

Картотека
ПОДВИЖНЫХ
ИГР

Первая младшая группа

«ЧЕРЕЗ РУЧЕЕК» (игры с ходьбой)

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	схема	Направленность
Зал, площадка	Шнурки, дощечки	Все играющее сидят на стульях, в 6 шагах от них кладутся 2 шнура, расстояние между ними 2 метра – это ручеек. Дети должны по камушкам – дощечкам перебраться на другой берег не замочив ног. Дощечки положены с таким расчетом, чтобы дети могли прыгнуть обеими ногами с одного камушка на другой. По слову «Пошли!» 5 детей	Проигравшим считается тот, кто вступил ногой в ручеек. Перебираться можно только по сигналу	X X X X X 	Развивать у детей ловкость, упражнять в прыжках на обеих ногах, в равновесии

		<p>перебирается через ручеек. Тот, кто оступился, отходит в сторону – «сушить обувь». Все дети должны перейти через ручей.</p>			
--	--	--	--	--	--

«ВОРОБУШКИ И АВТОМОБИЛЬ» (с ходьбой и бегом)

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	Схема	Направленность
Площадка	Флажки	<p>Границы площадки отмечаются флажками. На одном конце площадки на скамейках воробушки. На другом конце обозначается место для автомобиля – гараж. Автомобиль – воспитатель. «Воробушки вылетают из гнезда!» - говорит воспитатель, и дети начинают бегать в разных направлениях, подняв руки в стороны. Появляется автомобиль. Воробушки пугаются и улетают в гнезда. Автомобиль возвращается в гараж.</p>	<p>1. Нельзя убежать за границы площадки 2. Вылетать из гнезда только по сигналу воспитателя 3. Возвращаться в гнезда при появлении автомобиля</p>	<p style="text-align: center;">X X X X X O</p>	<p>Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге в разных направлениях и прыжках.</p>

«Солнышко и дождик» (игры с бегом)

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	схема	Направленность
Зал, площадка	Скамейка, стульчик	<p>Дети сидят на стульях вдоль комнаты, это их «дом».</p> <p>Воспитатель смотрит в окно и говорит «Какая хорошая погода, идите гулять!».</p> <p>Дети встают и идут в любом направлении.</p> <p>«Дождь пошел, бегите домой!» - говорит воспитатель. Дети бегут к стульям и занимают свои места.</p> <p>Воспитатель приговаривает «Кап – кап – кап!».</p> <p>Постепенно дождь утихает и воспитатель говорит «Идите гулять. Дождь перестал!»</p>	<p>Дети уходят из дома по сигналу «Идите гулять!».</p> <p>Бегут домой на сигнал «дождь пошел!»</p>	<p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p>	<p>Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу воспитателя, находить свое место на площадке.</p> <p>Упражнять в ходьбе и беге</p>

«ПРОПОЛЗТИ В ВОРОТЦА»(с ползанием)

Мес то пров еден ия	Инвентарь	Содержание игры	Правила	схема	Направленность
Зал	Дуга, стойка, мяч	<p>Малыш сидит на стульчике.</p> <p>Впереди на расстоянии 2,5 м стоит дуга - воротики.</p> <p>Дальше, на расстоянии еще 2 м, находится стойка с сеткой, у стойки на полу лежит мяч.</p> <p>Предложите ребенку на четвереньках доползти до дуги, подлезть под нее, подползти к мячу, затем встать, поднять мяч двумя руками и опустить его в сетку</p>	<p>Дети начинают ползти по сигналу воспитателя.</p>	<p align="center">Х</p> <p align="center">—</p> <p align="center">○</p>	<p>Совершенствовать у малыша навыки ползания, побуждать его к этому движению, учить проползать под дугой, не задевая; упражнять в ползании по ограниченной площади.</p>

«ПТИЧКИ В ГНЁЗДЫШКАХ» (с подпрыгиванием)

