывают физическое развитие и состояние здоровья подрастающего поколения.

Как помочь ребенку реализовать свое право на здоровье?

Участники проекта:

Дети средней группы (4-5 лет), воспитатели, родители.

Проблема:

Современные дети в условиях развития информационных технологий и занятости родителей ограничены в двигательной активности, не знают и не умеют играть в подвижные игры. Родители в силу своей занятости забыли подвижные игры, в которые играли сами в детстве и не передают свой опыт детям.

Помочь ребенку укрепить свое здоровье и сформировать привычку к ЗОЖ.

Актуальность

Гармоничное развитие детей младшего дошкольного возраста невозможно без физической культуры.

Тема

Подвижные игры – как средство к здоровому образу жизни.

Цель

Формирование привычки к здоровому образу жизни, через удовлетворение естественных потребностей ребенка в движении, познании и общении с помощью подвижных игр.

Задачи

1. Помочь ребенку укрепить свое здоровье и сформировать привычку к ЗОЖ.
2. Развивать ловкость, быстроту, силу.
3. Формировать навыки сотрудничества детей друг с другом.
4. Формировать навыки двигательных умений в ходьбе, беге, прыжках.
5. Учить согласовывать свои действия с действиями педагога и детей.
6. Развивать у детей желание играть в подвижные игры, соблюдая правила игры.
7. Привлечь родителей к созданию картотеки подвижных игр.
8. Создание картотеки подвижных игр и считалок.
9. Создание развивающей среды.

Тип проекта

Практико-ориентированный, игровой

Срок выполнения

Долгосрочный 01.09.2025 -31.08.2026 г.

Средства и материалы:

- 1 Мячи, маски, ленточки.
- 2 Иллюстрации на тему здоровье.
- 3.Картотека подвижных игр (приложение 1)
4. Картотека считалок (приложение 1)

Основная часть

Подготовительный этап

- а) Просмотр иллюстраций на тему здоровье.
- б) Беседа «Что такое здоровье».
- в) Обсуждение перечня игр с детьми и родителями.
- г) Создание картотеки игр и считалок.

Выполнение

- 1.Знакомство с подвижными играми.
- 2.Заучивание слов, сопровождающих подвижную игру.
- 3.Изготовление атрибутов.

4. Подвижные игры в спортивном зале, на прогулке, дома.

5. Фото и видеоотчёт.

Методические рекомендации

Подвижные игры проводятся ежедневно. Продолжительность их колеблется от 5 до 10 мин. Она зависит от содержания и характера игры, условий ее проведения, количества играющих.

Подвижные игры проводятся в разное время дня. Утром до завтрака, когда воспитатель стремится создать у всех детей спокойное и радостное настроение на весь день, лучше проводить индивидуальные или подгрупповые игры спокойного характера. Нецелесообразна активная двигательная деятельность детей сразу же после завтрака.

Перед занятиями, требующими от детей усидчивости и концентрации внимания, воспитатель поощряет подвижные игры со средней интенсивностью движений. А перед экскурсией, физкультурным или музыкальным занятием рекомендуются спокойные игры.

Зато после занятий, и во время прогулки воспитатель побуждает разнообразную двигательную деятельность детей, проводит сюжетные подвижные игры с правилами и игровые упражнения с активными движениями (с бегом, прыжками, ловлей и бросанием мяча и т. д.). Они проводятся как с частью группы, так и со всей группой.

В дни музыкальных и физкультурных занятий подвижные игры проводятся чаще во вторую половину утренней прогулки.

Для вечерней прогулки подходят любые подвижные игры. Хороши в послеобеденные часы хороводы, игры с музыкальным сопровождением, песнями, рифмованными текстами. Они организуют досуг детей, повышают их эмоциональное состояние.

Следует помнить, что дети 4-го года жизни, стремясь к коллективным формам общения, очень любят играть одни или вдвоем со взрослым. Им нравится демонстрировать воспитателю свои успехи в движениях. Педагог

заботится о развитии индивидуальных игр детей с разнообразными предметами и игрушками, играя то с одним, то с другим ребенком.

Основными требованиями являются воспитание умения действовать сообща, сдерживать себя, начинать и заканчивать действия по указанию и в соответствии с сюжетом игры, двигаться определенным способом в заданном направлении, обращать внимание на выразительность движения (кошка просыпается, потягивается, мяукает).

Систематичное повторение подвижных игр ведет к совершенствованию и закреплению необходимых навыков, развитию легкости и непринужденности передвижения в коллективных играх, хорошей ориентации в игровой ситуации, умения быстро и осмысленно действовать в ответ на действия других играющих. Повторное выполнение правил игры поощряет развитие мыслительных способностей ребенка, воспитанию его волевых качеств, что особенно важно, начиная со второй младшей группы.

Воспитательная и образовательная стороны подвижных игр усиливаются в том случае, если при повторении игра время от времени несколько видоизменяется и усложняется. Игру можно усложнить, добавив новые детали в правила, повысив требования к точному их выполнению, изменив количество играющих. Усложнить игру можно, включив в нее новые движения (не пройти, а пробежать, не перешагнуть, а перелезть), изменив темп движения (быстро ехать на трамвае, очень медленно пройти по узкой рейке), форму построения детей, условия игры (расставить стулья-домики в разных местах комнаты, вместо кружочков использовать обручи).

Контроль

Соблюдение правил игры.

Предупреждение утомляемости детей.

Заключение

Идея данного проекта подходит для любой возрастной категории детей, для этого необходимо подобрать приложение с нужными играми.

Использовать могут воспитатели, учителя (адаптировав в своё расписание), родители в домашних условиях.

Системное использование игр помогает сформировать у детей привычку к здоровому образу жизни и в полной мере решает поставленные в проекте задачи, а самое главное удовлетворяет естественные потребности ребенка в движении и заряжает хорошим настроением.

- Вы только посмотрите на довольные лица детей в игре (фото прилагаются).

Список использованных источников, литературы

1. Парциальная программа по физическому развитию детей 3-7 лет «Малыши – крепыши» авторы: Бережнова О.В., Бойко В.В., издательский дом «Цветной мир»
2. Проекты в ДОУ: Практика обучения детей 3-7 лет, автор Е.А. Румянцева, издательский дом «Учитель».
3. Развитие игровой деятельности, система работы в средней группе детского сада, автор Н.Ф.Губанова, Издательство Мозаика –синтез Москва.
4. Русские народные подвижные игры, автор М.Ф. Литвинова, издательство Москва-Просвещение.
5. Ведущий образовательный портал России ИНФОУРОК, ДОУ Грязовецкого муниципального района Вологодской области «Центр развития ребенка – детский сад №3». Автор Юрина Наталья Владимировна.

**КАРОТЕКА ПОДВИЖНЫХ
ИГР
ДЛЯ ДЕТЕЙ СРЕДНЕЙ ГРУППЫ**

Авторы – составители:
Бахарева А.М., Федорченко Д.А.

СЕНТЯБРЬ.

Считалка «Петушок»

Петушок, петушок,
Покажи свой кожушок.
Кожушок горит огнем.
Сколько перышек на нем?
Раз, два, три, четыре, пять...
Невозможно сосчитать!

Игры

1.«Кто скорее соберет»:

Цель: учить группировать овощи и фрукты; развивать быстроту реакции, выдержку и дисциплинированность.

Ход игры:

Дети делятся на две бригады: «Садоводы» и «Огородники». На земле, коврике лежат муляжи овощей и фруктов, и две корзины. По сигналу воспитателя каждый начинает собирать овощи и фрукты каждый в свою корзину. Кто собрал первым, поднимает корзину вверх и считается победителем.

2.Курочка-хохлатка.

Цель: упражнять в умении выполнять движения в соответствии со словами игры, развивать умение быстро убежать от кошки.

Ход игры: Воспитатель изображает курицу, дети — цыплят.

Один ребёнок сидит на скамейке, вдали от остальных детей. Это кошка дремлет на солнышке.

