

**9. Учимся слушать**

**Цели игры:**

- воспитание внимания;
- развитие культуры поведения;
- развитие координации зрительного, слухового и моторного анализаторов;
- обучение функций дыхания.

**Ход игры.**  
Игроки идут колонной друг за другом по одному и по сигналу, по возможности бесшумно, делают названное ведущим упражнение (повернуться, остановиться, поднять руки вверх - вдох, опустить - выдох).  
Отмечаются игроки, сделавшие упражнения четко, красиво, бесшумно. Контролируется правильность осанки и смыкание губ.  
**Советы взрослым.**  
Эту игру можно провести с детьми и в положении сидя на стуле, на ковре и даже лежа.



**11. Кто сильнее?**

**Цели игры:**

- развитие ловкости, чувства равновесия, умения координировать движения;
- воспитание упорства, воли к победе, чувства партнера, дружелюбия;
- развитие мышечной силы.

**Необходимые материалы.** Две кегли.

**Ход игры.**  
Игроком разбивают попарно. На полу (выкладке) чертят две параллельные линии на расстоянии четырех шагов друг от друга, в середине играющие - соревнующаяся пара - держатся за правые руки, стоя спиной друг другу, лицом к булавам, стоящим за чертой с той и другой стороны. По команде каждый старается переступить «противника» на свою сторону и схватить булавку.



**10. Перейди через речку**

**Цели игры:**

- тренировка равновесия;
- развитие координации движений;
- развитие чувства правильной позы при передвижении.

**Необходимые материалы.** Гимнастическая скамейка

**Ход игры.**  
Игроки по очереди:  
1) проходят по скамейке;  
2) пробегают по скамейке;  
3) проходят по скамейке с мешочком песка или подушкой на голове.  
Ведущий следит за смыканием губ и осанкой, отмечает игроков, выполнивших задания правильно.



**12. Стоп-хлоп**

**Цели игры:**

- развитие внимания (умения переключаться), быстроты реакции.

**Необходимый материал.** Скакалка.

**Ход игры.**  
Дети идут колонной друг за другом.  
На сигнал «Стоп» все останавливаются, на сигнал «Хлоп» - подпрыгивают, на сигнал «Раз» - поворачиваются крутом и идут в обратном направлении.  
Все три сигнала повторяются в ходьбе 5—8 раз.  
Тот, кто ошибается, выходит из игры. Когда остается всего 2—3 игрока, все снова становится в круг.  
Игра продолжается.



### Прыгучий Тигруля

На середине площадки расставляют 10 кеглей на расстоянии 90 см. одну от другой. Кегли – это деревья в лесу. Играющие (тигрята) должны прыгать, сидя на мяче, на другую сторону площадки между деревьями, не задевая их. Тот, кто заденет кеглю и уронит её, получает штрафное очко. Кто проберётся – сквозь воображаемый лес, и не получит штрафного очка, тот является победителем – самым прыгучим Тигрулей.



### Зайцы и медведь



Ребёнок, изображающий медведя, спит в берлоге. Дети прыгают вокруг медведя на мячах: *Мишка бурый, мишка бурый, отчего такой ты хмурый?* Медведь отвечает: *Я медком не угостился, вот на всех и рассердился, Раз, два, три, четыре, пять, начинаю догонять.* Встаёт и начинает ловить детей.



### Мороз – Красный нос

На противоположных сторонах зала обозначаются два дома. Играющие сидят на фитболах в одном доме. Водящий сидит на фитболе на середине площадки и говорит: *Я – Мороз Красный нос! Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?*



Дети отвечают:

*Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз.*

Дети прыгают на фитболах через всю площадку в другой дом, а водящий старается догнать и осалить рукой – заморозить.

### Рыбки и акула

Дети – рыбки, сидя на мячах, говорят слова: *Мы морские рыбки в море, любим плавать и нырять.* Ну, попробуй нас поймать. Раз – два – три – лови!

Дети прыгают на мячах по залу в рассыпную, водящий – «акула», прыгая, сидя на мяче, пытается их запятнать.

**Фитбол – задорная игра**

Дети делятся на две команды. Сидя на фитболе, передвигаясь по залу, выполняют ведение малого мяча ногой, стараясь забить гол в ворота.



# У медведя во бору

Медведь, выбранный из играющих, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и поют:

У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру!  
Медведь посыл  
На печи застыл!



Когда дети произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за детьми и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

Правила игры: Медведь выходит из берлоги только после произнесения зачина. Дети, в зависимости от поведения медведя, могут не сразу бежать в свой дом а подразнить его песней.





### Вороны

**Задачи:** развивать способность к подражанию, умение ритмично двигаться.

#### ХОД ИГРЫ

Дети изображают ворон, они стоят "стайкой" и подражают всем движениям взрослого, который поет или говорит нараспев:

Вот под елочкой зеленой

Скачут весело вороны.

"Кар-кар-кар!"

Целый день они кричали,

Спать ребятам не давали.

"Кар-кар-кар!"

(Дети бегают по комнате, размахивают ручками, как крыльями.)

Только к ночи умолкают,

Спят вороны, отдыхают.

Тихо. "Кар-кар-кар!"

