



“ЗАЙЦЫ И ВОЛК”



ЦЕЛЬ:

УТРАЖНЯТЬ ДЕТЕЙ В ПРЫЖКАХ С ПРОДВИЖЕНИЕМ
ВПЕРЕД, ТРЕНИРОВАТЬ ЛОВКОСТЬ, СОГЛАСОВАННОСТЬ
ДВИЖЕНИЙ РУК И НОГ.

ХОД ИГРЫ:

ОДНОГО ИЗ ИГРАЮЩИХ ВЫБИРАЮТ ВОЛКОМ.
ОСТАЛЬНЫЕ ДЕТИ – ЗАЙЦЫ. НА ОДНОЙ СТОРОНЕ
ПЛОЩАДКИ ЗАЙЦЫ УСТРАИВАЮТ СЕБЕ ДОМИКИ
(ЧЕРТЯТ КРУЖОЧКИ). В НАЧАЛЕ ИГРЫ ЗАЙЦЫ СТОЯТ В
СВОИХ ДОМИКАХ; ВОЛК – НА ДРУГОМ КОНЦЕ
ПЛОЩАДКИ (В ОВРАГЕ).

ВОСПИТАТЕЛЬ ГОВОРИТ:
“ЗАЙКИ СКАЧУТ, СКОК, СКОК, СКОК
НА ЗЕЛЕНЬИЙ НА ЛУЖОК.
ТРАВКУ ШИПЛЮТ, КУШАЮТ,
ОСТОРОЖНО СЛУШАЮТ –
НЕ ИДЕТ ЛИ ВОЛК.”

ЗАЙЦЫ ВЫПРЫГИВАЮТ ИЗ ДОМИКОВ И РАЗБЕГАЮТСЯ
ПО ПЛОЩАДКЕ. ОНИ ТО ПРЫГАЮТ НА ДВУХ НОГАХ,
ТО ПРИСАЖИВАЮТСЯ, ШИПЛЮТ ТРАВКУ И
ОГЛЯДЫВАЮТСЯ. НА ПОСЛЕДНИЕ СЛОВА ВОСПИТАТЕЛЯ
ВОЛК ВЫХОДИТ ИЗ ОВРАГА И БЕЖИТ ЗА ЗАЙЦАМИ,
СТАРАЯСЬ ИХ ПОЙМАТЬ. ЗАЙЦЫ УБЕГАЮТ В СВОЙ
ДОМИК. ПОЙМАННЫХ ЗАЙЦЕВ ВОЛК УВОДИТ В ОВРАГ.
ИГРА ВОЗОБНОВЛЯЕТСЯ.



“САМОЛЁТЫ”

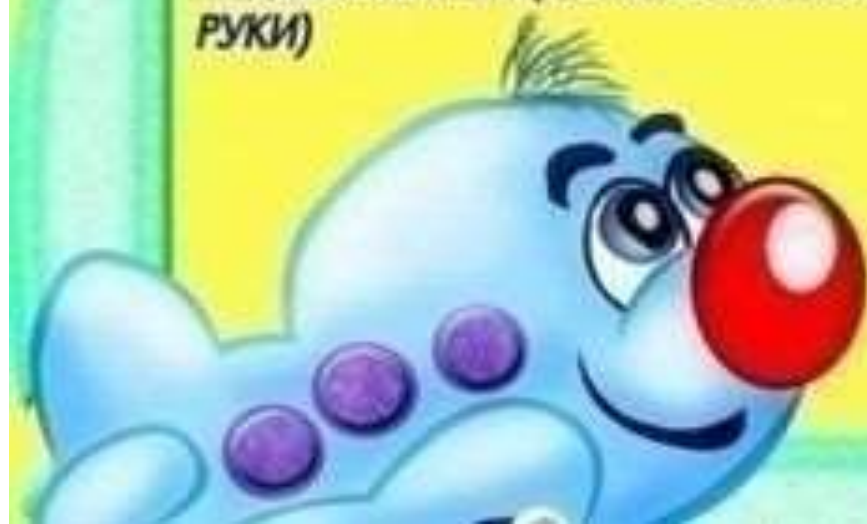


ЦЕЛЬ:

СОВЕРШЕНСТВОВАТЬ УМЕНИЕ ДЕТЕЙ БЕГАТЬ
ВРАССЫПНУЮ. УМЕНИЕ РЕАГИРОВАТЬ НА РАЗЛИЧНЫЕ
СИГНАЛЫ.

