



**КАРТОШКА
ЗИМНИХ
ПОДВИЖНЫХ ИТР**

(подготовительная группа)

КАРТОЧКА № 1. МЫШЕЛОВКА

Цель. Закреплять умение детей бегать в ограниченном пространстве, нестолкаясь. Развивать ловкость, быстроту реакции, умение действовать по сигналу.

Играющие делятся на две неравные подгруппы: меньшая (примерно одна треть играющих) образует круг-мышеловку, остальные — мыши находятся за кругом. Играющие — мышеловка — берутся за руки и ходят по кругу и говорят: «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. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По сигналу «хлоп!» дети опускают руки — мышеловка захлопнулась. Правила: мыши не должны стоять в кругу или вне его; не успевшие выбежать по сигналу считаются пойманными и встают в круг — мышеловку.

КАРТОЧКА № 2. МЫ ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА

Цель. Закреплять умение детей бегать в быстром темпе, уворачиваться от ловишки, действовать по сигналу.

Дети стоят на одной стороне площадки за чертой, на противоположной стороне также обозначается линия. Сбоку от детей, примерно на середине между линиями, находится ловишка. Дети говорят: «Мы веселые ребята, Любим бегать и играть. Ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три, лови!». После этого дети перебегают на другую сторону, ловишка салит, дотрагиваясь до бегущих. После 2—3 перебежек подсчитывают пойманных, выбирают нового ловишку. Игра повторяется.

КАРТОЧКА № 3. СОВУШКА

Цель. Совершенствовать навыки детей бегать в разных направлениях с выполнением движений, развивать равновесие. Все играющие — птвички, один — сова, которая находится в стороне площадки. По сигналу «день» птвички разлетаются, машут крыльями, клюют. На сигнал «ночь» все останавливаются и стоят неподвижно. Вылетает сова, высматривает тех, кто шевелится, и забирает в гнездо. Через 15—20 секунд снова дается сигнал «день», сова улетает в гнездо, дети — птвички бегают по площадке.

КАРТОЧКА № 4. БЫСТРО ВОЗЬМИ - БЫСТРО ПОЛОЖИ

Цель. Совершенствовать навыки детей бега в быстром темпе, развивать ловкость.

На одной стороне площадки стоят 3—4 стула, на каждом по 2—3 погремушки или небольших кубика. На другой стороне на расстоянии 5—6 м стоят 3—4 ящика или корзины. Трех-четырем детям предлагают взять по одному предмету, бегом перенести их и положить в ящик. Физически крепким детям можно добавить еще один предмет или немного (на 1—2 м увеличить расстояние для бега). Детей подбирать примерно одинаковых по силам.

КАРТОЧКА № 5. БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ

Цель. Упражнять детей в беге с увертыванием, развивать ловкость, внимательность.

Игрока разделяются на группы по 3 — 5 человек. Выбирают двоих водящих. Группы образуют кружки и размешаются в равных местах площадки на расстоянии 2-4 м. В каждом кружке - «норе» - первый номер встает в середине и изображает зайца. Один из водящих «охотник», другой — «заяц», не имеющий норы (бездомный). Водящие встают в стороне от кружков. Ведущий дает команду для начала игры: «Раз, два, три!» На «раз» водящий «заяц» убегает, а на «три» «охотник» бросается его ловить. «Заяц» бежит вокруг игроков. Он может, спасаясь от «охотника», забежать в любую «нору» (кружок), в котором играющие держатся за руки. Тогда «заяц» находившийся там, выберет, а «охотник» начинает преследовать уже его. Если «охотник» поймал «зайца», то они меняются ролями. После того как первые номера «зайцев» победили, руководитель останавливает игру и предлагает стать «зайцами» вторым номерам, а первым занять места в кружках. Затем становятся «зайцами» третьи номера и т. д. Можно меняться ролями и следующим образом: каждый раз, когда «заяц» забежит в «нору», он меняется местом с очередным игроком, стоящим в кружке. Побеждают зайцы, которых ни разу не поймали. Правилами предусмотрено, что охотник может ловить «зайца» только вне логова. Пробежать «зайцам» через «нору» нельзя. Если «заяц» вбежал в «нору», он должен там остаться. Как только «заяц» вбежал в «нору», находящийся там игрок должен немедленно выбежать. Игроки, образующие кружок не должны мешать «зайцам» вбегать и убегать.

