

Медведь и дети

Задачи: бегать в одном направлении, действовать в соответствии со словами взрослого; вызывать удовольствие от совместных действий; поощрять самостоятельность детей.

Описание игры: медведя исполняет воспитатель или ребенок старшей группы. Дети размещаются на одном конце групповой комнаты или участка. Воспитатель произносит слова:
*Мишка по лесу гулял,
Долго, долго он искал,
Мишка деточек искал,
Сел на травку, задремал.*

Медведь ходит по группе и делает вид, что ищет детей. Затем он садится на противоположном конце комнаты на стул и дремлет. Воспитатель говорит:
*Стали деточки плясать,
Стали ножками стучать.
Мишка, Мишка, вставай,
Наших деток догоняй.*

Под эти слова дети бегают по комнате, топают ножками, выполняют движения по своему желанию. Взрослый поощряет их.

Куры и кошка

Задачи: совершенствовать бег; развивать умение подражать, быть внимательным и действовать по сигналу; поощрять самостоятельные действия; вызывать чувство радости от совместных действий.

Описание игры: дети изображают курочек. Роль кошки исполняет помощник воспитателя. Воспитатель уточняет с детьми, как курочки машут крыльями, как они ходят, клюют зернышки. Определяет место, где живут курочки и где они будут прятаться от кошки. Затем воспитатель произносит следующие слова:
*Выходите, курочки,
Собирайте крошки,
Жучков, паучков
На зеленой дорожке.*

Дети-курочки выбегают на середину зала, машут крыльями, летают. Воспитатель продолжает:

*Куры крыльями махали:
Куры клювиком стучали:
Ко-ко-ко, ко-ко-ко!
Тук-тук-тук, тук-тук-тук!*

Дети-курочки присаживаются на корточки и

стучат пальцами по полу, произнося: «Тук-тук-тук!» Вдруг появляется кошка (помощник воспитателя):
*Выйду, выйду на дорожку,
Там, где куры ищут крошки,
Мяу-мяу-мяу!
Мяу-мяу-мяу!*

Куры громко кричат: «Ко-ко-ко, ко-ко-ко!» — и убегают в свои домики.

Варианты игры

1. Задачи:

совершенствовать умение подлезать под веревку, натянутую на высоте 30—35 см от пола. Куры должны подлезать под нее.

2. Задачи:

совершенствовать умение влезать на предмет высотой 10—15 см (кубы) и слезать с него. Куры, убегая от кошки, взбираются на кубы, ящики.

Уточки и собачка

Задачи: совершенствовать ходьбу, бег; побуждать к подражанию; вызывать чувство радости от совместных действий со взрослым и сверстниками.

Материал: шапочки или нагрудные эмблемы с изображением уточек по количеству играющих детей, шапочка собачки или собачка - игрушка.

Описание игры: взрослый берет на себя роль утки-мамы, а дети изображают маленьких утят. Утка-мама показывает утятам, где пруд, и предлагает пойти поучиться плавать:
*Рано-рано утречком
Вышла мама-уточка
Поучить утят.
Уж она их учит, учит!
Вы плывите, ути-деточки,
Плавно в ряд.*

(А. Барто)

Утка-мама плавно двигается, отводя руки слегка назад, дети-уточки подражают ей. Затем она говорит: «*Уточки в пруду плавают, крылышки приглаживают*» (гладит руки, бока плавными движениями), хвалит деток-уточек: «*Вот молодцы, как хорошо*

пригладили свои крылышки, кря-кря, кря-кря».

Вдруг с лаем появляется собачка (помощник воспитателя или ребёнок старшей группы).

Утка-мама говорит:
*Ты, собачка, не лай!
Наших уток не пугай!
Утки наши белые
Без того не смелые.*

(И. Токмакова)

Собачка подбегает к пруду, а утята быстро плывут к утке-маме и прячутся у нее под крыльями. Собачка убегает. Игра повторяется. Затем утка-мама говорит:
*Ты, собачка, не лай!
Наших уток не пугай!
Лучше с нами поиграй.
Пойдем к нам в гости, мы тебя угостим чем-нибудь вкусным.
(Дети угощают собачку.)*

Я люблю свою лошадку

Задачи: бегать галопом; развивать внимание, учить действовать по сигналу; развивать воображение, подражание.