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	схема	Направленность
Зал, площадка	Обручи	<p>С одной стороны площадки свободно раскладывают обручи («гнездышки») по количеству детей. Каждый ребёнок («птичка») стоит в своём «гнездышке». По сигналу воспитателя дети – «птички» выбегают из обручей – «гнезд» - и разбегаются по всей площадке. Воспитатель имитирует кормление «птиц» то в одном, то в другом конце площадки: дети присаживаются на корточки, ударяя кончиками пальцев по коленям – «клюют» корм. «Полетели птички в гнезда!» -</p>	не толкаться, помогать друг другу вставать в обруч, использовать всю площадь, выделенную для игры.	<p>О О О О</p> <hr style="width: 50%; margin: 0 auto;"/> <p>х</p>	<p>учить детей ходить и бегать в рассыпную, * не наталкиваясь друг на друга; * приучать их быстро действовать по сигналу воспитателя, * помогать друг другу.</p>

		говорит воспитатель, дети бегут к обручам и становятся в любой свободный обруч. Игра повторяется.			
--	--	---	--	--	--

Вторая младшая группа (от 3 до 4 лет)

«ПТИЧКИ И ПТЕНЧИКИ» (с бегом)

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	схема	Направленность
Площадка, зал	Обручи	<p>Дети делятся на 3-4 группы по 5-6 человек, каждая группа имеет свой домик – гнездо. Дети изображают птенчиков. У каждой группы есть птичка – мать. По слову воспитателя «Полетели!» — птенчики вылетают из гнезда. Летают около дома, помахивая руками – крыльями. Птички – матери улетают подальше, за кормом. По слову воспитателя «Домой!» — птички – матери возвращаются и зовут птенчиков домой. В гнезде птенчики усаживаются в кружок и птичка – мать кормит их воображаемыми червячками.</p>	<p>Птички и птенчики вылетают по слову воспитателя «Полетели!». Птенчики возвращаются домой по зову птички – матери. Птички – матери возвращаются домой по слову воспитателя «Домой!».</p>	<p style="text-align: center;"> О О О О О <hr style="width: 100px; margin: 0 auto;"/> Х Х Х Х Х </p>	<p>Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу воспитателя, запоминать свое место, упражнять в беге в разных направлениях, не задевая друг друга.</p>

«БЕГИТЕ К ФЛАЖКУ» (с бегом)

Место	Инвентарь	Содержание игры	Правила	Схема	Направленность
-------	-----------	-----------------	---------	-------	----------------

про вед ени я					
Пл ощ адк а	Флажк и	<p>Дети получают флажки двух цветов: одни - синего, другие - красного.</p> <p>Воспитатель становится на одной стороне площадки и держит в одной руке синий, в другой - красный флажок. Дети с флажками синего цвета свободно группируются возле воспитателя напротив синего флажка, дети с красными флажками - напротив красного. Затем воспитатель предлагает всем погулять, и дети начинают ходить и бегать по площадке.</p> <p>Воспитатель в это время переходит на другую сторону площадки и говорит: «Раз, два, три, скорей сюда беги» и протягивает в стороны руки с флажками, дети</p>	<p>1. Расходиться по площадке можно только по слову воспитателя «Идите гулять». 2. Бежать к воспитателю и становиться против флажка своего цвета можно только после слов: «Раз, два, три, скорей сюда беги!»</p>	<p>X O</p> <p>X O</p> <p>X O</p> <p>X O</p> <p>Y</p>	<p>развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по зрительному сигналу, упражнять в беге, ходьбе.</p>

		<p>бегут к нему и собираются возле руки с флажком соответствующего цвета. Когда все дети соберутся, воспитатель предлагает поднять флажки вверх и помахать ими. Игра проводится 4—5 раз.</p>			
--	--	--	--	--	--

«НАЙДИ СВОЙ ЦВЕТ» (с бегом)

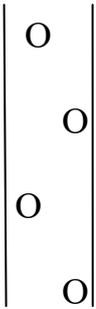
Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	схема	Направленность
Площадка	Флажки	<p>Дети получают флажки 3-4 цветов и группируются по 4-6 человек в разных углах комнаты, в каждом углу воспитатель ставит на подставке цветной флажок. По сигналу воспитателя «Идите гулять!» дети расходятся по площадке. На слова «Найди свой цвет!» - дети собираются возле флага соответствующего цвета. Воспитатель отмечает, какая группа быстрее собралась.</p>	<p>1. Выходить из домиков можно по сигналу воспитателя «Идите гулять!».</p> <p>2. Бежать и собираться возле флажка соответствующего цвета только после слов «Найдите свой цвет!»</p>	<p style="text-align: center;">О Х У</p>	<p>Развивать у детей внимание, умение различать цвета, действовать по сигналу. Упражнять в беге, ходьбе.</p>