Курица-мама выходит с цыплятами гулять.

Воспитатель говорит:

Вышла курочка-хохлатка,

С нею жёлтые цыплятки.

Квохчет курочка: "Ко-ко,

Не ходите далеко".

Приближаясь к кошке он говорит:

На скамейке у дорожки

Улеглась и дремлет кошка...

Кошка глазки открывает

И цыпляток догоняет.

Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, которые вместе с курицей убегают.

3.«Огуречик – огуречик...»

Цель: укрепить мышцы ног, формировать чувство ритма.

Ход игры: на одной стороне зала – ловишка, на другой стороне – дети. Они приближаются к ловишке прыжками на двух ногах. Воспитатель говорит:

Огуречик, огуречик
Не ходи на тот конечик,
Там мышка живет,
Тебе хвостик отгрызет.

Дети убегают за условную черту, а ловишка их догоняет. Воспитатель произносит текст в таком ритме, чтобы дети смогли на каждое слово подпрыгнуть два раза.

3.Такой листок – лети ко мне.

Цель: развивать внимание, наблюдательность; упражнять в нахождении листьев по сходству, активизировать словарь.

Ход игры:

Воспитатель с детьми рассматривают листья, упавшие с деревьев. Описывает их, и говорит, с какого они дерева. Затем раздает детям листья с разных деревьев и просит быть внимательными. Показывает лист и говорит : « У кого такой же листок бегите ко мне!».

4.Отгадай, чей голосок?

Цель:Развивать умение водить ровный хоровод, слуховое внимание.

Ход игры:Все играющие образуют круг. Один из играющих становится в середине круга с закрытыми глазами. Руководитель указывает на того, кто будет говорить или петь: "Скок, скок, скок".

Все играющие идут по кругу вправо и поют или говорят: "Мы составили все в круг, повернемся разом вдруг! На эти слова все поворачиваются на 360°" и продолжают далее: "А как скажешь — скок, скок, скок" (слова "скок, скок, скок" поет или говорит выбранный ребенок). Все останавливаются и заканчивают песню-речитатив словами: "Отгадай, чей голосок". Стоящий в центре с закрытыми глазами открывает их, и должен отгадать — кто сказал слова "скок, скок, скок" или показывает — откуда слышал голос. Узнанный идет в середину, а водящий в круг. Если водящий не угадывает, он продолжает стоять в середину круга.

5.Веночек.

Цель:Выполнение движение в соответствии с текстом, развивать интонационную выразительность, умение быстро убежать.

Ход игры: Дети становятся в шеренгу на одной стороне площадки: это цветы в саду. Выбирается водящий — садовник. Становится напротив детей на расстоянии 3—4 м. Садовник произносит слова:

Я иду сорвать цветок,

Из цветов сплести венок.

Дети:

Не хотим чтоб нас срывали — (махи руками перед собой).

И венки из нас сплетали — ("вертушка" руками).

Мы хотим в саду остаться — (встать на носки, руки вверх).

Будут нами любоваться — (кружение на носках, руки вверх с наклоном головы).

Дети перебегают на другую сторону. Водящий ловит. Пойманный — водит!

ОКТАБРЬ:

Считалка «Вышли мыши»

Вышли мыши как-то раз

Посмотреть который час.

Раз-два-три-четыре,

Мыши дёрнули за гири.

Тут раздался страшный звон —

Разбежались мыши вон.

Игры

1. Мышеловка.

Цель: Совершенствовать координацию движений и ловкость, умение действовать по сигналу.

Ход игры: Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая группа детей, взявшись за руки образует круг. Они изображают мышеловку. Остальные дети — мыши находятся вне круга. Изображающие мышеловку начинают ходить по кругу, приговаривая:

Ах, как мыши надоели,

Все погрызли, все поели,

Берегитесь же плутовки

Доберемся мы до вас.

Вот поставим мышеловки.

Переловим всех сейчас!

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По сигналу воспитателя

"хлоп" стоящие по кругу дети опускают руки, приседают — мышеловка захлопывается. Мыши, не успевшие выбежать из круга (мышеловки), считаются пойманными. Пойманные становятся в круг мышеловка увеличивается. Когда большая часть детей поймана, дети меняются ролями, игра возобновляется.

2.Ловишка, бери ленту.

Цель: Развивать умение быстро бегать, ловкость, увертливость.

Ход игры: Играющие стоят по кругу. У каждого из них цветная ленточка, которая закладывается сзади за пояс или ворот. В центре круга стоит ловишка. По сигналу воспитателя "беги" дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-нибудь из них ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону.

На слова педагога "Раз, два, три — в круг скорей беги!" дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество взятых лент и возвращает их детям. Игра продолжается с новым ловишкой.

3.Скачет зайчик.

Цель: Формировать умение водить хоровод, интонационную выразительность, в прыжках на двух ногах с продвижением вперед, быстроту реакции.

Ход игры: Играющие образуют круг. Выбирают зайку. Он становится в середине круга. С началом стихотворения дети идут по кругу, а зайка прыгает внутри круга в сторону, противоположную общему движению. На строчку 4 все поворачиваются спиной в круг, а зайка в это время слегка, дотрагивается до кого-либо из детей. На 5 строчку играющие поворачиваются лицом в круг. А зайка выходит из круга.

На строчки 6—8 зайка скачет за кругом. С окончанием текста ребенка, которого осалили, старается его догнать. Если это ему удастся, то он становится новым зайкой.

Скачет зайчик по дороге,
Скачет зайчик быстроногий,
Раз, два, три, четыре, пять —
Как же зайку нам поймать.
Вот свернул в песочек зайка,
Поднял ушки: догоняй-ка!
Эй, ребята, не зевай.
Быстро зайку догоняй!

4. Совушка.

Цель: Развивать двигательную активность, умение эмитировать движения насекомых, умение выдержать задуманную стойку.

Ход игры: В одном из углов площадки (зала) обозначается гнездо совы. В гнезде находится водящий — сова. Остальные играющие бегают по площадке, изображая жуков, бабочек и других насекомых.

Через некоторое время воспитатель говорит: "Ночь!" Играющие замирают на месте в той позе, в какой их застала ночь.

Сова вылетает из своего гнезда. Медленно летит, машет крыльями и смотрит, не пошевелится ли кто. Того, кто пошевелится, сова уводит к себе в гнездо.

А воспитатель говорит: "День!" Бабочки, жуки и другие опять начинают летать, кружиться, жужжать.

После 2—3 вылетов совы на охоту подсчитывается число пойманных. Выбирается другая сова.

5. Воробушки и кошка.

Цель: Формировать умение изображать воробушков и кошку, развивать ловкость и увёртливость, умение действовать по сигналу.

Ход игры: Дети-воробушки прячутся в свои гнёздышки (за линию, в кружки, нарисованные на земле) на одной стороне площадки, или сидят на лесенке - веточках.

На другой стороне площадки греется на солнышке кошка.

Как только кошка задремлет, воробушки вылетают на дорогу, перелетают с места на место, ищут крошки, зёрнышки (дети приседают, стучат пальцами по коленям, как будто клюют). Воспитатель читает потешку:

Тень-тень потетень
Села кошка на плетень.
Прилетели воробьи.
Хлопнем им в ладоши.
Улетайте воробьи,
Берегитесь кошки!

После слов берегитесь кошки, кошка просыпается, мяукает и бежит за воробушками, которые улетают в свои гнёзда. Кошка пересчитывает, пойманных воробье, выбирается новая кошка игра повторяется.

6. Охотник и зайцы.

Цель: Развивать у детей умение бегать, не наталкиваясь друг на друга, развивать ловкость и координацию движений.

Ход игры: Из числа играющих выбирается охотник по считалке, остальные дети – зайцы. На одной стороне площадки очерчивают место для охотников. На другой стороне обозначают домики для зайцев. В каждом домике находятся 2—3 зайца. Охотник обходит площадку, делая вид, что он разыскивает следы зайцев, а затем возвращается к себе.