Описание игры: дети имитируют наездников. На слова из стихотворения А. Барто «*Я люблю свою лошадку, причешу ей шерстку гладко, гребешком приглажу хвостик...*» гладят, причесывают своих лошадок.

На слова «*И верхом поеду в гости...*» скачут галопом (если еще не умеют, то как могут). Взрослый вначале действует с детьми, а они подражают ему. Затем дети действуют самостоятельно, а взрослый поощряет их.

Вороны

Задачи: совершенствовать бег в сочетании с движениями рук; побуждать к подражанию взрослому; учить действовать в соответствии с текстом.

Описание игры: дети изображают ворон, они стоят стайкой и подражают движениям воспитателя, который поет или говорит нараспев:

*Вот под елочкой зеленой
Скачут весело вороны,
Кар-кар-кар!*

(Дети бегают по комнате, размахивая руками, как крыльями, произнося «Кар-кар-кар!».)

*Целый день они кричали,
Спать ребятам не давали,
Кар-кар-кар!*

(Продолжают бегать.)
*Только к ночи умолкают
И все вместе засыпают,
Кар-кар-кар!*

(Садятся на корточки, ручки под щечку и засыпают, тихо произнося «Кар-кар-кар!».)

Воронята

Задачи: упражнять в беге; развивать внимание, умение подражать; учить действовать в соответствии с текстом; вызывать чувство радости от совместных действий.

Материал: шапочки или эмблемы с изображением воронят, игрушка-собачка.

Описание игры: дети изображают воронят. Взрослый показывает, где гнездышки (круги, нарисованные на полу по количеству воронят), в которых живут воронята, вспоминает с детьми, как кричат воронята, как клюют зернышки. Затем воронята занимают свои гнездышки, а взрослый читает стихи:

*Воронята крепко спят,
Все по гнёздышкам сидят,
А проснутся на заре,
Будут каркать во дворе.*

В соответствии с текстом воронята присаживаются на корточки, склоняют головку, закрывают глазки. На последние слова текста они просыпаются и произносят: «Кар-кар-кар!», затем летают по комнате, машут крыльями. Взрослый

сопровождает их действия словами:

*Полетели, полетели,
Воронята полетели,
Вышла Таня на дорожку,
Воронятам сыплет крошки.
Воронята прилетали,
Все до крошки поклевали.
Тук-тук-тук, тук-тук-тук,-
Клювами стучали.*

Воронята-дети присаживаются на корточки и стучат пальчиками об пол, произнося: «Тук-тук-тук!»

Взрослый берет собачку и говорит:

*Тузик по двору гулял,
Вороняток испугал:
«Ав-ав, ав-ав!»*

Собачка догоняет воронят, а воронята улетают в свои гнездышки.

Пчелки и медведь

Задачи: совершенствовать бег в определенном направлении; учить ориентироваться в пространстве, подражать пчелкам.

Описание игры. Дети изображают пчел, они бегают по ком нате, размахивая крыльями, жужжат: «Ж-ж-ж». Появляется медведь (помощник воспитателя). Воспитатель-пчела говорит:

*Мишка-медведь идет,
Мед у пчелок унесет,
Пчелки, домой!*

Пчелки летят в определенный угол комнаты — улей. Медведь, переваливаясь с ноги на ногу, идет туда же. Пчелки и взрослый говорят:

*Этот улей — домик наш,
Уходи, медведь, от нас,
Ж-ж-ж-ж!*

Машут крыльями, жужжат, прогоняя медведя. Медведь уходит, а пчелки опять вылетают на поляну. Они могут угостить в конце игры медведя медом.

Зайчик в домике

Задачи: упражнять детей в прыжках; учить сильно отталкиваться от пола; побуждать действовать по сигналу.

Описание игры: обручи лежат на полу — это домики зайчиков. Зайчики прыгают по комнате, бегают. По сигналу взрослого «Серый волк!» бегут в свои домики.

Затем игра продолжается.

В игре может участвовать один ребенок или несколько детей.

Воспитатель хвалит детей: «Молодцы, зайчата! Все убежали от волка!»

Птички в гнездышках

Задачи: развивать умение прыгивать с небольшой высоты, бегать врассыпную; развивать внимание.