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ СТРОЯТСЯ В 3 - 4 КОЛОННЫ В РАЗНЫХ МЕСТАХ
ПЛОЩАДКИ, КОТОРЫЕ ОТМЕЧАЮТСЯ ФЛАЖКАМИ.
ИГРАЮЩИЕ ИЗОБРАЖАЮТ ЛЁТЧИКОВ. ОНИ ГОТОВЯТСЯ
К ПОЛЁТУ. ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ “К ПОЛЁТУ
ГОТОВЬСЯ!” ДЕТИ ДЕЛАЮТ ДВИЖЕНИЯ РУКАМИ -
- ЗАВОДЯТ МОТОРЫ. “ЛЕТИТЕ” - ГОВОРИТ ПЕДАГОГ.
ДЕТИ РАССТАВЛЯЮТ РУКИ В СТОРОНЫ И ЛЕЯТ
ВРАССЫПНУЮ ПО ПЛОЩАДКЕ. ПО СИГНАЛУ
“НА ПОСАДКУ!” - ДЕТИ НАХОДЯТ СВОИ МЕСТА И
ПРИЗЕМЛЯЮТСЯ (СТРОЯТСЯ В КОЛОННЫ И ОПУСКАЮТ
РУКИ)



“ХИТРАЯ ЛИСА”



ЦЕЛЬ:

УПРАЖНЯТЬ ДЕТЕЙ В БЕГЕ, ЛОВКОСТИ,
РАЗВИВАТЬ СКОРОСТНЫЕ КАЧЕСТВА.

ХОД ИГРЫ:



ИГРАЮЩИЕ СТОЯТ ПО КРУГУ НА РАССТОЯНИИ ОДНОГО ШАГА ДРУГ ОТ ДРУГА. ВОСПИТАТЕЛЬ ПРОСИТ ВСЕХ ЗАКРЫТЬ ГЛАЗА, ЗАТЕМ ОБХОДИТ ДЕТЕЙ ЗА КРУГОМ И ДОТРАГИВАЕТСЯ ДО ОДНОГО РЕБЁНКА, КОТОРЫЙ СТАНОВИТСЯ ХИТРОЙ ЛИСОЙ. ЗАТЕМ ПРЕДЛАГАЕТ ДЕТЯМ ОТКРЫТЬ ГЛАЗА И ПОЗВАТЬ ЛИСУ. ДЕТИ ОТКРЫВАЮТ ГЛАЗА И СПРАШИВАЮТ ХОРОМ “ХИТРАЯ ЛИСА, ГДЕ ТЫ?” ПРИ ЭТОМ СМОТРЯТ ДРУГ НА ДРУГА. ПОСЛЕ ТРЕТЬЕГО РАЗА ЛИСА БЫСТРО ВЫПРЫГИВАЕТ НА СЕРЕДИНУ СО СЛОВАМИ “Я ЗДЕСЬ”. ВСЕ ИГРАЮЩИЕ РАЗБЕГАЮТСЯ ПО ПЛОЩАДКЕ, А ЛИСА ИХ ЛОВИТ. ПОСЛЕ ТОГО, КАК ЛИСА ПОЙМАЕТ 2 - 3 ДЕТЕЙ, ВОСПИТАТЕЛЬ ПРОСИТ ДЕТЕЙ СНОВА ПОСТРОИТСЯ В КРУГ ДЛЯ ВЫБОРА НОВОЙ ЛИСЫ.



“ПЕРЕЛЁТ ПТИЦ”



ЦЕЛЬ:

ЗАКРЕПЛЯТЬ УМЕНИЕ ДЕТЕЙ ВЛЕЗАТЬ НА ЛЕСЕНКУ – СТРЕМЯНКУ И НА ГИМНАСТИЧЕСКУЮ СТЕНКУ. БЕГАТЬ ВРАССЫПНУЮ, УПРАЖНЯТЬСЯ В ЛОВКОСТИ, БЫСТРОТЕ

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ – ПТИЦЫ НАХОДЯТСЯ НА ЛЕСЕНКЕ – СТРЕМЯНКЕ И НА НИЖНИХ ПЕРЕКЛАДИНАХ ГИМНАСТИЧЕСКОЙ СТЕНКИ. ПОСЛЕ СЛОВ ВОСПИТАТЕЛЯ “СОЛНЫШКО СВЕТИТ, ПОРА В ДОРОГУ”, ДЕТИ СЛЕЗАЮТ С ЛЕСЕНКИ – СТРЕМЯНКИ И ГИМНАСТИЧЕСКОЙ СТЕНКИ И БЕГАЮТ ПО ПЛОЩАДКЕ, РАЗМАХИВАЯ РУКАМИ – КРЫЛЬЯМИ. ПОСЛЕ СЛОВ ВОСПИТАТЕЛЯ “ВЕТЕР (ДОЖДЬ)” - ДЕТИ СНОВА ВЛЕЗАЮТ НА СТРЕМЯНКУ ИЛИ ГИМНАСТИЧЕСКУЮ СТЕНКУ.