По сигналу зайцы выбегают из своих домиков на полянку и прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед. По слову воспитателя "Охотник!" зайцы бегут в домики, а ребенок, изображающий охотника, бросает в них мягкие мячи.

Заяц, в которого попали мячом, считается подстреленным. Охотник уводит его к себе.

Игра повторяется несколько раз, после чего выбирают другого охотника.

Указания. У охотника в руках может быть несколько мячей. Стрелять в зайцев, находящихся в домиках, нельзя.

НОЯБРЬ.

Считалка «Мы делили апельсин»

Мы делили апельсин,
Много нас, а он один.
Эта долька — для ежа,
Эта долька — для стрижа,
Эта долька — для утят,
Эта долька — для котят,
Эта долька — для бобра,
А для волка — кожура.
Он сердит на нас. Беда!
Разбегайтесь кто-куда!

Игры

1. Лохматый пес.

Цель: Развивать внимание, упражнять в быстром беге.

Ход игры: Один из детей изображает пса. Он ложится на пол, положив голову на вытянутые вперед руки. Остальные дети гурьбой тихонько подходят к нему под чтение стихов:

Вот лежит лохматый пес,
В лапы свой уткнувши нос.
Тихо, смиренно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдем к нему, разбудим.
И посмотрим, что-то будет.

Дети начинают будить пса, наклоняются к нему, произносят его кличку, хлопают в ладоши, машут.

Пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются. Пес гонится за ними, старается схватить кого-нибудь.

Когда все дети разбегутся и спрячутся, пес опять ложится на землю, и игра возобновляется. Игра повторяется 3—4 раза.

2.Мы, веселые ребята.

Цель: Развивать умение играть по правилам, ловкость, быстроту реакции.

Ход игры: Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне площадки также проведена черта. Сбоку от детей, примерно на середине между двумя линиями, находится ловишка. Ловишка назначается воспитателем или выбирается детьми. Дети хором произносят:

Мы, веселые ребята,
Любим бегать и скакать.
Ну, попробуй нас догнать.
Раз, два, три — лови!

После слова "лови" дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих, ловит их. Тот, до кого ловишка сумеет дотронуться, прежде чем убегающий пересечет черту, считается пойманным. Он отходит в сторону. После 2—3 перебежек производится подсчет пойманных и выбирается новый ловишка. Игра повторяется 4-5 раз.

Указания. Если после 2—3 перебежек ловишка никого не поймает, все равно выбирается новый ловишка.

3.Хитрая лиса.

Цель: Развивать у детей выдержку, наблюдательность, ловкость, упражнять в быстром беге с увертыванием, построении в круг.

Ход игры: Играющие стоят в кругу на расстоянии одного шага друг от друга. В стороне вне круга обозначается дом лисицы. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а педагог обходит их с внешней стороны круга и дотрагивается до одного из играющих, который и становится хитрой лисой. Затем дети открывают глаза, идуи по кругу и хором три раза с небольшим интервалом спрашивают, сначала тихо, а затем громко: «Хитрая лиса, где ты?» После третьего вопроса дети останавливаются, хитрая лиса быстро выбегает на середину круга, поднимает вверх руку и говоритт : «Я здесь!» Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит, дотрагиваясь рукой. После того как лиса поймает 2-3 ребят и отведет их в свой дом, воспитатель произносит: « В круг!»). Игра повторяется.

4.Зайцы и медведь.

Цель: Развивать ловкость, умение перевоплощаться.

Ход игры: Ребенок – медведь сидит на корточках и дремлет. Дети-зайцы прыгают вокруг и дразнят его.

«Мишка бурый, мишка бурый,
Отчего такой ты хмурый?»

Медведь встает и отвечает:

«Я медком не угостился
Вот на всех и рассердился.

1,2,3,4,5 – начинаю всех гонять!»

После этих слов медведь догоняет зайцев. После двух –трех пойманных зайцев, игра повторяется.

5. Лошадки.

Цель: Развивать внимательность, быстроту реакции.

Ход игры: Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал воспитателя «лошадки» бегут, высоко поднимая колени.

На сигнал "Кучер" — обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются.

Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

6. Пустое место.

Цель: Учить детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал. Упражнять в беге.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Водящий – вне круга. Под музыку он обходит круг, дотрагивается до плеча одного из играющих и говорит: «Беги!», вызывая его бежать наперегонки. Они бегут в разные стороны, огибая круг, стараясь занять пустое место. Ребенок, оставшийся без места, становится водящим. Игра начинается сначала.

7. Возьми платочек.

Цель: Развивать быстроту реакции, ловкость. Закреплять умение согласовывать игровые действия со словами. Упражнять в беге.

Ход игры: Дети стоят в колонне парами, взявшись за руки. Перед ними в небольшом отдалении стоит водящий с платочком в руке. Он говорит:

«Кто успеет добежать
и платочек мой забрать?
Один, два, три – беги!»

Пара, стоящая в колонне последней, отпускает руки и бежит, чтоб взять платочек. Тот, кто первым взял платочек, становится водящим. Бывший водящий занимает его место в паре. Новая пара встает впереди колонны.

Количество детей должно быть кратно двум + один ребенок-водящий. К водящему бегут только дети из последней пары и только после слова «...беги!». Водящим становится тот игрок из пары, кто взял платочек в свою руку.

ДЕКАБРЬ.

Считалка «Шёл котик по лавочке»

Шёл котик по лавочке,
Раздавал булабочки.
Шел по скамеечке —
Раздавал копеечки:
Кому десять, кому пять,
Выходи, тебе искать!

Игры

1. Русская народная «Мышка».

Цель: Развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по звуковому сигналу. Упражнять в беге.

«МЫШКА» - это маленький предмет, используемый в игре.

Ход игры: Дети стоят в кругу, соединив перед собой ладони лодочкой. Два водящих находятся в кругу. Первый водящий (по выбору воспитателя) закрывает глаза, а второй, которому досталась «мышка», зажимает ее между своими ладонями и обходит играющих. Он вставляет свои ладони в ладони детей по кругу. Незаметно для остальных игроков перекладывает «мышку» и встает в центр круга рядом с первым водящим, открывшим глаза. Звучит команда «Беги!». Первый водящий и игрок, у которого оказалась «мышка», бегут до заранее определенного места и возвращаются, стараясь занять свободное место игрока в кругу. Не успевший прибежать первым ребенок становится вторым водящим, передающим мышку. Игра повторяется несколько раз.

Правила: Подглядывать нельзя! Бежать нужно только после звукового сигнала строго до определенного места, задев его рукой.

2. «Кот и мыши»

Цель: Упражнять детей в беге. Развивать у детей внимание.

Ход игры: Дети стоят по кругу. Назначается ребенок, который с помощью считалочки выбирает «кота», остальные дети – «мыши». «Кот» сидит на одной стороне площадки, «мыши» - на противоположной.

Педагог: Мышка вылезла из норки,
мышка очень хочет есть,
Нет ли где засохшей корки,
может, в кухне корка есть?

(выбегают «мыши» и бегают по всему залу)

А на кухне возле шкафа видит мышка: чья-то лапа.

Лапа пестрая, когти острые.

Эй, мышка, не зевай, поскорее убегай!

Убегай из этих мест,

А то кошка может съесть.

Дети – «мыши» убегают, увертываясь от «кота». «Кот» старается поймать как можно больше «мышек». Отмечаются самые проворные дети- «мышки» и самый ловкий «кот». Игра повторяется 3- 4 раза с новыми «котами». Оборудование. Маска кота.

3. Два Мороза

Цель: формировать умение играть по правилам, развивать ловкость и увертливость, развивать выдержку.

Ход игры: На противоположных сторонах пола линиями обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из домов. Двое водящих, два Мороза (Мороз — красный нос и Мороз — синий нос) становятся посередине площадки лицом к детям:

Мы два брата молодые,
Два Мороза удалые
Я Мороз — красный нос,
Я Мороз — синий нос, ,
Кто из вас решится
В дороженьку пуститься ?

