

## ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ

**Цель:** развивать моторную память, внимательность.

### **Ход игры.**

Игроки строятся в круг, в центре – педагог. Он выполняет различные движения, указав, какое из них – запрещённое. Дети повторяют все движения, кроме запрещённого.

**Правила игры.** Кто повторил запрещенное движение, выбывает из игры. Запрещённое движение надо менять через 4 – 5 повторений.

## ЗЕРКАЛО

**Цель:** развивать умение показывать и повторять позы и движения, воспитывать артистичность и выразительность движений.

### **Ход игры.**

Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Дети – это отражение водящего в зеркале. Водящий «перед зеркалом» выполняет различные позы, движения, имитационные действия (расчёсывается, поправляет одежду, строит рожицы и т. д.). Игроки одновременно с водящим копируют все его действия, стараясь точно передать не только жесты, но и мимику.

**Правила игры.** Дети должны повторять все, что показывает водящий, как будто смотрятся в зеркало. Дети, допустившие ошибку, выбывают из игры.

## УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ

**Цель:** развивать аналитический слух, способствовать запоминанию голосов детей группы.

### **Ход игры.**

Дети стоят в кругу, берутся за руки. Водящий встает в середину круга, на глаза ему надевают маску. Дети идут по кругу со словами:

Мы немножко порезвились,  
По местам все разместились.  
Ты ... (имя) угадай,  
Кто позвал тебя, узнай.

С окончанием слов дети останавливаются. Взрослый показывает на какого-либо ребенка, который произносит звуки (крики птиц, животных). Водящий пытается отгадать, кто его позвал. Затем он меняется с зовущим местами, и игра повторяется с новым водящим.

**Правила игры.** Водящему нельзя подглядывать, во время отгадывания все дети должны соблюдать тишину.

## ДРАКОН

**Цель игры:** развивать бег с увёртыванием, прыжки.

**Ход игры.** Дети выстраиваются в колонну, держатся за пояс впереди стоящего. Первый – это «голова», последний – «хвост». По сигналу «голова» старается достать до «хвоста», а «хвост» увёртывается в разные стороны.

**Правила игры.** Если «голова» поймала «хвост», то «голова» становится «хвостом», а следующий игрок «головой». Если «дракон» расцепился, значит он погиб. Назначаются новое «голова» и «хвост»

## МЯЧ СОСЕДУ

**Цель:** закреплять быструю передачу мяча по кругу.

**Оборудование:** 2 мяча.

**Ход игры:**

Игроки строятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. У двух игроков, стоящих на противоположных сторонах круга, - по мячу. По сигналу дети передают мяч по кругу в игрок, у одном направлении, как можно быстрее, стараясь, чтобы один мяч догнал . Проигрывает которого окажется 2 мяча.

**Правила игры.** Мяч передавать соседнему игроку, никого не пропускать.

## «У РЕБЯТ ПОРЯДОК СТРОГИЙ»

**Цель игры:** учить находить своё место в игре, воспитывать самоорганизованность и внимание.

**Ход игры.** Игроки строятся в 3 – 4 круга в разных частях площадки, берутся за руки. По команде шагают в рассыпную по площадке и говорят:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места.

Ну, трубите веселее:

Тра-та-та, тра-та-та!

С последними словами дети строятся в круги.

Отмечается команда, которая правильно и быстрее всех построила круг.

**Правила игры.** Дети должны встать в те же круги, в которых стояли в начале игры.

## ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА

**Цель игры:** закреплять передачу мяча по кругу.

**Оборудование:** бубен, мяч

**Ход игры.** Игроки строятся в круг, один из игроков держит в руках мяч. Под музыку или звуки бубна дети передают по кругу мяч друг другу. Как только музыка остановилась, игрок, у которого оказался в руках мяч, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся 2 игрока-победителя.

**Правила игры.** При передаче мяч не бросать; уронившие мяч выбывают из игры.

## «КТО ВНИМАТЕЛЬНЫЙ?»

**Цель игры:** воспитывать внимание и организованность.

**Оборудование:** бубен.

**Ход игры.** Дети строятся в колонну, шагают по площадке и выполняют движения по сигналу: 1 удар в бубен – присед, 2 удара – стойка на одной ноге, 3 удара – подскоки на месте. Отмечаются самые внимательные игроки.