“МЫШКИ В НОРКАХ”



ЦЕЛЬ:

УЧИТЬ ДЕТЕЙ ПРЫГАТЬ НА ДВУХ НОГАХ, ПРОДВИГАЯСЬ
ВПЕРЕД.
РАЗВИВАТЬ ЛОВКОСТЬ, УВЕРЕННОСТЬ.

ХОД ИГРЫ:

В ОДНОЙ СТОРОНЕ КОМНАТЫ РАССТАВЛЕНЫ
ПРЕПЯТСТВИЯ ДЛЯ ПОДЛЕЗАНИЯ – ЭТО НОРКИ ДЛЯ
МЫШЕЙ. НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ – ДОМ
КОТА. ПО СЕРЕДИНЕ ЛУЖАЙКА. ДЕТИ СИДЯТ ЗА
ПРЕПЯТСТВИЕМ НА КОРТОЧКАХ – МЫШКИ В НОРКАХ.
РЕБЕНОК – КОТ СИДИТ НА СЕРЕДИНЕ ПЛОЩАДКИ,
ПРИТВОРИВШИСЬ СПЯЩИМ.
ДЕТИ ПОДЛЕЗАЮТ ПОД ПРЕПЯТСТВИЕМ, А ЗАТЕМ
ПРЫГАЮТ ПО ЛУЖАЙКЕ, ПРОДВИГАЯСЬ ВПЕРЕД.
ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ («КОТ») МЫШИ
ВОЗВРАЩАЮТСЯ НА СВОИ МЕСТА, А КОТ
ПЫТАЕТСЯ ИХ ПОЙМАТЬ
(ОСАЛИТЬ).





“ЛИСА В КУРЯТНИКЕ”



ЦЕЛЬ:

ЗАКРЕПЛЯТЬ УМЕНИЕ ДЕТЕЙ СПРЫГИВАТЬ С
ВОЗВЫШЕННОСТИ, МЯГКО ПРИЗЕМЛЯСЬ НА ПОЛ
РАЗВИВАТЬ СКОРОСТНЫЕ КАЧЕСТВА ДЕТЕЙ,
ЛОВКОСТЬ.

ХОД ИГРЫ:

НА ОДНОЙ СТОРОНЕ ПЛОЩАДКИ СТАВЯТСЯ
ГИМНАСТИЧЕСКИЕ СКАМЬИКИ - ЭТО НАСЕСТЬ ДЛЯ КУР.
НАА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ НААХОДИТСЯ
НОРАА ЛИСЫ, КОТОРУЮ ВЫБИРАЮТ С ПОМОЩЬЮ
СЧИТАЛОЧКИ ИЛИ НАЗНАЧАЕТ ВОСПИТАТЕЛЬ.
ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ КУРЫ СПРЫГИВАЮТ С
НАСЕСТА И ХОДЯТ, БЕГАЮТ ПО ПЛОЩАДКЕ. ПО
СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ - “ЛИСА”, ДЕТИ - КУРЫ
УБЕГАЮТ НА НАСЕСТ, А ЛИСА СТАРАЕТСЯ ИХ ПОЙМАТЬ
(ДОТРОНУТЬСЯ). НЕ УСПЕВШУЮ СПАСТИСЬ КУРИЦУ,
ЛИСА УВОДИТ К СЕБЕ В НОРУ. ИГРА ПОВТОРЯЕТСЯ
СНОВА.



"МЫ ВЕСЁЛЫЕ РЕБЯТА"



ЦЕЛЬ:

ЗАКРЕПЛЯТЬ НАВЫКИ У ДЕТЕЙ УБЕГАТЬ ОТ ЛОВЯЩЕГО,
ТРЕНИРОВАТЬ ЛОВКОСТЬ, ВНИМАНИЕ РАЗВИВАТЬ
СКОРОСТНЫЕ КАЧЕСТВА.

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ СТОЯТ НА ОДНОЙ СТОРОНЕ ПЛОЩАДКИ.
ПЕРЕД НИМИ ПРОВОДИТСЯ ЧЕРТА.
НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ ПЛОЩАДКИ
ТАКЖЕ ПРОВОДИТСЯ ЧЕРТА. СБОКУ ОТ ДЕТЕЙ
(НА СЕРЕДИНЕ ПЛОЩАДКИ) НАХОДИТСЯ ЛОВИШКА.

ДЕТИ ПРОИЗНОСЯТ СЛОВА ТЕКСТА:
МЫ ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА,
ЛЮБИМ БЕГАТЬ И ИГРАТЬ.
НУ, ПОПРОБУЙ НАС ДОГНАТЬ:
РАЗ, ДВА, ТРИ – ЛОВИ!