«Трамвай » (с бегом)

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	схема	Направленность
Зал, площадка	флажки	<p>Дети стоят в колонне парами, держат друг друга за руку. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны, т. е. одни дети держатся за шнур правой рукой, другие - левой. Это трамвай. Воспитатель стоит в одном из углов комнаты, держа в руках три цветных флага: желтый, красный, зеленый. Он объясняет, что на зеленый сигнал надо двигаться, на красный, желтый - останавливаться. Воспитатель поднимает зеленый флаг - трамвай едет, дети бегут</p>	<p>Бежать можно только на зеленый флажок. При появлении желтого или красного колонна останавливается.</p>	<p>X X X X X O</p>	<p>упражнять детей выполнять ходьбу, бег в колонне по два, действовать в соответствии с цветовым сигналом, сообщая, выполнять подлезание.</p>

		<p>вокруг комнаты (площадки). Добежав до воспитателя (светофора), дети смотрят, не сменился ли цвет. Если по-прежнему зеленый цвет, то движение трамвая продолжается, если поднят красный или желтый флаг, дети останавливаются и ждут, когда появится зеленый флаг, чтобы снова можно было двигаться.</p> <p>При небольшом количестве детей, можно поставить их в одну колонну. Можно на пути организовать остановку.</p> <p>Подъезжая к ней, трамвай замедляет ход, останавливается. Для того чтобы войти и выйти, дети приподнимают шнур.</p>			
--	--	--	--	--	--

«С КОЧКИ НА КОЧКУ»(с прыжками)

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	схема	Направленность
Зал, площадка	Обручи, мел	<p>На земле чертят две линии — два берега, между которыми болото (расстояние между линиями 30 м).</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p>		<p>развивать координацию движений, ориентировку в пространстве, упражнять в прыжках на двух ногах с продвижением вперед.</p>

Средняя группа (от 4 до 5 лет)

«САМОЛЁТЫ» (с бегом)

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	схема	Направленность
Зал, площадка	Скамейки	<p>Воспитатель предлагает детям подготовиться к «полёту», показав предварительно, как «заводить» мотор и как «летать».</p> <p>Воспитатель говорит: «К полёту подготовиться. Завести моторы! » - дети делают вращательные движения руками перед грудью и произносят звук: «Р-р-р». После сигнала воспитателя: «Полетели! » - дети разводят руки в стороны (как крылья у самолёта) и «летят» - разбегаются в разные стороны. По сигналу воспитателя: «На посадку! » - дети садятся на скамейку.</p>	<p>Играющие должны вылетать после сигнала воспитателя «Летите!» .По сигналу воспитателя «На посадку!» - играющие должны возвратиться в свои колонны, на те места, где выложен их знак (поставлен флажок)</p>	<p>X X X X</p>	<p>учить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга; приучать их внимательно слушать сигнал и начинать движение по словесному сигналу</p>

«ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ» (с бегом)

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	схема	Направленность
Зал, площадка	рули красного, желтого, зеленого цвета, сигнальные карточки или флажки красного, желтого, зеленого цвета.	<p>Дети размещаются вдоль стены или по краю площадки. Они автомобили.</p> <p>Каждому дается руль разного цвета.</p> <p>Ведущий стоит лицом к играющим с сигналами такого же цвета как рули.</p> <p>Ведущий поднимает сигнал определенного цвета.</p> <p>Дети, у которых рули такого же цвета выбегают. Когда ведущий опускает сигнал, дети останавливаются и идут в свой гараж.</p> <p>Дети во время игры гуляют, подражая автомобилям, соблюдая ПДД.</p> <p>Затем ведущий поднимает флажок другого цвета, и игра возобновляется.</p>	<p>Выезжать из гаражей можно только по сигналу воспитателя, возвращаться в гараж тоже по сигналу.</p> <p>Если флажок опущен, автомобили не двигаются.</p>	<p>X O X O X O Y</p>	<p>закрепить цвета светофора (красный, желтый, зеленый), упражнять детей в умении реагировать на цвет, развивать зрительное восприятие и внимание, ориентировку в пространстве</p>