(Садятся на корточки, ручки под щечку - "засыпают")



### Зайки

**Задачи:** обучать прыжкам на месте, создать эмоциональный настрой детей

#### ХОД ИГРЫ

Дети стоят кружком, один в центре. Взрослый поет, а дети двигаются в соответствии со словами песенки:

Вышли дети на лужок,

Заглянули под кусток,

Увидали зайчика,

Поманили пальчиком.

(Дети прикладывают правую ладошку к глазам, "всматриваются", "Зайчик" сидит в центре на корточках, дети манят его пальчиком)

Зайка, зайка, поскачи,

Твои лапки хороши.

Стал наш зайнышка скакать,

Малых деток забавлять. (Хлопают в ладошки, "зайка" скачет.)

Вместе с зайчиком скорей

Мы подпрыгнем веселей!

(Все дети прыгают на своих местах, а "зайчик" - в центре круга.)

Появляется "волк" (взрослый), все дети убегают.



### Пчелки

**Задачи:** развивать ловкость.

#### ХОД ИГРЫ

Дети изображают пчел, бегают по комнате, размахивая ручками-крыльями, "жужжат". Появляется взрослый - "медведь" - и говорит:

- Мишка-медведь идет,

Мед у пчел унесет.

Пчелки, домой!

"Пчелки" летят в определенный угол комнаты - "улей".

"Медведь", переваливаясь, идет туда же. "Пчелки" говорят:

- Этот улей - домик наш.

Уходи, медведь, от нас!

Ж-ж-ж-ж-ж!

"Пчелки" машут крыльями, прогоняя "медведя",

"улетают" от него, бегая по комнате.

"Медведь" ловит их.



### Игра с мишкой

**Задачи:** развивать умение быстро бегать, ловкость.

#### ХОД ИГРЫ

Взрослый ходит по комнате, переваливаясь, и изображает медведя. Ребенок стоит в противоположном конце комнаты.

Взрослый говорит:

- Мишка по лесу гулял,

Нашу Машеньку искал.

Долго, долго он искал,

Сел на травку, задремал.

("Мишка" садится на стул и "засыпает".

Ребенок бегает вокруг.) Далее говорит:

- Стала Машенька плясать,

Стала ножками стучать.

Мишка, мишенька, вставай,

Нашу Машу догоняй!

("Мишка" просыпается, "рычит" и догоняет ребенка.)





### «Ёлка, берёза, дуб»

Дети строятся в колонну по одному, после слов педагога начинают двигаться по кругу друг за другом:

По дорожке мы идём и деревья узнаём!

По команде: «Ёлка» - дети останавливаются, поднимаются, поднимают руки в стороны – вниз;

По команде: «Берёза» - дети останавливаются, поднимают руки вверх, слегка покачивают руками вправо – влево;

По команде: «Рябина» - прыжком ставят ноги на ширину плеч, руки – в кольцо перед грудью.



### «Зоопарк»

На площадке очертить 5-6 кружков (клеток). Несколько детей занимают эти кружки. Дети в кружках договариваются, какое из диких животных каждый из них будет изображать (жестами, мимикой, характерными движениями).

Например: медведь, лиса, волк, заяц и т.д.

Все остальные дети идут в зоопарк и отгадывают, какие животные находятся в кружках (в клетках).



### «Назови насекомое»

Дети стоят в кругу на некотором расстоянии друг от друга. В центре круга находится ведущий, в руках у него мяч (диаметр 25 см). Ведущий по очереди кидает мяч детям. Дети кидают его обратно, называя любое известное им насекомое (пчела, муравей, кузнечик, шмель, муха, оса, стрекоза, бабочка и т.д.).



### «Светофор»

Дети образуют круг. Педагог встаёт в его центр. В руках педагога 3 кружка красного, жёлтого и зелёного цвета. По сигналу педагога (свисток) дети начинают движение по кругу друг за другом, наблюдая за действиями педагога. Когда педагог поднимет кружок красного цвета, группа останавливается, жёлтого цвета – шагает на месте, зелёного цвета – дети идут по кругу друг за другом. Если ребёнок ошибся при выполнении задания, он отходит в сторону от играющих. Побеждают 1-2 самых внимательных ребёнка.





# Лохматый пес

**Цель.** Учить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться ловящему и не толкаясь.

**Описание.** Дети сидят или стоят на одной стороне зала или площадки. Один ребенок, находящийся на противоположной стороне, на ковре, изображает пса.

Дети гурьбой тихонько подходят к нему, а воспитатель в это время произносит:

Вот лежит лохматый пес,  
В лапы свой уткнувши нос,  
Тихо, смирно он лежит,  
Не то дремлет, не то спит.  
Подойдем к нему, разбудим  
И посмотрим: "Что-то будет?"



Дети приближаются к псу. Как только воспитатель заканчивает чтение стихотворения, пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются, пес гонится за ними и старается поймать кого-нибудь и увести к себе.

Когда все дети спрячутся, пес возвращается на место и опять ложится на коврик.

**Указания к проведению.** Место, где находится пес, и место, куда убегают дети, должны располагаться подальше одно от другого, чтобы было пространство для бега.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети не трогали пса при приближении к нему и не толкали друг друга, убегая от него.