Описание игры. Дети-птички встают на небольшие возвышения (кубы, бруски высотой 5—10 см), расположенные на одной стороне комнаты, площадки.

Взрослый говорит: «На улице солнышко светит, все птички вылетают из гнездышек, ищут зернышки».

Дети-птички прыгивают или сходят с возвышений, летают, размахивают крылышками, приседают, клюют зернышки.

По сигналу взрослого «Дождь пошел!» птички улетают в свои гнездышки.

Когда дети освоят игру, взрослый вместо слов «Дождь пошел!» - раскрывает зонтик, а дети-птички на этот сигнал прячутся в гнездышки.

Гуси

Задачи: совершенствовать бег в сочетании с действиями рук; вызывать потребность к подражанию; получать удовольствие от совместных действий.

Описание игры. Дети изображают гусей, располагаясь в одном конце комнаты, в другом конце стоит взрослый.

По очереди говорят:

Взрослый. *Гуси-гуси!*

Дети. *Га-га-га!*

Взрослый. *Есть хотите?*

Дети. *Да-да-да!*

Взрослый. *Идите ко мне!*

Дети-гуси летят к взрослому, размахивая крыльями, шипя: «Ш-ш-ш»

Затем взрослый говорит:

«Кш! Бегите в поле!»

Гуси убегают на свое место.

Кот Васька

Задачи: повысить двигательную активность; способствовать возникновению положительных эмоций от совместных действий.

Описание игры. Дети-мышки сидят на стульчиках. Один ребенок изображает кота Ваську. Он прогуливается перед детьми-мышками, подражая коту .

Взрослый и дети говорят:
*Ходит Васька беленький,
Хвост у Васьки серенький,
А бежит стрелой,
А бежит стрелой.*

Кот бежит к стульчику, стоящему в конце комнаты, и садится па него, засыпает.

Взрослый и дети поют:
*Глазки закрываются,
Спит иль притворяется?
Зубы у кота —
Острая игла.*

Взрослый идет посмотреть, спит ли котик, и приглашает детей-мышек погулять. Мышки подбегают к стулу и скребут по нему. Взрослый говорит:
*Только мышки заскребут,
Серый Васька — тут как тут.
Всех поймают он!*

Кот догоняет мышек, а они убегают от него.

Колокольчик

Задачи: учить ориентироваться в пространстве; развивать умение бегать в разных направлениях; вызывать чувство радости от совместных действий.

Описание игры: взрослый привлекает внимание детей звучанием колокольчика, показывает его детям, звенит им и быстро прячет за спину (повторяет это несколько раз). Дети могут приговаривать: «Динь-динь».

Затем взрослый бежит в противоположную сторону, звеня колокольчиком и напевая: «Я бегу, бегу, бегу, в колокольчик я звеню».

Добежав до противоположной стороны комнаты, взрослый быстро поворачивается, садится на корточки, прячет колокольчик позади себя, широко разводит руки в стороны и говорит: «Все сюда ко мне бегите, колокольчик мой найдите».

Ребенок, прибежавший раньше других и нашедший колокольчик, звонит и отдает его взрослому.

Игра повторяется.

Прятки

Задачи: учить самостоятельно ориентироваться в пространстве; развивать и поддерживать интерес к общению со взрослыми; совершенствовать ходьбу.

Варианты игры

1. Взрослый прячется от ребенка и кричит: «Ау, ау!» Ребенок находит его .

2. Взрослый прячется от ребенка и звонит в колокольчик. Ребенок по звонку находит его.

3. Ребенок прячется, а взрослый ищет его и говорит:
*Я по комнате хожу,
Машу я не нахожу.
Ну куда же мне идти?
Где мне Машеньку найти?*

После этих слов ребенок кричит: «Ау, ау!» Взрослый находит его.

Лиса и цыплята

Задачи: совершенствовать ходьбу и бег в определенном направлении; развивать внимание; побуждать к самостоятельности; поощрять действия детей, вызывать у них чувство радости от успешных действий.

Описание игры: дети изображают цыплят, вышедших на прогулку. Цыплята весело бегают, машут крылышками, клюют зернышки. Взрослый говорит, а дети выполняют действия:

*Впереди из-за куста
Смотрит хитрая лиса.*

(Цыплята настораживаются.)