КАРТОЧКА № 6. КОРШУН И НАСЕДКА

Цель: Развивать ловкость детей, умение перемещаться боковым приставным шагом.

В игре участвует 8—10 детей. Одного из играющих выбирают коршуном, другого — наседкой. Остальные дети — цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держатся друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыпленка, стоящего последним в колонне. Наседка, вытягивая руки в стороны, не дает коршуну схватить цыпленка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой. Правила: не разрывать сцепления в колонне; нельзя держать коршуна руками; пойманный идет в гнездо коршуна.

КАРТОЧКА № 7. ДВА МОРОЗА

Цель: развивать ловкость и быстроту движений при беге в рассыпную. На противоположных сторонах площадки отмечаются два города. Играющие, разделившись на две группы, располагаются в них. В середине площадки помещаются братья Морозы: Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. Они обращаются к играющим со словами: Мы два брата молодые, Два Мороза удалые: Я – Мороз Красный Нос, Я – Мороз Синий Нос. Кто из вас решится В путь-дороженьку пуститься? Ребята хором отвечают: Не боимся мы угроз, И не страшен нам мороз. И начинают перебегать из одного «города» в другой. Морозы их ловят. Тот, кого им удаётся поймать, считается замороженным. Он остаётся на том месте, где был пойман, и должен, раскинув руки, преграждать путь играющим при следующих перебежках. Когда замороженным окажется так много, что пробегать станет трудно, игра прекращается. Победителями считаются те, кого ни разу не заморозили.

КАРТОЧКА № 8. ОХОТНИКИ И ЗВЕРИ

Цель. Закреплять умение детей метать в движущуюся цель, развивать ловкость, быстроту реакции.

У двоих детей (охотники) в руках мячи. Все остальные игроки — звери. Одна половина площадки — лес, другая — поле. Охотники стоят в центре. Звери свободно бродят в лесу. По сигналу воспитателя «Охотники!» все бегут из лесу в поле. Охотники стараются поймать зверей — попасть мячом. Тот, кого коснулся мяч, должен лечь на том месте, где его «косалили».

КАРТОЧКА № 9. С КОЧКИ НА КОЧКУ

Цель. Закрепить умение детей прыгать на двух ногах с продвижением вперед, отталкиваясь одной или двумя ногами в зависимости от расстояния между кочками.

На земле чертят две линии — два берега, между которыми болото (расстояние между линиями 30 м). Играющие распределяются парами на одном и другом берегу. Воспитатель чертит на болоте кочки — кружки (можно использовать плоские обручи) на разном расстоянии друг от друга: 30, 40, 50, 60, 70, 80 см. Двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку, стараясь перебраться на берег. Тот, кто оступился, остается в болоте. Выходит следующая пара. Когда все выполнят задание, воспитатель назначает, кому выводить детей из болота. Тот подает увязшему руку и показывает прыжками путь выхода из болота. Правила, прыгать можно толчком одной или двух ног, выбирая маршрут по желанию; нельзя становиться ногой между кочками; тот, кто нарушил, остается в болоте, пока его не выручат, выручать можно после того, как все переправятся на берег.

КАРТОЧКА № 10. ПИНГВИНЫ С МЯЧОМ

Цель. Упражнять детей в энергичном отталкивании при прыжках на двух ногах с прижиманием вперед с зажатым между ног мячом. Воспитывать стремление к победе, единство команды.

Дети стоят в 4—5 звеньях. Напротив, каждого звена (на расстоянии 4—5 м) ориентир — высокий кубик, палочка. Первые в звеньях получают мячи (резиновые, волейбольные, мягкие матерчатые). Зажав их между коленями, прыгают к предмету, берут мяч и, обжав ориентир, возвращаются каждый к своему звену и передают мяч следующему. Когда все прибегают, прыгают другие 4—5 детей. Правила, прыгать, не теряя мяча; потерявший должен снова зажать мяч ногами и начинать прыжки с того места, где был потерян мяч.

КАРТОЧКА № 11. ЖМУРКИ

Цель: развивать равновесие при ходьбе с закрытыми глазами.