**Правила игры.** Сигналы подаются в разной последовательности, после каждого сигнала дети продолжают ходьбу в колонне.

## ЛЕТАЕТ – НЕ ЛЕТАЕТ

**Цель:** упражнять детей в ходьбе в колонне по одному, воспитывать внимание.

### Ход игры.

Игроки шагают в колонне по одному, а педагог называет предметы. Если будут названы летающие предметы, например, бабочка, жук и т. д., то игроки останавливаются, поднимают руки в стороны и делают взмахи вверх-вниз. Если не летают, дети опускают руки вниз.

**Правила игры.** Обращать внимание детей, на то, чтобы они не толкались во время

- 

## «СВЕТОФОР»

**Цели:** упражнять детей в ходьбе шеренгой с одной стороны зала на другую навстречу друг другу, учить соблюдать правила дорожного движения.

**Оборудование:** красный, желтый и зеленый круги диаметром 30 см.

**Ход игры.** Дети делятся на две группы и строятся в шеренги на противоположных сторонах зала. Перед ними «дорога, по которой едут машины». Взрослый читает стихи С. Михалкова, дети заканчивают фразы:

Если свет зажегся красный-  
Значит, двигаться (опасно).

Желтый свет – предупреждение –  
Жди сигнала для (движения).

Свет зеленый говорит:

«Проходите, путь (открыт)».

Взрослый встает посередине за боковой линией, в руках у него три круга, он – «светофор». Если «зажигается» красный свет, дети стоят, прижав руки к туловищу; желтый – хлопают в ладоши; зеленый – переходят на другую сторону зала.

**Правила игры.** При переходе на другую сторону не сталкиваться.

## «ЦАРЬ ГОРОХ»

**Цель игры:** Развивать творческое воображение, внимание, мышление.

**Ход игры:** По считалке выбирается водящий - Царь Горох, он отходит от детей на 8-10 шагов и поворачивается спиной.

Остальные дети договариваются, какое действие они будут изображать. Царь Горох подходит к детям и говорит:

- Здравствуйте, дети!

дети отвечают:

- Здравствуй, Царь Горох!

Царь Горох спрашивает:

-Где вы бывали? Что вы видали?

дети отвечают:

Что мы видели - не скажем, А что делали - покажем.

Дети выполняют задуманное движение /стирают, играют на гармошке, подметают пол.../ Царь Горох отгадывает. Если он не отгадал, то проигрывает, дети говорят ему, что они делали и придумывают новое

## РЫБКИ

**Цель игры:** развивать быстроту реакции, ловкость, внимание.

**Ход игры:** Для игры нужна веревка длиной 2-3 метра с привязанным на конце грузиком - мешочком с песком. Играющие образуют круг, в центре которого стоит водящий с веревкой в руках. Он начинает раскручивать ее так, чтобы она вращалась над самой землей. Ребята перепрыгивают через веревку. Водящий постепенно поднимает плоскость вращения веревки выше и выше, пока кто-нибудь из участников не «попадется на удочку», т. е. не сумеет перепрыгнуть через вращающуюся веревку. Попавшийся водит. Игра продолжается.

## ПОМЕНИЙСЯ МЕСТАМИ

Цель: повысить творческую активность детей, пробудить фантазию, поднять настроение, развивать собранность, внимательность, умение управлять своими эмоциями и действиями, навыки коллективной и слаженной деятельности.

Дети становятся в круг. Воспитатель предлагает поменяться местами тем детям, у кого есть что-нибудь одинаковое: светлые волосы, белые футболки, домашние животные и т.п. Например, инструктор говорит: «Пусть поменяются местами те, у кого есть велосипед». Дети меняются местами и т.д. Игра проводится 3-4 минуты.

## «Я ЗНАЮ ПЯТЬ ИМЕН...»

**Цель игры:** развитие памяти, внимания, познавательной активности.

Можно назвать три, пять других слов (по темам: животные, растения, предметы домашнего обихода, сказочные герои и т.д.).

Двое играющих, мальчик и девочка (представители двух команд), становятся перед двумя линиями. По сигналу они должны пройти вперёд (сначала один, потом другой), сделав пять шагов, и на каждый шаг без малейшей ошибки, запинки (не нарушая ритма) произнести какое-нибудь имя (мальчики – имена девочек, девочки – имена мальчиков).

Это на первый взгляд простое задание, на самом деле выполнить не так-то просто. Побеждает тот, кто справится с этой задачей или сумеет назвать больше имён. Таких слов множество, а подобрать 5 слов и произнести их одно за другим без промедления в ритме шага сумеет не каждый.