*Мы лису обхитрим,
Тихо-тихо убежим.*

(Цыплята бегут на носочках за обозначенную черту.)

Взрослый следит, чтобы цыплята убежали только после слов «Тихо-тихо убежим».

Вариант игры.

Во время прогулки цыплята могут прыгать, взбираться на бревнышко, подлезать под веревку, сетку и т. п.

Автомобили

Задачи: учить двигаться, сохраняя направление; выполнять действия в разных условиях; поддерживать интерес к движениям; развивать внимание, умение действовать в коллективе; закреплять представления о цвете, форме предмета; вызывать чувство радости от общения со взрослыми и со сверстниками.

Материал: нагрудные эмблемы с изображением машин (по числу играющих), дорожки разного типа, круги, квадраты, треугольники из картона (гараж).

Описание игры: дети изображают автомобили и встают за обозначенной чертой — гаражом. По сигналу взрослого автомобили выезжают из гаража и едут по дороге, соблюдая элементарные правила (ехать в одном направлении, не наталкиваясь друг на друга). По сигналу взрослого «Автомобили, в гараж!» дети меняют направление и едут в гараж.

Варианты игры

1. Автомобили могут ехать по мосту (доске, лежащей на полу), по извилистой дорожке,

по мягкой дорожке (болото) и т. п.

2. У каждого автомобиля может быть свой гараж в виде круга, треугольника, квадрата. Гараж может быть обозначен цветным флажком, в этом случае дети запоминают, какой формы или цвета их гараж.

Воробышки и автомобили

Задачи: совершенствовать ходьбу в разных направлениях, по ограниченной поверхности; развивать внимание, умение реагировать на сигнал; побуждать к активному взаимодействию со сверстниками.

Материал: шапочки или эмблемы с изображением птичек, эмблемы автомобиля, скамейка, кубы или другие предметы.

Описание игры: все дети изображают птичек. Роль автомобиля вначале выполняет взрослый. Он говорит: «*Птички вылетели погулять*». Дети-птички летают по группе, машут крыльями, клюют зерна.

По сигналу взрослого «*Автомобиль!*» птички быстро убегают с дороги.

Вариант игры.

Одна часть детей размещается на одной стороне группы — это птички. На другой стороне размещается другая часть детей — это автомобили. Взрослый говорит: «*Птички летят!*» — птички летают, машут крыльями, приседают, клюют зерна. По сигналу «*Автомобили*

выехали!» дети, изображающие автомобили, выезжают на дорогу, а птички улетают в свои гнездышки. Автомобили ездят по дороге, объезжая препятствия (скамейки, кубы). При повторе игры дети меняются ролями.

По ровненькой дорожке

Задачи: упражнять детей в ходьбе по ограниченной поверхности; развивать равновесие; укреплять стопу; учить действовать ритмично, согласуя действия с ритмом стихотворения; поощрять самостоятельность, поддерживать уверенность в своих действиях.

Материал: дорожки разной длины (1–2,5 м) и ширины (15–30–60 см); мягкая, твердая, извилистая дорожка длиной 2 м, шириной 30–40 см.

Описание игры. Взрослый произносит текст, а дети выполняют движения в соответствии с текстом:

1. *По ровненькой дорожке,
(Идут по дорожке.)*

*По ровненькой дорожке
Шагают наши ножки,
Раз-два, раз-два.*

2. *По камешкам, по
камешкам,
(Прыгают.)*

*По камешкам, по
камешкам,
Раз-два, раз-два.*

3. *По ровненькой дорожке,
По ровненькой дорожке.
Устали наши ножки,
Устали наши ножки.*

*Вот наш дом,
В нем мы живем.
(Останавливаются.)*

Вариант игры.
Вместо ровной дорожки можно взять извилистую, короткую, длинную, узкую, широкую, мягкую, твердую дорожку. Тогда в соответствии с качеством дорожки меняется текст, например: «*По мягкой дорожке шагают наши ножки...*» И т. д.

Снежинки кружатся

Задачи: развивать равновесие; вызывать чувство радости, удовольствия.