Воспитатель назначает считалкой водящего жмурку. Он встает на середину площадки, ограниченной шнурами. Ему завязывают глаза и предлагают несколько раз повернуться. Все дети разбегаются, а жмурка старается кого-нибудь поймать. При виде какой-либо опасности (дерево, пенек, и др.) играющие должны предупредить жмурку словом «огонь».

КАРТОЧКА № 12. ВОЛК ВО РВУ

Цель. Упражнять детей в прыжках в длину с разбега, энергично отталкиваясь маховой ногой с резким взмахом рук, приземляться, сохраняя равновесие. Воспитывать ловкость, смелость.

Посередине площадки проводятся две линии на расстоянии 70—100 см одна от другой, это ров. У одной из сторон площадки дом коз. Вес играющие козы, один— волк. Козы располагаются в доме, волк во рву. По сигналу воспитателя «козы, на лут» козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров (волк не трогает коз), по сигналу «козы, домой» перебегают в дом, перепрыгивая через ров. Волк, не выходя из рва ловит коз, касаясь их рукой. Пойманные отходят в конец рва. После 2—3 перебежек всех пойманных возвращают в дом. Назначается другой волк из числа тех, кто не попался. Правила: прыгать через ров. Усложнение: ввести второго волка; сделать два рва, в каждом по одному волку.

КАРТОЧКА № 13. НЕ ПОПАДИСЬ

Цели: учить правильно прыгать на двух ногах, развивать ловкость.

Все играющие стоят за ним на расстоянии полушага. Водящий становится внутри круга. Остальные дети прыгают в круг и обратно. Водящий бежит по кругу, стараясь коснуться играющих в то время, когда они находятся внутри круга. Через 30—40 секунд воспитатель прекращает игру.

КАРТОЧКА № 14. ЛЯГУШКИ И ЦАПЛЯ

Цели: упражнять в быстром беге и прыжках в длину; развивать физические качества – ловкость, быстроту.

В середине площадки рисуется болото, в котором живут лягушки. По сторонам площадки нарисован ручей, в стороне – гнездо цапли. По сигналу ведущего «Лягушки прыгают в болоте!» играющие бегают и прыгают по площадке, изображая лягушек. По сигналу «Цапля идет!» «цапля», перешагнув ручей, прыгает и ищет «лягушек». «Лягушки», спасаясь от «цапли», перепрыгивают «ручеем», стараясь спрятаться. «Цапля» пытается поймать «лягушек».

КАРТОЧКА № 15. ВСТРЕЧНЫЕ ПЕРЕБЕЖКИ

Цель: учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую в быстром темпе. Развивать внимание, быстроту движений.

Две группы детей, с равным количеством играющих, становятся на противо-

положных сторонах площадки за линиями в шеренги (расстояние между детьми в шеренге не менее 1 метра). У каждой группы детей на руках ленточки своего цвета – синие, жёлтые. По сигналу воспитателя: «Синие!» - дети с синими лентами бегут на противоположную сторону, стоящие напротив - протягивают вперёд ладоши и ждут, когда бегущие прикоснутся к ним рукой. Тот, кого коснулись, бежит на другую сторону, поворачивается и поднимает руку вверх. Варианты: можно добавить ещё два цвета – красный, зелёный.

КАРТОЧКА № 16. СНЕЖНАЯ КАРУСЕЛЬ

Цель: закреплять знания детей в ориентировке на местности. Взявшись за руки, дети образуют круг вокруг снеговика и изображают снежинки. По сигналу взрослого они идут сначала медленно, потом все быстрее, в конце концов бегут. После того как играющие пробегут по кругу несколько раз, взрослый предлагает им изменить направление движения, говоря: «Ветер изменился, полетели снежинки в другую сторону». Играющие замедляют движение, останавливаются и начинают двигаться в противоположном направлении. Сперва они двигаются медленно, а потом все быстрее и быстрее, пока взрослый не скажет: «Совсем стих ветер, снежинки спокойно падают на землю». Движение снежной карусели замедляется, дети останавливаются и отпускают руки. После небольшого отдыха игра возобновляется.