Все играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз!

После этого они перебегают в другой дом, а Морозы стараются их заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз. Они стоят так до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, сколько играющих им удалось заморозить. После 2—3 перебежек выбирают новых Морозов.

В конце игры подводится итог: какие Морозы заморозили больше играющих.

4. Горелки.

Цель: формировать умение строиться в колонну парами, интонационную выразительность, желание победить, ловкость.

Ход игры: Играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны стоит ловящий, он смотрит вперед. Играющие хором произносят:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Глянь на небо —
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз, два, три — беги!

После слова "беги" дети, стоящие в колонне в последней паре, отпускают руки и бегут вперед вдоль колонны: один слева, а другой справа от нее. Они выбегают вперед и стараются снова взяться за руки и стать впереди ловящего.

Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и взяться за руки. Если ловящему удастся это сделать, он с пойманным образует новую пару, которая становится впереди колонны. Оставшийся без пары будет ловящим.

5. Русская народная игра «Снежная Баба»

Цель: развивать двигательную активность детей.

Ход игры: Выбирается Снежная Баба, она садится на корточки в конце площадки. Дети идут к ней притоптывая, произнося слова:

Баба Снежная стоит,
Утром дремлет, днями спит.
Вечерами тих ждет,
Ночью всех пугать идет.

После этих слов Снежная Баба просыпается и ловит детей. Кого поймает, тот и становится снежной бабой.

6. Смелые воробушки.

Цель: развивать быстроту и ловкость, упражнять в прыжках через снежки.

Ход игры: Дети строятся в круг перед каждым играющим два снежка. В центре круга водящий – кошка. Дети изображают воробушков и по сигналу воспитателю прыгают через снежки и обратно из круга по мере приближения кошки. Воробей до которого коснулась кошка получает, штрафное очко, но из игры не выбывает. Через некоторое время воспитатель останавливает игру и подсчитывает количество осаленных. Выбирается новый водящий.

ЯНВАРЬ.

Считалка «Плыл у берега пескарик»

Плыл у берега пескарик,
Потерял воздушный шарик.
Помоги его найти —
Сосчитай до десяти.

Игра

1.Игра малой подвижности "Найди и промолчи".

Цель: Развивать у детей умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Дети стоят вдоль одной стороны площадки лицом к воспитателю. По сигналу педагога они поворачиваются лицом к стене. Воспитатель в это время прячет платок. Затем дети открывают глаза, поворачиваются и начинают искать платок. Нашедший, не показывая вида, что он уже нашел,

подходит к педагогу и тихо говорит ему на ухо, где он обнаружил платок, и становится на свое место в шеренге (или садится на скамейку, стул). Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут платок. Игра повторяется 3-4 раза. Указания. Надо пояснить детям, что тот, кто найдет платок, не только не должен брать его, но и показывать вид, что заметил спрятанное.

Оборудование. Платок.

2.Игра «Заяц, Мороз и Ёлочки».

Цель: Тренировка различных навыков передвижения, формирование правильной осанки, развитие внимания, быстроты реакции, координации движений, укрепление мышц стоп и голеней.

Ход игры: При помощи считалки выбирают среди детей «зайчика» и «мороза». Остальные играющие будут «ёлочками». На площадке обозначьте круги, в которые встанут «ёлочки». По сигналу воспитателя «заяц» бежит к ближайшей «ёлочке», чтобы укрыться под ней от «мороза». А «мороз» хочет показать свою силу и «заморозить» - осалить «зайчика». Если «зайчик», убегая от «мороза», успевает прыгнуть в кружок, где стоит «ёлочка», то он становится «ёлочкой», а «ёлочка» - «зайчиком», и теперь она должна бежать от «мороза» к следующей «ёлочке». Если «мороз» осаливает «зайчика», то «зайчик» сам становится «морозом». Если «мороз» оказывается нерасторопным, то он продолжает водить. «Мороз» может осалить «зайчика» не только когда тот бежит к «ёлочке», но и если «ёлочка» замешкалась в ту минуту, как к ней прыгнул «зайчик», и в кругу остались и зайчик и елочка.

3.Щука.

Цель: упражнять детей в прокатывании мяча друг другу, в четком произношении слов игры, в ловле и бросании мяча друг другу.

Ход игры: Дети становятся в круг, в центр водящий с мячом, он садится на корточки и все дети начинают катать друг другу мяч со словами:

Мимо леса, мимо дач,

Плыл по речке красный мяч,

Увидала щука, —

Что это за штука ?

После слов ведущий встает и выполняет ведение мяча на месте:

Хвать, хвать, не поймать,

Мячик вынырнул опять.

Водящий бросает мяч любому ребенку, который становится водящим.

4.Снежинки и ветер

Цель: формировать умение быстро перестраиваться в круг, имитировать движения снежинки.

Ход игры: Игру хорошо проводить по первому выпавшему снегу, предварительно показав детям в окно, как падает снег, обратить их внимание на полет снежинок. Именно «снежинками» становятся дети, выходя на игровую площадку. Они берутся за руки, образуя круг, который может двигаться в разные стороны.

Воспитатель говорит: «Ветер сильный подул!.. Разлетайтесь, снежинки!..». По этому сигналу воспитателя начинается собственно игра: дети разбегаются в разные стороны по игровой площадке, как снежинки, уносимые ветром, расставляют в стороны руки, бегают, крутятся подобно снежинкам.

Через некоторое время воспитатель говорит: «Ветер стих!.. Возвращайтесь, снежинки!..»

По этому сигналу дети спешат вернуться, снова взяться за руки, образовав круг.

5. Русская народная игра «Снежная Баба»

Цель: развивать двигательную активность детей.

Ход игры: Выбирается Снежная Баба, она садится на корточки в конце площадки. Дети идут к ней притоптывая, произнося слова:

Баба Снежная стоит,
Утром дремлет, днями спит.
Вечерами тих ждет,
Ночью всех пугать идет.

После этих слов Снежная Баба просыпается и ловит детей. Кого поймает, тот и становится снежной бабой.

6. Ветерок.

Цель: развивать двигательные навыки, упражнять в умении менять движения в соответствии с текстом.

Ход игры: выбирается водящий. Ему надевают шапочку «Ветерка». И он отходит в сторону. Воспитатель говорит:

«Из – за елки на опушке
Чьи-то выглянули ушки. (Дети присели и показывают ушки)
Лапки заек замерзают,
Зайки лапки согревают (встали, согревают лапки)
Стали прыгать и скакать,
Стали весело играть». (Дети прыгают).

Воспитатель говорит:

«Ну-ка, ветер, не зевай
И зайчишек догоняй!»

Водящий догоняет детей.

7.Мороз-Красный нос.

Цель: формировать умение играть по правилам, развивать ловкость и увертливость, выдержку.

Ход игры: На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие.

Посередине площадки встает водящий — Мороз-Красный нос.

Он говорит:

Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом.

Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой).

Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки.

После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

ФЕВРАЛЬ.

Считалка «Раз, два, три, четыре»

Раз, два,

Три, четыре.

Сосчитаем

Дыры в сыре.

Если в сыре

Много

Дыр,

Значит,

Вкусным будет сыр.

Если в нем

Одна

Дыра,

Значит, вкусным

Был

Вчера

Игры

1.Игра малой подвижности "Кто ушел?"

Цель: Развивать у детей умение ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Дети стоят по кругу или полукругом. Воспитатель предлагает одному из играющих запомнить тех, кто находится рядом (5-6 человек), а затем выйти из комнаты или отвернуться или закрыть глаза. Один из детей прячется. Воспитатель говорит: " Отгадай, кто ушел? " Если ребенок отгадает, то выбирает кого-нибудь вместо себя. Если ошибется, то снова отворачивается и закрывает глаза, а тот, кто прятался, возвращается на свое место. Отгадывающий должен его назвать. Игра повторяется 4-5 раз. Указания. Дети не должны подсказывать. Можно никому не прятаться, тогда отгадывающий должен заметить, что все остались на местах.