ПОСЛЕ СЛОВ «ЛОВИ», ДЕТИ ПЕРЕБЕГАЮТ НА ДРУГУЮ
СТОРОНУ ПЛОЩАДКИ, А ЛОВИШКА ИХ ЛОВИТ.
ТОТ, КТО НЕ УСПЕЛ ДОБЕЖАТЬ ДО
ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ ЧЕРТЫ, И ЕГО КОСНУЛСЯ
ЛОВИШКА РУКОЙ, СЧИТАЕТСЯ ПОЙМАННЫМ.
ЕГО ЛОВИШКА УВОДИТ К СЕБЕ В ДОМ.



"НАЙДИ СВОЙ ГРИБОК"



ЦЕЛЬ:

УПРАЖНЯТЬ ДЕТЕЙ В ОРИЕНТИРОВКЕ В ПРОСТРАНСТВЕ
РАЗВИВАТЬ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ, ЛОВКОСТЬ.

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ ДЕЛЯТСЯ НА 3 - 4 ГРУППЫ. У КАЖДЫЙ ГРУППЫ
МАКЕТ СВОЕГО ГРИБОЧКА (БЕЛЫЙ, ЛИСИЧКА И Т.Д.).
ВОСПИТАТЕЛЬ ВКЛЮЧАЕТ МУЗЫКУ, ПОД КОТОРУЮ
ДЕТИ ВЫПОЛНЯЮТ ЛЮБИМОЕ УПРАЖНЕНИЕ ИЛИ
ДВИЖЕНИЕ. В ЭТО ВРЕМЯ ВОСПИТАТЕЛЬ ПЕРЕСТАВЛЯЕТ
ГРИБЫ. ПО ОКОНЧАНИИ МУЗЫКИ, ДЕТИ ДОЛЖНЫ
БЫСТРО НАЙТИ СВОЙ ГРИБ.

ЭТУ ИГРУ МОЖНО ПРОВОДИТЬ В ВИДЕ СОРЕВНОВАНИЯ
МЕЖДУ ГРУППАМИ ДЕТЕЙ " КТО ВПЕРЕД НАЙДЁТ СВОЙ
ГРИБОК?"



"ПРОКАТИ В ВОРОТА"



ЦЕЛЬ:

УКРЕПЛЯТЬ МЫШЦЫ РУК, НОГ, ЖИВОТА,
РАЗВИВАТЬ СОГЛАСОВАННОСТЬ ДВИЖЕНИЙ,
ЛОВКОСТЬ.

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ СТАНОВЯТСЯ В ДВЕ КОЛОННЫ В ВИДЕ
ВСТРЕЧНОЙ ЭСТАФЕТЫ. ПО СЕРЕДИНЕ СТАВЯТСЯ
ВОРОТА (ВЫСОТА 15-20 СМ.). РЕБЕНОК ИЗ 1 КОЛОННЫ
БЕРЕТ МЯЧ, ПРОКАТЫВАЕТ В ВОРОТА И БЕЖИТ ЗА НИМ,
ПРОПОЛЗАЯ ПОД РЕЙКОЙ ВОРОТ НА ЧЕТВЕРЕНЬКАХ;
ЗАТЕМ ВЫПРЯМЛЯЕТСЯ И ПЕРЕДАЕТ МЯЧ БРОСКОМ
РЕБЕНКУ СО 2-ОЙ КОЛОННЫ. ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ
ДО ТЕХ ПОР, ПОКА КОЛОННЫ НЕ ПОМЕНЯЮТСЯ
МЕСТАМИ.



"ЦЕЛЬСЯ ВЕРНЕЕ"



ЦЕЛЬ:

УЧИТЬ ДЕТЕЙ БРОСАТЬ ПРЕДМЕТЫ ЛЕВОЙ И ПРАВОЙ РУКОЙ В ГОРИЗОНТАЛЬНУЮ ЦЕЛЬ РАЗНЫМИ СПОСОБАМИ.

ХОД ИГРЫ:

ДЕТИ СТАНОВЯТСЯ В КРУГ, КАЖДЫЙ РЕБЕНОК ДЕРЖИТ В РУКАХ МЯЧИК. В ЦЕНТРЕ КРУГА СТОИТ КОРЗИНА (РАССТОЯНИЕ МЕЖДУ ДЕТЬМИ И КОРЗИНОЙ НЕ БОЛЕЕ 1,5-2 М).

ВОСПИТАТЕЛЬ ДАЕТ КОМАНДУ, И ДЕТИ НАЧИНАЮТ БРОСАТЬ МЯЧИКИ В КОРЗИНУ, ЗАТЕМ ПОДХОДЯТ К НЕЙ И ЗАБИРАЮТ СВОИ МЯЧИ. ИГРА ПОВТОРЯЕТСЯ.