КАРТОЧКА № 17. ПТИЦЫ И КУКУШКА

Цель: развивать ловкость быстроту, действовать по сигналу; выполнять характерные движения по содержанию игры.

На одном стороне площадки дети чертят небольшие круги. Это - "гнезда птиц". Один ребенок - "кукушка", он стоит, в стороне и у него нет гнезда. На слова воспитателя: "Птицы, полетели!" - дети выбегают из кругов. На слова: "Птицы, домой!" - все бегут к своим гнездам, а кукушка старается быстро занять какой-нибудь круг. Ребенок, который остался без места, становится кукушкой. Примечание. Следить, чтобы дети бегали по всей площадке, а не держались ближе к гнездам.

КАРТОЧКА № 18. КТО СКОРЕЕ ДО ФЛАЖКА

Цель. Продолжать учить быстро передвигаться по площадке, выполнять задание. Закрепить умение подлезать под веревку, поднятую над полом на 60 см, не касаясь земли (пола).

Все играющие сидят на стульях. На расстоянии 5-6 шагов от края площадки проводится черта, за которую становятся 4-5 детей. На противоположной стороне площадки на расстоянии 18-20 шагов от черты против каждого ставят стул, на который кладут флажок. Стулья стоят на одной линии. По сигналу воспитателя (удар в бубен или хлопок или при словах «раз, два, три – беги!») дети бегут к флажкам, берут их поднимают вверх, потом кладут обратно. Воспитатель отмечает, какие дети раньше других подняли флажок. Затем все бежавшие садятся на стулья, а на их место становятся за черту следующие 4-5 человек. Игра заканчивается, когда все дети пробегут по одному разу за флажками. Примечание: Когда дети хорошо освоят этот вариант игры, рекомендуется внести усложнение: на пути к флажку ставятся стойки с веревкой, натянутой на высоте 60 см. Дети подлезают под нее, не касаясь земли (пола) руками, выпрямляются и бегут дальше к флажку.

КАРТОЧКА № 19. САЛКИ СО СКАКАЛКОЙ

Цель: учить детей бегать парами, тройками по площадке, держась за скакалку, стараясь осалить детей, бегающих в рассыпную. Развивать умение действовать согласованно в парах, тройках, координацию движений, ловкость.

Двое детей берут за концы обычную короткую скакалку, бегут по площадке, стараясь свободной рукой осалить остальных детей, убегающих от них. Первый пойманный становится между водящими, берётся одной рукой за середину скакалки и включается в ловлю. Чтобы тройка водящих освободилась от своих обязанностей, надо каждому из них поймать по одному игроку.

Усложнение: в игру включить 2 пары ловишек.

КАРТОЧКА № 20. ГОРЕЛКИ

Цель. Упражнять в умении быстро бегать. Воспитывать выдержку. Продолжать учить взаимодействовать с товарищами.

Играющие становятся парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. Один из играющих – ловящий становится на эту линию.

Все стоящие в колонне говорят:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло. Глянь на небо – птички летят, Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один справа, другой слева), стремясь встретиться, и берутся за руки. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют соединить руки. Если ловящему это удастся сделать, то он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловящим. Если же ловящему не удастся никого поймать, он остается в той же роли. Игра заканчивается, когда все играющие пробегут по одному разу. Игру можно повторить 2-3 раза. Число играющих не должно превышать 15-17 человек, иначе детям долго придется стоять без движения.

КАРТОЧКА № 21. ИГРА В СНЕЖКИ

Цель: закреплять умение метания предметов.

Дети делятся на две команды, встают друг против друга по залу, по середине зала натягивается сетка. У каждого в руках снежок. Дети перекидываются снежками через сетку на противоположную сторону. На чьей территории снежков меньше, та команда и выиграла.

КАРТОЧКА № 22. ПРЫЖКИ НА ОДНОЙ НОГЕ

Цель: воспитывать чувство равновесия.

Дети расходятся по площадке, закрывают глаза, руки у всех за спиной. Ведущий проходит среди них и незаметно одному в руки кладет платочек. На слово «Раз, два, три, смотри!» дети открывают глаза. Стоя на месте, они внимательно смотрят друг на друга: «Кто же салка?» Ребенок с платком неожиданно поднимает его вверх и говорит: «Я салка!» Участники игры, прыгая на одной ноге, стараются уйти от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет платочек, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я салка!» Игра повторяется. Правила

1. Если ребенок устал, он может прыгать поочередно то на правой, то на левой ноге.
2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.
3. Салка тоже должен прыгать, как все играющие, на одной ноге.