2. Баба Яга.

Цель:упражнять в быстром построении в круг, в быстром беге.

Ход игры:Дети создают круг, в нём стоит "Баба Яга". Дети двигаются по кругу и приговаривают:

Бабка Ёжка, костяная ножка,
С печки упала, ножку сломала!

А потом и говорит:

"У меня нога болит!"

Пошла на улицу—

Раздавила курицу.

Пошла на базар—

Раздавила самовар,

Пошла на лужайку—

Раздавила зайку.

Дети разбегаются, а Баба-Яга прыгает на одной ноге, пытается догнать детей, не выбегая за круг.

3.Игра –хоровод: Кот Васька.

Цель: формировать умение водить хоровод, изображать кота и мышек, в быстром увертывании от кота.

Ход игры: Дети-мышки образуют хоровод, в центре круга «спит» кот Васька.

Мышки водят хоровод,

На лужайке дремлет кот,

Хитрый кот, ловкий кот,

Он в мышатах знает толк.

Но сегодня Васька злой,

Не поймаешь ни одной!

Дети разбегаются, кот – ловит, игра повторяется с новым котом.

4. Кошка и мышка.

Цель: развивать выдержку, смекалку, ловкость и увертливость.

Ход игры: Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка в круге.

Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы перед ней. Она старается подлезть под ворота, играющие приседают и не пропускают ее в круг.

Когда, наконец, кошка проберется в круг, дети сразу же открывают ворота и мышка выбегает из круга. А кошку они стараются из круга не выпускать.

Если же кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

5. Два Мороза.

Цель: формировать умение играть по правилам, развивать ловкость и увертливость, развивать выдержку.

Ход игры: На противоположных сторонах пола линиями обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из домов. Двое водящих, два Мороза (Мороз — красный нос и Мороз — синий нос) становятся посередине площадки лицом к детям:

Мы два брата молодые,
Два Мороза удалые
Я Мороз — красный нос,
Я Мороз — синий нос, ,
Кто из вас решится
В дороженьку пуститься ?

Все играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз!

После этого они перебегают в другой дом, а Морозы стараются их заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз. Они стоят так до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, сколько играющих им удалось заморозить. После 2—3 перебежек выбирают новых Морозов.

В конце игры подводятся итоги: какие Морозы заморозили больше играющих.

6. Найди себе пару.

Цель: развивать двигательную активность, быстроту реакции.

Ход игры. Воспитатель раздает играющим по одному флажку какого-либо из основных цветов. По сигналу — удару в бубен, хлопку — дети разбегаются

по площадке, помахивают над головой флажками. По следующему сигналу — нескольким ударам в бубен, хлопкам, словам «Найди себе пару» — дети, имеющие флажки одного цвета, находят себе пару. Каждая пара произвольно делает какую-либо фигуру. К оставшемуся без пары все играющие обращаются со словами:

Петя, Петя, не зевай.
Быстро пару выбирай.

Затем по сигналу дети снова разбегаются по площадке. Игра повторяется 5—6 раз.

МАРТ.

Считалка «Сидели два медведя»

Сидели
Два медведя
На тоненьком суку,
Мололи
Два медведя
На мельнице муку.
Раз – ку-ку,
Два – ку-ку,
Оба шлепнулись
В муку!

Игры

1. Охота на зайцев.

Цель: развивать внимание, ловкость, быстрый бег.

Ход игры: Все ребята - «зайцы» и 2-3 «охотника». «Охотники» находятся на противоположной стороне, где для них нарисован дом.

Воспитатель:

Никого нет на лужайке.

Выходите, братцы-зайки,

Прыгать, кувыркаться!..

По снегу кататься!..

«Охотники» выбегают из домика и охотятся на зайцев. Пойманных «зайцев» «охотники» забирают себе в дом, и игра повторяется.

2. Игра - эстафета «Передай – снежок».

Цель: упражнять в построении в две шеренги, развивать выдержку, умение быстро передавать снежок, не роняя его.

Ход игры: Дети становятся в 2 шеренги напротив друг друга. Первые игроки получают по «снежку». По свистку передают снежок из рук в руки вдоль шеренги. Последний ребенок в шеренге, когда «снежок» окажется у него в

руках, поднимает его вверх. Игра повторяется, только «снежок» передают в обратную сторону.

Указание: действовать нужно только по сигналу, последний ребенок в шеренге поднимает руку со «снежком» вверх.

Усложнение: передавать «снежок» туда и сразу обратно.

3. Не будите медведя.

Цель: имитировать ходьбу на лыжах, упражнять в четком произношении слов стихотворения, развивать умение быстро убежать от медведя.

Ход игры: Из числа играющих выбирается медведь. На одном краю площадки обозначается дом медведя – берлога, в которой он спит. На другом – встают дети.

Играющие хором читают стихотворение И. Токмаковой.

«Как на горке - снег, снег,

И под горкой - снег, снег,

И на елке - снег, снег.

А под снегом спит медведь.

Тише, тише... Не шуметь».

Во время произнесения текста игроки идут к «берлоге», имитируя скольжение на лыжах. По сигналу взрослого: раз-два-три – лови! Ребята стараются убежать от «проснувшегося» медведя и вернуться на линию старта. Выигрывают те дети, кому удастся большее количество раз остаться непойманными.

4. Дед Мороз – не морозь.

Цель: развивать двигательную активность, умение интонационно рассказывать стихотворение, упражнять в быстром беге.

Ход игры: Из числа играющих при помощи считалки выбирается Дед Мороз.

Все игроки вместе могут произносить такие слова:

«Добрый Дедушка Мороз,

Ты ребяток не морозь.

Не ленись, не зевай,

А скорей нас догоняй!

Раз-два-три – беги!»

После этих слов дети разбегаются по игровой площадке, а Дед Мороз старается осалить кого-либо из игроков. Пойманный игрок считается «замороженным» и замирает на площадке в той позе, в которой его осалили.

Игра продолжается до тех пор, пока Дед Мороз не поймает 2 - 3 игроков.

Затем происходит смена водящего. Выигрывает тот, кто ни разу не попался Деду Морозу.

5. Кто выше подбросит снежок.

Цель: упражнять в подбрасывании снежка вверх правой и левой рукой.

Ход игры: В игре принимают участие все дети. По команде дети начинают лепить снежки и подбрасывать их. Каждый выполняет задание 3 раза. Побеждает тот, кто все три раза подбросит снежок выше всех. Бросают 2 раза правой и 1 раз левой рукой.

6.Зверюшки наострите ушки.

Цель: развивать умение имитировать движения животных, быстро перестраиваться в свой круг.

Ход игры: Дети стоят в кругу, взявшись за руки. Взрослый проходит по кругу и разъединяет его в нескольких местах. Из образовавшихся звеньев создаются маленькие кружки («домики») «заек», «белок», «лисят», «мишек». По сигналу «Зверюшки, на прогулку» дети имитируют движения зверюшек: «зайки» прыгают, «мишки» тяжело ступают и др. По сигналу «Охотник идет!» все стараются как можно быстрее образовать кружки («домики»). Выигрывает та команда, которая быстрее всех образует «домики».

АПРЕЛЬ.

Считалка «1-2-3-4-5, будем птичек мы считать»

1-2-3-4-5, будем птичек мы считать.

Рано утром два грача

Поругались сгоряча.

Прилетели три сороки,

Три сороки-белобоки,

И сказали: «Не деритесь,

А скорее помиритесь».

Чем скандалить и кричать,

Лучше птичек сосчитать!

Игры

1.За высоким, за низким.

Цель: развивать внимательность, умение быстро сменить направление движения.

Ход игры: Дети идут или бегут в колонне друг за другом, на сигнал «За низким» быстро поворачиваются и идут или бегут в противоположную сторону. На сигнал «За высоким» снова поворачиваются и бегут в противоположную сторону.