«У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ » (с бегом)

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	схема	Направленность				
Зал, площадка		<p>Определяется берлога медведя (на конце площадке) и дом детей на другой. Дети идут в лес гулять и выполняют движения соответственно стиху, который произносят хором:</p> <p>У медведя во бору, Грибы, ягоды беру, А медведь не спит И на нас рычит. Как только дети закончили говорить стихотворение медведь с рычанием встаёт и ловит детей, они бегут домой.</p>	<p>Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убежать домой только после слова «рычит!». Медведь не может ловить детей за линией дома.</p>	<p align="center">у</p> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; height: 15px;">x</td></tr> <tr><td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; height: 15px;">x</td></tr> <tr><td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; height: 15px;">x</td></tr> <tr><td style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; height: 15px;">x</td></tr> </table>	x	x	x	x	<p>Приучать детей поочередно выполнять разные функции (убегать и ловить)</p>
x									
x									
x									
x									

«ЛЮШАДКИ» (с бегом)

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	схема	Направленность								
Площадка	Скакалки	<p>Дети делятся на две группы: одни изображают «лошадок», другие – «конюхов». Каждый «конюх» имеет «вожжи» - скакалки. По сигналу воспитателя «конюхи» ловят «лошадок», «запрягают» их (надевают «вожжи»). По указанию воспитателя дети могут ехать (бежать в паре) тихо, рысью или вскачь. Через некоторое время «лошадей» распрягают и выпускают на луг, «конюхи» садятся отдыхать. Через 2-3 повторения игры дети меняются ролями. В игре дети чередуют движения: бегают, подпрыгивают, ходят шагом и т.</p>	<p>Играющие меняют движения по сигналу воспитателя. По сигналу «Идите отдыхать» - конюхи возвращаются на места.</p>	<table style="border: none;"> <tr> <td style="padding-right: 10px;">Х</td> <td>О</td> </tr> </table>	Х	О	Х	О	Х	О	Х	О	<p>приучать детей двигаться вдвоём один за другим, согласовывать движения, не подталкивать бегущего впереди, даже если он двигается не очень быстро.</p>
Х	О												
Х	О												
Х	О												
Х	О												

		<p>п. Можно предложить разные сюжеты поездок: на скачки, за сеном, в лес за дровами. Если «конюх» долго не может «поймать» какую-либо из «лошадей», другие «конюхи» помогают ему.</p>			
--	--	---	--	--	--

«ЗАЙЦЫ И ВОЛК» (с прыжками)

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	схема	Направленность
Площадка, зал		<p>Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камушками, из которых выкладывают кружочки или квадраты. Вначале игры зайцы стоят на своих местах. Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге. Воспитатель говорит: «Зайки скачут, скок – скок – скок, на зеленый на лужок. Травку щиплют, слушают, не идет ли волк». Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по</p>	<p>Зайцы выбегают при словах – зайцы скачут. Возвращаться на места можно лишь после слова «Волк!».</p>	<p>X X X X X O</p>	<p>Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.</p>

	<p>площадке. Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Зайцы убегают каждый на свое место, где волк их уже не может настигнуть. Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг. После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирается другой волк.</p>			
--	--	--	--	--

Старшая группа (от 5 до 6 лет)

«МЫШЕЛОВКА» (с бегом)

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	Схема	Направленность
Площадка, зал		<p>Играющие делятся на 2 неравные группы. Меньшая, образует круг – мышеловку. Остальные – мыши, они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая «Ах как мыши надоели, все погрызли, все поели. Берегитесь же плутовки, доберемся мы до вас, вот поставим мышеловку – переловим всех сейчас». Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее, по слову воспитателя «Хлоп» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают – мышеловка захлопнулась.</p>	<p>лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса!».</p>	<pre> x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x </pre>	<p>Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражнять в беге, приседании, построении в круг, ходьбе по кругу. Способствовать развитию речи.</p>