КАРТОЧКА № 23. ПОПАДИ В ЦЕЛЬ

Цель: упражнять детей в метании в вертикальную цель, закреплять навыки счета в пределах 10, названия геометрических фигур и цвета. Дети с мешочками для метания или небольшими мячами располагаются перед стеной с целью по одному. Обговаривается цель в которую нужно попасть – либо геометрическая фигура, либо цифра. Для развития логического мышления можно обозначить цель методом отрицания - эта фигура не четырехугольная, не круглая (треугольник, и т. д.). Для закрепления математических навыков, можно дать задание попасть в число, которое меньше (больше) 3 и т.д. По команде «Раз, два, три, в цель попади!» ребенок выполняет бросок. И конечно, самое главное – награждение самого меткого игрока.

КАРТОЧКА № 24. СЛЕДОПЫТ

Цель: развитие у детей внимание и наблюдательность.

Во время прогулки или похода детям дается задание найти предметы: следы жизнедеятельности животных; листья одного вида дерева; что-либо круглое; три вида семян.

КАРТОЧКА № 25. РАЗ, ДВА, ТРИ - БЕГИ!

Цель: упражнять детей в умении действовать по сигналу; развивать быстроту бега, слаженность коллективных действий. Дети стоят возле воспитателя и слушают, что он скажет. Если воспитатель говорит: «Раз, два, три, к дереву беги», дети бегут к дереву и ждут воспитателя. Если воспитатель скажет: «Раз, два, три, к песочнице беги», дети бегут к песочнице и ждут воспитателя.

КАРТОЧКА № 26. ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ

Цель: Упражнять детей в умении реагировать на цвет, развиваем внимание, закрепляем Правила дорожного движения. Дети размещаются вдоль стены или по краю площадки. Они автомобили. Каждому дается руль разного цвета. Ведущий стоит лицом к играющим с сигналами такого же цвета как рули. Атрибуты: Цветные рули; Сигналы (картонные кружки, которые соответствуют цвету рулей.

Ведущий поднимает сигнал определенного цвета. Дети, у которых рули такого же цвета выбегают. Когда ведущий опускает сигнал, дети останавли-

ваются и идут в свой гараж. Дети во время игры гуляют, подражая автомобилям, соблюдая ПДД. Затем ведущий поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.

Ведущий может поднимать один, два или три сигнала одновременно, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей. Если дети не заметят, что сигнал опущен, зрительный сигнал можно дополнить словесным: «Автомобили (называет цвет, остановились)». Ведущий может обойтись одним словесным сигналом: «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращаются домой».

КАРТОЧКА № 27. СВЕТОФОР

Цель: закреплять представление детей о назначении светофора, о его сигналах.

На площадке надо начертить две линии на расстоянии 5 - 6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Ведущий стоит между линиями примерно по середине спиной к играющим. Он называет какой-нибудь цвет. Если у играющих присутствует этот цвет в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего. Если у игрока нет такого цвета, то ведущий может осалить перебегающего игрока. Осаленный становится ведущим.

КАРТОЧКА № 28. КТО САМЫЙ МЕТКИЙ

Цель: развивать самостоятельность, смекалку, смелость. Для игры нужны палки (по количеству участников) с заостренными концами, заменяющие копья, длиной 0,5–1 м. На земле чертят линию, в 10 м от нее – кружок диаметром с тарелку среднего размера. Первый игрок бросает «копье», стараясь попасть в кружок. За ним по очереди бросают «копья» остальные. Попавший в цель получает название «меткий». При большом количестве участников можно начертить 2–3 кружка и разделить играющих на команды.

КАРТОЧКА № 29. ЗАРИСУЙ ДЕРЕВО

Цель: закреплять умение рисовать разнообразные деревья на снегу.

По сигналу на скорость учиться рисовать загаданное дерево на снегу. Кто первый нарисовал дерево – считается победителем.