Правила: поворачиваться быстро, не наталкиваться на впереди идущего; каждому уметь быть ведущим.

2. Грачи и автомобиль:

Цель: упражнять в выполнении движений в соответствии с текстом, в умении быстро занять свое гнездо.

Ход игры: Дети грачи стоят в обручах. Взрослый - автомобиль находится в гараже. Он произносит слова, дети выполняют движения в соответствии с текстом. По сигналу «Автомобиль едет!» водящий выезжает из «гаража», а «грачи» «летят» в свои «гнезда».

Как-то раннею весной (Стоят перед взрослым).

На опушке на лесной

Появилась стая птиц, (Бег на носочках, чуть подняв руки).

Не скворцов и не синиц,

А большущие грачи (Присесть на корточки).

Цвета черного ночи.

Разбежались на опушке, (Бег в разных направлениях).

Прыг-скок, крак-крак! (Прыжки вверх).

Тут жучок, там червячок! (Наклоны вперед).

Крак-крак-кра

3.Игра малой подвижности «Холодно - жарко».

Цель: формировать умение при помощи имитационных движений передавать явления природы.

Ход игры: Дети садятся в круг в свободных позах. Взрослый произносит: «Подул холодный северный ветер» (дети съежились в комочки, «Выглянуло яркое солнышко, можно загорать» (дети расслабились, улыбаются, поднимают лицо «к солнцу»).

4.Не боюсь.

Цель: упражнять в прыжках на месте, развивать выдержку, умение играть по правилам.

Ход игры: Один ребенок-ловишка, он стоит в середине круга, образованного детьми. Играющие прыгают на двух ногах, приговаривая: «Не боюсь! Не боюсь!» При этом они то разводят руки в стороны, то закладывают их за спину. Ловишка старается осалить кого-нибудь в тот момент, когда у него разведены руки в стороны.

Правила: как только ловишка отходит от игрока, тот должен развести руки в стороны.

Усложнение: прыгать - ноги вместе, ноги врозь, салить можно находится в стойке «ноги врозь».

5.Круг-кружочек.

Цель: продолжать учить водить хоровод, проговаривать выразительно слова, развращиваться спиной в круг.

Ход игры: Дети идут по кругу, держась за руки, и произносят слова: «Круг-кружочек, аленький цветочек! Раз, два, три- развернись-ка, Оля, ты!»

Названный ребенок поворачивается спиной в круг, берется за руки. Дети продолжают произносить слова игры. Как только спиной в круг окажутся 5-6 детей, игра прекращается.

6. Гуси-лебеди.

Цель: упражнять в выполнении движений в соответствии с текстом, в быстром беге и увертливости.

Ход игры: На одном краю площадки чертой обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположном краю стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором находится волк. Остальное место — луг. Дети, исполняющие роли волка и пастуха, назначаются воспитателем, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся на лугу, летают.

Пастух: Гуси, гуси!

Гуси (останавливаются и отвечают хором): Га, га, га!

Пастух: Есть хотите ?

Гуси: Да, да, да!

Пастух: Так летите!

Гуси: Нам нельзя,

Серый волк под горой

Не пускает нас домой.

Пастух: Так летите, как хотите,

Только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья (вытянув в сторону руки), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (коснуться рукой). Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек (по условию игры) подсчитывают пойманных волком гусей. Затем назначаются новые волк и пастух. Игра повторяется 3—4 раза.

МАЙ.

Считалка «Раз, два, три, четыре, пять – на дворе весна опять»

Раз, два, три, четыре, пять –

На дворе весна опять:

Тает снег и тает лёд,

Ручеёк опять поёт,

Слышен капель перезвон...

Кто не слышит –

Выйди вон!

Игры

1.Игра малой подвижности «Деревья и птицы».

Цель: Выполнение движение в соответствии с текстом, выразительное произношение текста, снятие эмоционального напряжения.

Ход игры: Дети выполняют движения в соответствии с текстом, который произносят вместе со взрослым.

Руки подняли и помахали -

Это деревья в лесу.

Локти согнули, кисти встряхнули -

Ветер сбивает росу.

Плавно руками помашем -

Это к нам птицы летят.

Как они сядут - покажем:

Крылья сложили назад.

Релаксация «Олени»

Посмотрите: мы - олени,

Рвется ветер нам навстречу!

Ветер стих,

Расправим плечи.

Руки снова на колени.

А теперь немножко лени.

Руки не напряжены и расслаблены.

Знайте, девочки и мальчики:

Отдыхают наши ручки, пальчики.

Дышится легко. ровно. глубоко.

Активизация

Мы спокойно отдыхали,

Сном волшебным засыпали.

Хорошо нам отдыхать,

Но пора уже вставать!

Крепче кулачки сжимаем,

Их повыше поднимаем,

Потянуться, улыбнуться,

Всем открыть глаза,

Проснуться.

Вот пора нам и вставать,

Бодрый день наш продолжать!

3.Совушка.

Цель: развивать умение изображать движение птичек, выдержку.

Ход игры: Дети- «птички», взрослый- «сова», которая находится в стороне. По сигналу «День» «птички разлетаются, машут крыльями, клюют». На сигнал «Ночь» все останавливаются и стоят неподвижно (или приседают и закрывают глаза). «Сова вылетает», высматривает тех, кто шевелится, и

забирает в гнездо. Через 15-20 с снова дается сигнал «День», «сова улетает в гнездо», дети-птички» бегают по площадке.

4.Ловишки с мячом.

Цель: упражнять в беге, ловкости, умении бросать мяч.

Ход игры: Дети стоят по всему пространству игровой площадки, взрослый (водящий) с мячом. По сигналу дети начинают бегать по площадке, на слова «Раз, два, три, четыре, пять, я иду вас догонять!» взрослый старается осалить разбегающихся в разные стороны детей. В кого попали, отходят в сторону.

Правила: мяч бросать, целясь в ноги; тот, в кого попали мячом, отходит в сторону.

Усложнение: роль ловишки может выполнять и ребенок, после проигрывания игры несколько раз.

5.Салки-приседалки.

Цель: упражнять в беге, ловкости, умении быстро приседать.

Ход игры: Взрослый - водящий. По сигналу дети разбегаются. Взрослый старается задеть детей, которые не успели присесть, они выходят из игры.

Правила: приседать надо только тогда, когда подбегает водящий. Как только водящий отвернулся или убежал, необходимо встать и продолжать бег.

Усложнение: в последствии роль водящего может выполнять и ребенок.

5.Колпачок.

Цель: учить детей братья за руки, выполнять движения, согласно тексту игры.

Ход игры:

Колпачок, колпачок

Тоненькие ножки,

Красные сапожки

Мы тебя кормили,

Мы тебя поили

На ноги поставили

Танцевать заставили.

Дети и воспитатель становятся в круг. Воспитатель выбирает одного из детей, он будет колпачком. Воспитатель, и дети ходят по кругу и приговаривают по тексту. Когда произносятся слова «мы тебя кормили, мы тебя поили», круг сужается, затем снова дети расходятся назад, образуя большой круг, и хлопают в ладоши. Ребенок, стоящий в круге танцует.

6.Зверюшки наострите ушки

Цель: развивать умение имитировать движения животных, быстро перестраиваться в свой круг.

Ход игры: Дети стоят в кругу, взявшись за руки. Взрослый проходит по кругу и разъединяет его в нескольких местах. Из образовавшихся звеньев создаются маленькие кружки («домики») «заек», «белок», «лисят», «мишек». По сигналу «Зверюшки, на прогулку» дети имитируют движения зверюшек: «зайки» прыгают, «мишки» тяжело ступают и др. По сигналу «Охотник идет!» все стараются как можно быстрее образовать кружки («домики»). Выигрывает та команда, которая быстрее всех образует «домики».

ИЮНЬ.