Описание игры. Дети изображают снежинок. Взрослый говорит: «*Вот снежинки спустились с неба на землю*».

Снежинки летают по группе и садятся на корточки.

На слова взрослого «*Вдруг подул ветер, поднял их в воздух и закружил!*» снежинки поднимаются и кружатся вначале медленно.

Взрослый говорит: «*Но вот ветер дует все сильнее*». Дети кружатся сильнее, но каждый в своем темпе.

По сигналу взрослого «*Вот ветер стал утихать!*» замедляют движение и присаживаются на корточки.

Попади в обруч

Задачи: учить бросать в цель, выдерживать направление броска; вызывать удовольствие от выполненного движения.

Описание игры: взрослый размещает обруч на расстоянии 1 – 1,5 м в зависимости от возраста и возможностей ребенка. Детям предлагается бросить мяч в обруч, затем добежать до мяча, взять его и опять бросить.

Мышки

Задачи: побуждать детей действовать в соответствии со словами; учить согласовывать свои действия с действиями других детей; развивать подражание; поощрять самостоятельность, инициативу детей.

Описание игры: дети изображают мышек-трусишек. Ни слова взрослого (дети могут повторять)

Вышли мышки как-то раз

Посмотреть, который час.

(мышки идут по группе).

Раз-два- три-четыре –

Мышки дернули за гири.

(мышки имитируют движение руками)

Вдруг раздался страшный звон -

(можно позвонить в колокольчик, ударить в бубен)

Убежали мышки вон.

(дети убегают).

Дети должны стараться действовать в соответствии со словами взрослого.

Зайка

Задачи: приучать детей слушать пение, понимать содержание песни и выполнять движения в соответствии с ее текстом; вызывать подражание взрослому.

Описание игры:

воспитатель становится вместе с детьми в круг, поет песенку и показывает движения:

Зайка, топни ножкой,

Вот так, топни ножкой,

Серенький, топни ножкой!

Вот так, топни ножкой!

(Дети, стоя по кругу, топают ножками, руки при этом держат на поясе)

Зайка, бей в ладоши,

Серенький, бей в ладоши!

Вот так, бей в ладоши,

Вот так, бей в ладоши!

(Дети хлопают в ладоши)

Зайка, повернись,

Серенький, повернись!

Вот так, повернись,

Вот так, повернись!

(Дети поворачиваются 1—2 раза, руки держат на поясе)

Зайка, попляши,

Серенький, попляши!

Вот так, попляши,

Вот так, попляши!

(Дети подпрыгивают на двух ногах, кто как может)

*Заинька, поклонись,
Серенький, поклонись!*

*Вот так, поклонись,
Вот так, поклонись!*

(Дети кланяются, разводя руки в стороны)

При проведении игры количество куплетов можно сократить, особенно тогда, когда игра еще недостаточно знакома детям. Вначале можно взять только первый, второй и четвертый куплеты. В дальнейшем дети исполняют все пять куплетов. Кроме того, когда малыши хорошо будут знать содержание песенки, можно выбрать одного ребенка — Заиньку, который становится в середину круга и выполняет все движения по тексту песенки.

Роль Заиньки нужно поручить смелому и активному ребенку, который не будет смущаться, выполняя движения. Если введена роль Заиньки, можно добавить еще один куплет:

*Заинька, выбирай,
Серенький, выбирай!*

*Вот так, выбирай,
Вот так, выбирай!*

Ребенок выбирает другого Заиньку, и игра повторяется.

Курочка – хохлатка

Задачи: совершенствовать бег, развивать внимание и ориентировку в пространстве; поддерживать интерес к взаимодействию со сверстниками; побуждать к подражанию животным, развивать воображение.

Описание игры:

воспитатель изображает курицу, дети - цыплят. Одного ребёнка выбирают «кошкой», он садится на стульчик вдали от детей и «дремлет на солнышке». Курица-мама выходит с детками-цыплятками погулять. Воспитатель говорит цыплятам: *Вышла курочка-хохлатка,
С нею жёлтые цыплятки.
Квохчет курочка: «Ко-ко,
Не ходите далеко».*

Приближаясь к спящей кошке воспитатель говорит детям-цыплятам: *На скамейке у дорожки
Улеглась и дремлет кошка.
Кошка глазки открывает
И цыпляток догоняет.*

Кошка медленно открывает глаза, мяукает и пытается догнать и поймать цыплят, которые вместе с курицей убегают.