КАРТОЧКА № 30. ДВИЖЕНИЕ ВОКРУГ ПЛАНЕТЫ СОЛНЦА

Цель: закреплять знания детей о планетах Солнечной системы.

Каждый ребенок получает название одной из планет, проговаривает его, чтобы запомнить и становится на свое место. В центре стоит воспитатель, который держит в руках солнышко. Воспитатель направляет движение детей вокруг «Солнца», при этом напоминает, что планеты вращаются еще и вокруг себя. По команде все начинают двигаться: Дорогие космонавты, присаживайтесь в свои кресла в ракете. Теперь вы, наверно, увидели, как сложно все устроено в космосе. А знаете, что таких звезд, как наше Солнце, огромное количество. Чтобы в этом убедиться, выйдите вечером с родителями на улицу и посмотрите в небо.

Дети, нам пора домой. Пристегнитесь, поправьте скафандры, начинаем отсчет: 1-2-3-4-5-Вот и дома мы опять!

КАРТОЧКА № 31. СЛЕД В СЛЕД

Цель: упражнять в прыжках в продвижении вперед.

Играть можно с одним ребенком или небольшой компанией. Эта игра развивает координацию движений, учит ребенка сознательно управлять своим телом. На снегу взрослый оставляет цепочку следов. Ребенку предлагают пройти по этим следам, не заступая за них. Как наполнить данную игру речевыми упражнениями? Да, очень просто....

Предложите ребенку, наступая на след, называть слова с каким-либо звуком (например, со звуком н). Можно считать ёлки, сосны и др. деревья. Цель этой игры: согласование числительных с существительными. Считать можно не только деревья, но и зимующих птиц, снежинки и т. д. Наступая на следы, придумываем как можно больше слов-признаков к слову снег, снегирь, ель и т.д. Цель игры: пополнение словаря детей прилагательными.

КАРТОЧКА № 32. МЕТЕЛИЦА

Цель: выполнять движения согласно содержанию игры.

Все дети встают друг за другом и берутся за руки. Первым стоит взрослый – он Метелица. Метелица медленно пробегает между снежными постройками, валами, санками змейкой или обегает их, ведя за собой. Ребята стараются не разорвать цепочку и не наталкиваться на предметы.

КАРТОЧКА № 33. ИЗВИЛИСТАЯ ТРОПИНКА

Цель: учить ходить по шнуру спокойно, не спеша, не боясь. Воспитатель раскладывает по полу зигзагообразный шнур длиной – 5-6 м – это дорожка, по которой нужно пройти до конца. В конце дорожки посадить какой-нибудь интересный предмет. От того, что находится в конце дорожки, будет и зависеть задание: пойти погладить мишку, покормить птичку, погреметь погремушкой. Если кто-то испытывает затруднения, помочь ему, подбодрить.

КАРТОЧКА № 34. НЕ НАСТУПИ

Цель: учить детей прыгать через палочку боком вправо, влево. Развивать чувство ритма, чередуя прыжки вправо влево, внимание, ловкость. Укреплять мышцы ног.

Подгруппа детей каждый себе кладут на землю палочку длиной 40см, и встают от них справа. Под счёт воспитателя и остальных детей прыгают, смещая ноги вправо и влево от палочки. Тот, кто ошибся – прыгал не точно под счёт, наступил на палочку, выходит из игры. Усложнение: прыгать поочередно каждой ногой вперед, назад.

КАРТОЧКА № 35. СКВОРЕЧНИКИ

Цель: Развивать у детей сообразительность, ориентировку в пространстве и умение действовать по сигналу. Упражнять детей в беге.

Играющие чертят круги в разных местах площадки – «скворечники» – одна пара скворцов в нем. Число скворечников = половине числа играющих. Дети бегают по площадке в разных направлениях. По сигналу воспитателя «скворцы прилетели» они бегут в «скворечники». Дети, оставшиеся без скворечника, считаются проигравшими. Продолжительность игры 5-7 минут.

КАРТОЧКА № 36. С СУГРОБА НА СУГРОБ

Цель: формировать навыки прыжков в длину.

Развивать умение действие по сигналу. Воспитатель предлагает проверить навыки прыжков в длину, для этого поочередно дети перепрыгивают с сугроба на сугроб.