Считалочка «Раз, два, три, четыре, пять, надо солнышку вставать»

Раз, два, три, четыре, пять,
Надо солнышку вставать.
Шесть, семь, восемь, девять, десять,
Солнце спит, на небе месяц.
Разбегайся кто куда,
Завтра новая игра.

Игры

1. Солнышко

Цель: упражнять в перестроении в маленькие круги, в большой общий круг, развивать умение ориентироваться в пространстве, внимательность.

Ход игры:

Играющие образуют круг.

В центре круга — "Солнышко". В руках у него 4 обруча желтого цвета.

Солнышко, солнышко,

Погуляй у речки,

Солнышко, солнышко,

Раскидай колечки!

Мы колечки соберем,

Золоченные возьмем.

Покатаем, поиграем

И тебе назад вернем.

На строчки 1—4 все идут вправо по кругу. Солнышко движется влево, раскладывая обручи ближе к играющим.

На строки 5—7 дети, стоящие рядом с обручем берут его и образуют маленький круг (всего 4 круга).

На 8 строку играющие выстраиваются в общий круг, обручи кладут на пол.

По сигналу (бубна, хлопка или др.) все разбегаются врассыпную, по следующему сигналу каждая команда собирается у своего обруча.

2. Ловишки

Цель: Упражнять детей в беге. Развивать у детей внимание.

Ход игры: игры. Дети находятся на площадке. Выбранный ловишкой находится на середине. По сигналу «раз, два, три ... лови» все играющие разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать кого-нибудь из детей и коснуться его рукой, запятнать. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону. Когда будет запятнано 3-4 играющих, выбирают другого водящего.

Указания. Можно использовать другие варианты игры: «Ловишки-перебежки», «Ноги от земли», «Ловишки в кругу» и др.

3. У медведя во бору

Цель: Развивать у детей внимание, речь.

Ход игры: На одной стороне площадки очерчивается берлога медведя. На другой

обозначается – дом, в котором живут дети. Воспитатель выбирает медведя, который

должен сидеть в берлоге. По команде: «Идите, дети, гулять!» - дети выходят из дома и

идут в лес, собирают грибы, ловят бабочек и т.п. (наклоняются, выпрямляются,

производят другие имитационные движения). Они произносят хором:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

А медведь не спит

И на нас рычит.

После слова «рычит» медведь начинает ловить детей, убегающих домой. Тот, кого

медведь коснется, считается пойманным: медведь отводит его к себе в берлогу. За линией

дома детей нельзя ловить.

После того как медведь поймает несколько играющих, на эту роль назначается другой

ребенок. Игра повторяется 3-4 раза.

4. Кошка и мышка

Цель: развивать выдержку, смекалку, ловкость и увертливость.

Ход игры: Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка в круге.

Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы перед ней. Она старается подлезть под ворота, играющие приседают и не пропускают ее в круг.

Когда, наконец, кошка проберется в круг, дети сразу же открывают ворота и мышка выбегает из круга. А кошку они стараются из круга не выпускать.

Если же кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

5.Коровушка

Цель: развивать слуховое восприятие, двигательную активность.

Ход игры: Дети стоят в кругу, ведущий-корова находится в центре круга с завязанными глазами.

Дети произносят: «Коровушка, корова, дай нам молока!».

Корова: «Молока я дам тому, кого я угадать смогу».

Воспитатель дает знак одному из детей, тот стараясь изменить голос говорит «Му-у».

Ребенок, если его угадали по голосу становится коровой.

6.Поворята и котята

Цель: развивать ловкость, быстроту, внимание.

Ход игры: По считалке выбирается повар, который охраняет, лежащие в обруче предметы – сосиски. Повар разгуливает вокруг обруча – кухни. Дети – котята идут по кругу, выполняя различные виды ходьбы, бега, произнося текст:

Плачут киски в коридоре,
У котят большое горе:
Хитрый повар повар бедным кискам
Не дает схватить сосиски.

С последними словами котята забегают на кухню, стремясь схватить сосиску. Повар пытается осалить вбежавших игроков. Осаленные игроки выбывают из игры. Игра продолжается до тех пор, пока все сосиски не будут украдены у повара. Котенок, у которого больше сосисок становится поваром.

7.Игра малой подвижности «Хомячок»

Цель: Развивать двигательную активность, внимательность.

Ход игры: Дети внимательно следят за словами и действиями ведущего и вслед за ним выполняют необходимые движения.

Хома, Хома-хомячок - Дети поглаживают себя по бокам.
Полосатенький бочок.
Хома раненько встает,
Хома песенку поет.
Моет ушки, носик трет, Дети трут ушки, носик, щечки, живот.
Моет щечки и живот.
Подметает Хома хатку Имитируют движения с веником.
И выходит на зарядку.
Раз, два, три, четыре, пять -
Хома сильным хочет стать.
Раз! Поднимают руки вверх.
Два! Кладут руки на плечи.
Три! Вытягивают руки вперед.
Четыре! Разводят руки в стороны.
Пять! Опускают руки вдоль туловища.

8.Салки-замерзалки

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры: Взрослый - водящий. По сигналу дети разбегаются, а взрослый («замерзалка») старается дотронуться до них. Тот, кого он коснулся, должен остановиться на месте («замерзнуть»).

Усложнение роль водящего, после проигрывания игры несколько раз может выполнять ребенок.

ИЮЛЬ.

Считалка «Звонкий мяч»

Что за мячик,
Звонкий мячик?
Он, как зайчик,
Скачет, скачет
По скамейке, тротуару,
Мостовой и по бульвару.
Говорила детвора:
- Не катись, мяч, со двора!
Не услышал, не послушал.
Он не мыл сегодня уши!
Только «ах!» да «эх!» да «ух!» -
И с размаху в лужу - плюх!

Игры

1.Игра малой подвижности «Веселый мячик»

Цель: учить детей передавать мяч друг другу, не роняя его, развивать умение выразительно рассказывать стихотворение.

Ход игры:

Дети становятся в круг и передают мячик соседу справа со словами:

Ты катись, веселый мяч,

Быстро-быстро по рукам.

У кого веселый мячик -

Гопака станцует нам.

Тот, у кого мячик окажется в руках в конце четверостишия, исполняет танец.

2.Змейка

Цель: развивать умение согласованно действовать друг с другом, перестраиваться в различные фигуры, двигательную активность.

Ход игры: Играющие становятся друг за другом и берутся за руки. Встать надо одинаково, так, чтобы все были лицом в одну сторону. Держаться за руки надо крепко.

Одного из крайних в цепочке выбирают ведущим. Он бежит, увлекая за собой всех играющих, на бегу описывая разнообразные фигуры: по кругу, вокруг деревьев, делая резкие повороты, закручиваясь вокруг крайнего игрока и т.д. Здесь ведущий должен проявить свою фантазию.

Если в змейку играют дети младшего возраста, то они не должны бегать быстро.

Цель ведущего — как можно больше укоротить змейку, а остальные игроки должны постараться продержаться в змейке до конца игры.

Те игроки, которые не удержались Змейка

Играющие становятся друг за другом и берутся за руки. Встать надо одинаково, так, чтобы все были лицом в одну сторону. Держаться за руки надо крепко.

Одного из крайних в цепочке выбирают ведущим. Он бежит, увлекая за собой всех играющих, на бегу описывая разнообразные фигуры: по кругу, вокруг деревьев, делая резкие повороты, закручиваясь вокруг крайнего игрока и т.д. Здесь ведущий должен проявить свою фантазию.

Если в змейку играют дети младшего возраста, то они не должны бегать быстро.

Цель ведущего — как можно больше укоротить змейку, а остальные игроки должны постараться продержаться в змейке до конца игры.

Те игроки, которые не удержались и расцепили змейку, из игры выбывают.

3.Коровушка

Цель: развивать слуховое восприятие, двигательную активность.

Ход игры: Дети стоят в кругу, ведущий-корова находится в центре круга с завязанными глазами.

Дети произносят: «Коровушка, корова, дай нам молока!».

Корова: «Молока я дам тому, кого я угадать смогу».