	<p>Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными.</p> <p>Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.</p>			
--	---	--	--	--

«ПЕРЕБЕЖКИ» (с бегом)

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	Схема	Направленность
Площадка	Мел	Суть игры: игроки бегают в среднем темпе от одной метки до другой. Побеждает игрок, пробежавший больше всех.	На расстоянии в 40-50м. друг от друга, чертятся две линии (или выбираются два дерева/столба). Игроки начинают бег в среднем темпе от одной линии (дерева). Добежав до другой линии, игроки разворачиваются и бегут обратно до первой линии. Так бегают от линии до линии до тех пор, пока не останется самый выносливый игрок - он и является	X XXX —————	Игра "перебежки" хорошо развивает выносливость детей. Так как игра построена на беге, то также: * укрепляется сердце, * тренируется дыхательная система (чем медленнее бег, тем лучше), * организм насыщается кислородом (это приводит к повышению иммунитета, улучшению работы мозга и вообще всех органов), * тренируется мышечно-суставной аппарат, * активизируется сжигание

			победителе м. Постепенно из игры будут выбывать самые слабые участники.		жира (что особенно полезно для современных детей).
--	--	--	---	--	--

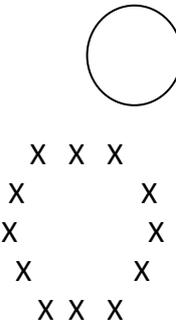
«Ловишка, бери ленту»

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	Схема	Направленность
Зал, площадка	Лента	<p>Играющие строятся по кругу, каждый получает ленточку, которую он закладывает сзади за пояс или за ворот. В центре круга - ловишка. По сигналу «беги» дети разбегаются, а ловишка стремится вытянуть у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки отходит в сторону. По сигналу «Раз, два, три, в круг скорей беги», дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество ленточек и возвращает их детям. Игра начинается с новым ловишкой.</p>	<p>Ловишка должен брать только ленту, не задерживая играющего. Играющий, лишившись ленты, отходит в сторону.</p>	<pre> X X X X X X O X X X X X X </pre>	<p>развивать у детей ловкость, сообразительность. Упражнять в беге с увертыванием, в ловле и в построении в круг.</p>

«Сделай фигуру»

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	Схема	Направленность						
Зал, площадка		По сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу. На следующий сигнал (удар в бубен) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Воспитатель отмечает тех, чьи фигуры получились интереснее, наиболее удачными.	Команды, чьи фигуры зашевелились, выходит один ребенок	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">Х</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Х</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%;"></td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Х</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">Х</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Х</td> </tr> </table>	Х	Х		Х	Х	Х	Учить детей бегать в рассыпную по залу, участку. Приучать менять движение по сигналу, развивать равновесие, умение сохранять неподвижную позу.
Х	Х										
	Х										
Х	Х										

«Хитрая лиса»

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	Схема	Направленность
Зал, площадка		<p>Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесу хитрую и рыжую лису!», - дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие три раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче: «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на</p>	<p>лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в третий раз хором спросят, и лиса скажет: «Я здесь!» Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису. Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.</p>		<p>учить детей бегать, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу, ориентироваться на площадке. Развивать ловкость, быстроту.</p>

		<p>друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит: «Я здесь!». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.</p>			
--	--	---	--	--	--

Подготовительная к школе группа (от 6 до 7 лет).

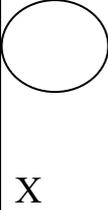
«ЖМУРКИ» (с бегом)

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	Схема	Направленность									
Площадка, зал	Шарф, платок	выбирается водящий – жмурка. Он встаёт в середину комнаты, ему завязывают глаза, поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем все дети разбегаются по комнате, а Ловишка старается кого-нибудь поймать. При виде какой-либо опасности для жмурки дети должны предупредить словом «Огонь!». Поймав кого-нибудь жмурка передаёт свою роль пойманному.	завязанную на глаза повязку не снимать и не подглядывать.	<table style="margin: auto;"> <tr> <td style="padding: 0 10px;">X</td> <td style="padding: 0 10px;">X</td> <td style="padding: 0 10px;">X</td> </tr> <tr> <td style="padding: 0 10px;">X</td> <td style="padding: 0 10px;">Y</td> <td style="padding: 0 10px;">X</td> </tr> <tr> <td style="padding: 0 10px;">X</td> <td style="padding: 0 10px;">X</td> <td style="padding: 0 10px;">X</td> </tr> </table>	X	X	X	X	Y	X	X	X	X	учить детей бегать по площадке враспынуто, двигаться с завязанными глазами, слушая предупредительные сигналы. Развивать умение быстро перемещаться по залу, ловкость, быстроту действий.
X	X	X												
X	Y	X												
X	X	X												