Лови мяч

Задачи: учить бросать мяч двумя руками снизу в определенном направлении; развивать внимание; побуждать к самостоятельным действиям; поддерживать чувство радости от совместных действий.

Описание игры: дети стоят в круг, взрослый с большим мячом в центре круга произносит слова: «*Миша, лови мяч!*», «*Ира, лови мяч!*» и т. д.

По кочкам

Задачи: совершенствовать умение детей влезать на предметы и спускаться с них (высота предметов увеличивается постепенно: 10—15—20 см); поддерживать самостоятельность, интерес к действию.

Описание игры: на полу размещаются 2—3 ящика или куба шириной 40—60 см, высотой 5—20 см (кочки). Между кочками можно разместить мягкие дорожки или поролоновый мат (болото). Взрослый предлагает детям пойти в гости к мишке или зайчику. Дети отправляются в путь, а на пути встречается болото. Они взбираются на кочки и спускаются с них, таким образом переходя болото и попадая к мишке или зайчику. С мышкой можно поиграть в догонялки или прятки, а затем вернуться через болото по кочкам домой.

С кочки нельзя спрыгивать, надо спокойно спускаться.

Комарики и лягушка

Задачи: учить выполнять действия по слову взрослого; поощрять самостоятельность, инициативу детей; вызывать чувство радости от совместных действий.

Материал: шапочки или нагрудные эмблемы с изображением комариков и лягушки, стулья, на которых лежат платочки (по числу детей).

Описание игры: дети-комарики летают по группе, произнося звук «з-з-з», присаживаются, опуская руки-крылья после слов взрослого: *Сел комарик на кусточек, На еловый на пенёчек, Свесил ножки под листочек, Спрятался!*

Комарики садятся на стулья и прячутся за платочками. Выходит водящий в шапочке или с эмблемой лягушки и говорит: «Где же комарики? Я их сейчас найду! Ква-ква-ква!» Ищет, но не находит.

Игра повторяется.

Затем водящий-лягушка со словами «Вот они!» находит комариков. Но комарики разлетаются, и лягушка пытается их пой мать.

Найди свой домик

Задачи: учить детей сочетать ходьбу с другими видами движений; развивать умение ориентироваться в пространстве, согласовывать действия с другими детьми; закреплять знание цвета, формы, величины; поддерживать самостоятельность, инициативу детей.

Материал: круги или квадраты разной величины или цвета.

Описание игры: дети размещаются в своих домиках, которые могут в зависимости от цели иметь разную величину, цвет или форму.

Дети запоминают свои домики и по сигналу взрослого выходят гулять на поляну. Они выполняют самостоятельно по своему усмотрению разные движения (ходят, бегают, бросают шишки в цель, перешагивают через ручейки). По сигналу взрослого «*Дождь!*» дети бегут в свои домики. Взрослый вместе с ними проверяет, все ли заняли свои домики, помогает детям найти свои домики, если они их не запомнили.

Путешествие в лес

Задачи: совершенствовать основные движения; учить подражанию животным; учить действовать в коллективе; стимулировать самостоятельность; вызывать чувство радости от совместных действий.

Материал: эмблемы с изображением животных, размещенные на стойках на расстоянии 4—5 м друг от друга.

Описание игры: взрослый предлагает детям поехать в лес на поезде. Дети встают друг за другом и по сигналу взрослого двигаются, произнося: «*Чу-чу-чу-чу!*» По сигналу взрослого «*Стоп, вагончики остановились!*» дети останавливаются.

Взрослый обращает внимание ребят на эмблему с изображением зайчика и спрашивает: «*Кто это?*» Дети отвечают: «*Зайчик*». Взрослый предлагает всем выйти на поляну и попрыгать как зайчики.

Затем по сигналу взрослого дети опять строятся друг за другом и едут до следующей остановки, где на эмблеме изображен медведь. Затем все

опять выходят на поляну и подражают медведям, ходят, переваливаясь с боку на бок.

Количество эмблем с изображением зверей берется с учетом уровня развития и возраста детей, но не более 6 штук.