Воспитатель дает знак одному из детей, тот стараясь изменить голос говорит «Му-у».

Ребенок, если его угадали по голосу становится коровой.

4.Зверюшки наострите ушки

Цель: развивать умение имитировать движения животных, быстро перестраиваться в свой круг.

Ход игры: Дети стоят в кругу, взявшись за руки. Взрослый проходит по кругу и разъединяет его в нескольких местах. Из образовавшихся звеньев создаются маленькие кружки («домики») «заяк», «белок», «лисят», «мишек». По сигналу «Зверюшки, на прогулку» дети имитируют движения зверюшек: «зайки» прыгают, «мишки» тяжело ступают и др. По сигналу «Охотник идет!» все стараются как можно быстрее образовать кружки («домики»). Выигрывает та команда, которая быстрее всех образует «домики».

5.У медведя во бору

Цель: Развивать у детей внимание, речь.

Ход игры: На одной стороне площадки очерчивается берлога медведя. На другой

обозначается – дом, в котором живут дети. Воспитатель выбирает медведя, который

должен сидеть в берлоге. По команде: «Идите, дети, гулять!» - дети выходят из дома и

идут в лес, собирают грибы, ловят бабочек и т.п. (наклоняются, выпрямляются,

производят другие имитационные движения). Они произносят хором:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

А медведь не спит

И на нас рычит.

После слова «рычит» медведь начинает ловить детей, убегающих домой. Тот, кого

медведь коснется, считается пойманным: медведь отводит его к себе в берлогу. За линией

дома детей нельзя ловить.

После того как медведь поймает несколько играющих, на эту роль назначается другой ребенок. Игра повторяется 3-4 раза.

6. Чья колонна быстрее построиться

Цель: упражнять в беге в рассыпную, умении слушать сигнал воспитателя, развивать внимание.

Ход игры: дети распределяются на три команды. Каждая команда выбирает себе определенный предмет (шишку, камешек, листик). Все дети одной подгруппы имеют один и тот же предмет. В разных концах площадки выбираются места для этих подгрупп – пенек, куст, которые обозначаются таким же предметом. Под удары бубна все бегают в разных направлениях. По сигналу «На места» бегут и строятся у соответствующего предмета в колонну. Побеждают те дети, которые быстрее выполнили задание.

7. Колпачок

Цель: учить детей братья за руки, выполнять движения, согласно тексту игры.

Ход игры:

Колпачок, колпачок
Тоненькие ножки,
Красные сапожки
Мы тебя кормили,
Мы тебя поили
На ноги поставили
Танцевать заставили.

Дети и воспитатель становятся в круг. Воспитатель выбирает одного из детей, он будет колпачком. Воспитатель, и дети ходят по кругу и приговаривают по тексту. Когда произносятся слова «мы тебя кормили, мы тебя поили», круг сужается, затем снова дети расходятся назад, образуя большой круг, и хлопают в ладоши. Ребенок, стоящий в круге танцует.

АВГУСТ.

Считалка «Гуси-лебеди»

Гуси-лебеди летели
Сквозь туманы, сквозь метели.
Держат путь они на юг,
Там их ждёт цветущий луг.
Гуси тянутся к болоту,
Искупаться им охота.

Спрячутся сейчас в кусты.
А искать их будешь ТЫ!

Игры

1. Пастух и стадо

Цель: формировать умение детей играть по правилам, упражнять в ходьбе и беге.

Ход игры: Дети изображают «стадо» (коров, телят, ягнят). Выбирают пастуха, дают ему дудочку и кнут (прутик, шнурочек). Воспитатель произносит слова, дети выполняют движения по тексту.

Пастушок: ту-ру-ру-ру,
(пастушок играет на дудочке).

А коровки в лад ему

Затянули: му-му-му.

(дети – коровки мычат)

Затем пастух гонит стадо в поле, все ходят по ней. Через некоторое время пастух щелкает кнутом, гонит стадо домой.

2. Скок-поскок

Цель: упражнять в прыжках на двух ногах с продвижением вперед, в прыжках на месте по указанию воспитателя в соответствии с ритмом стихотворения, легко приземляясь на полусогнутые ноги.

Ход игры: Дети стоят напротив друг друга двумя шеренгами на расстоянии 3-4 м. Воспитатель произносит потешку:

Скок-скок-поскок,

Молодой дроздок

По водичку пошел, Молодичку нашел.

(Одна шеренга прыгает навстречу к другой. Встав парами, дети прыгают ноги вместе – ноги врозь или одна нога впереди – другая сзади.)

Молодичка-невеличка, (останавливаются)

Сама с вершок, (приседают)

Голова с горшок. (поднимают руки в стороны)

Те кто прыгал отходят назад, начинают прыгать дети другой шеренги.

3. Подбрось – поймай

Цель: учить детей подбрасывать мяч вверх, и ловить его двумя руками, не прижимая к груди. Развивать координацию движений, глазомер.

Ход игры: Воспитатель предлагает подбросить мяч вверх и поймать его. Мяч не прижимать к груди.

2 вариант игры: подбросить мяч вверх подождать пока он ударится о землю, и только тогда его поймать, затем ударить мяч о землю и сразу поймать.

4.Колпачок

Цель: учить детей братья за руки, выполнять движения, согласно тексту игры.

Ход игры:

Колпачок, колпачок
Тоненькие ножки,
Красные сапожки
Мы тебя кормили,
Мы тебя поили
На ноги поставили
Танцевать заставили.
Дети и воспи

татель становятся в круг. Воспитатель выбирает одного из детей, он будет колпачком. Воспитатель, и дети ходят по кругу и приговаривают по тексту. Когда произносятся слова «мы тебя кормили, мы тебя поили», круг сужается, затем снова дети расходятся назад, образуя большой круг, и хлопают в ладоши. Ребенок, стоящий в круге танцует.

5.Гуси-лебеди

Цель: упражнять в выполнении движений в соответствии с текстом, в быстром беге и увертливости.

Ход игры: На одном краю площадки чертой обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположном краю стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором находится волк. Остальное место — луг. Дети, исполняющие роли волка и пастуха, назначаются воспитателем, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся на лугу, летают.

Пастух: Гуси, гуси!

Гуси (останавливаются и отвечают хором): Га, га, га!

Пастух: Есть хотите ?

Гуси: Да, да, да!

Пастух: Так летите!

Гуси: Нам нельзя,

Серый волк под горой

Не пускает нас домой.

Пастух: Так летите, как хотите,

Только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья (вытянув в сторону руки), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (коснуться рукой). Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек (по условию

игры) подсчитывают пойманных волком гусей. Затем назначаются новые волк и пастух. Игра повторяется 3—4 раза.

6.«Огуречик – огуречик...»

Цель: укрепить мышцы ног, формировать чувство ритма.

Ход игры: на одной стороне зала – ловишка, на другой стороне – дети. Они приближаются к ловишке прыжками на двух ногах. Воспитатель говорит:

Огуречик, огуречик
Не ходи на тот конечик,
Там мышка живет,
Тебе хвостик отгрызет.

Дети убегают за условную черту, а ловишка их догоняет. Воспитатель произносит текст в таком ритме, чтобы дети смогли на каждое слово подпрыгнуть два раза.

7.Улитка

Цель: формировать умение строиться в круг, перестраиваться по спирали и затем перестраиваться в круг.

Ход игры: дети стоят в кругу, держась за руки. Выбранный водящий – Улитка, стоящий рядом с ним – хвостик Улитки. Они размыкают руки между собой. Улитка заводит детей в центр круга по спирали со словами:

«Улитка, Улитка, высунь рога!
Дам тебе хлеба, дам пирога!»

После того, как все дети образовали «улитку», водящий «выставляет» рожки, как антеннки. Хвостик Улитки поворачивает в другую сторону и выводит детей обратно в круг со словами:

«Улитка, Улитка спрячь свои рога!
Не дам тебе хлеба, не дам пирога!»