«МЫШЕЛОВКА»

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	Схема	Направленность
Зал, площадь		<p>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.</p>	<p>мышы не должны стоять в круг у или вне его; не успевающие выбежать по сигналу считаются пойманными и встают в круг — мышеловку.</p>	<pre> x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x x </pre>	<p>Закреплять умение детей бегать в ограниченном пространстве, не стесняясь. Развивать ловкость, быстроту реакции, умение действовать по сигналу.</p>

«ГУСИ-ЛЕБЕДИ»

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	Схема	Направленность
Площадка	Флажки	<p>На одном конце площадки отмечается дом, где находятся гуси, на противоположной конце; стоит пастух, Сбоку от дома — логово волка. Остальное место площадки — луг. Назначаются или выбираются пастух и волк, они занимают свои места. Гуси пасутся на лугу. Пастух: Гуси, гуси! Гуси. Га, га, га! Пастух. Есть хотите? Гуси. Да, да, да! Пастух, Так летите! Гуси. Нам нельзя, Серый полк под горой Не пускает нас домой... Пастух: Так летите, как хотите.</p>	<p>пойманным считается тот, до кого дотронулся волк, подсчитываются пойманные гуси, назначается новый волк и пастух.</p>	<p style="text-align: center;">У</p> 	<p>Совершенствовать умение детей бегать в быстром темпе, уворачиваться от ловишки. Развивать ловкость.</p>

		Только крылья берегите! Гуси, вытянув руки в стороны, летят домой, а волк выбегает и старается поймать (осалить) гусей.			
--	--	--	--	--	--

«КАРАСИ И ЩУКА»

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	Схема	Направленность
Зал, площадка		Половина детей образуют круг— пруд, расстояние между играющими два шага. Один — щука находится за кругом. Остальные играющие — караси бегают внутри круга. По сигналу «щука» она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Те спешат занять место за кем-нибудь из играющих, стоящих по кругу (камешки).	щука ловит тех, кто не успел встать за камешек; после 3—4 повторений подсчитывают пойманных карасей; лети, стоящие в кругу и изображающие карасей, меняются ролями; назначается новая щука.	<pre> X X X X X X X X XXX X X X X X X XX X X X X X X X X Y </pre>	Закреплять умение детей бегать в быстром темпе по ограниченной площади, уворачиваться. Развивать ловкость.

«ПЕРЕМЕНИ ПРЕДМЕТ»

Место проведения	Инвентарь	Содержание игры	Правила	Схема	Направленность								
Площадка	Кружки, мешки с песком, кубики	На одной стороне площадки чертят 4—5 кружков на расстоянии одного шага один от другого, в каждом по мешочку с песком. На противоположной стороне выстраиваются играющие в 4—5 колонн против каждого кружка. Каждый первый в колонне получает кубик (шишку, камешек). По сигналу дети бегут к кружкам, кладут в них кубики, берут	предмет нужно класть в кружок, не бросать; если предмет не точно положен и кружок, играющий должен вернуться и поправить предмет.	<table style="border: none;"> <tr><td style="padding-right: 20px;">X</td><td>0</td></tr> <tr><td style="padding-right: 20px;">X</td><td>0</td></tr> <tr><td style="padding-right: 20px;">X</td><td>0</td></tr> <tr><td style="padding-right: 20px;">X</td><td>0</td></tr> </table>	X	0	X	0	X	0	X	0	Развивать быстроту бега, умение быстро реагировать на сигнал
X	0												
X	0												
X	0												
X	0												

		Мешочки с песком и возвращаю тся на места.			
--	--	--	--	--	--