**№ 1 Подвижная игра «Догони соперника»**

Цель: развитие быстроты, ловкости, выносливости

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Две шеренги детей располагаются перед стартовыми линиями на расстояние пяти шагов одна от другой. В 15 – 20 шагах от стартовой линии отмечается «дом» | По сигналу все одновременно начинают бег: дети находящиеся сзади, стараются осалить бегущих впереди. После подсчета осаленных, дети меняются ролями. | Нельзя салить за линией дома. |

**№ 2 Подвижная игра «Два и три»**

Цель: развитие ловкости, быстроты

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Играющие разбегаются по всей площадке | НА сигнал «Два!» играющие образуют пары с любым рядом стоящим. На сигнал «Три!» встают тройками | Побеждает пара, тройка, которая быстрее других выполнит предложенное задание |

**№3 Подвижная игра третий лишний**Цель: развитие ловкости, координации движений, внимательности, скоростных качеств, совершенствование умение ориентироваться на местности

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Игроки располагаются парами внутри площадки. Расстояние между парами 2 – 3 метра. Водящий и один из игроков (убегающий) располагаются за линией. | ПО сигналу руководителя водящий стремиться запятнать убегающего, а убегающей может встать перед одной из пар, тогда последний игрок пары становится «третьим лишним» и убегает от водящего. Если водящему удается запятнать свободного игрока, то они меняются ролями. | Убегающий может занять свое место в паре, только если он пробежал полный круг. Пересекать линию круга не разрешается. Пятнать можно только во время бега. |

**№4 Подвижная игра « Космонавты»**

Цель: способствует совершенствованию ориентировки в беги с изменением направления и умения сохранить равновесие после внезапной остановки,

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| По краям площадки чертят 4- 5 треугольников – «ракетодромов». Внутри каждого из них рисуют круги –  «ракеты», но обязательно на несколько кругов меньше, чем играющих. Все ребята встают в круг в центре площадки. | По сигналу руководителя дети идут по кругу, взявшись за руки, и говорят хором:  *Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам.*  *На какую захотим на такую полетим!*  *Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!*  После этих слов все бегут к «ракетодромам» и занимают места в «ракетах». Тот кто не успел занять место, идет в центр площадки. После этого игру повторяют. | Начинать бег можно только после слова «нет». В «ракете» не могут быть два «космонавта», и право остаться получает тот, кто первым встал внутрь круга |

**№5 Подвижная игра «Метко в цель»**

Цель: способствует совершенствованию навыков в метаниях, развивает точность и ловкость движений, приучает к дисциплинированности,

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| На расстояние 15 – 20 м чертят две параллельные линии. В центре площадке в один ряд вперемежку ставят 10 городков, окрашенных в два цвета ( по 5). Каждой команде отводятся городки определенного цвета. Играющих разбивают на две команды и располагают на противоположенных сторонах площадки. Игрокам одной из команд ( по жребию) дают по малому мячу. | По сигналу руководителя игроки одной команды «залпом» бросают мячи в городки. Каждый сбитый городок метавшей команды отодвигается на шаг дальше. Сбитый городок другой команды передвигается на шаг ближе. После этого бросает другая команда. Смена очередности происходит 4 раза. | Сбитые городки ставят на новые место после того, как все мячи будут брошены.  Игроки собирают мячи после того, как будут установлены городки.  Выигрывает команда, сумевшая дальше отодвинуть свои городки. |

**№6 Подвижная игра «Карасики и щука»**

Цель : содействует воспитанию ловкости, быстроты, ориентировки, смелости, коллективизма.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| На противоположенных сторонах площадки проводят две линии – это дом «карасей». Водящей – «щука» - встает в середине площадки, остальные играющие – «караси» - располагаются в одном из «домов». | По команде руководителя «карасики» начинают перебегать в противоположный «дом». «Щука» пытается поймать их. Запятнанные отходят в сторону, а затем, когда их будет 5 – 6 человек. Берутся за руки, изображая сеть. «Щука» встает сзади «сети». Теперь при перебежке «караси» обязаны пробегать через сеть. Пойманные позже образуют круг- «корзину», а затем «вершу»- две шеренги лицом друг к другу. Побеждает тот, кто будет пойман последним. | Перебегать разрешается только по команде  «Караси» обязаны пробегать через все «сети» рыбаков.  Игроки образующие «сеть», не должны мешать пробегающим «карасям».  Щука не может забегать в «сеть»(играющие могут поймать ее). |

**№7 Подвижная игра «Ловишки с ленточками»**

Инвентарь: ленточки

Цель: содействует воспитанию ловкости, быстроты, ориентировки в пространстве.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети одной команды получают ленточки, которые они засовывают одним концом за пояс шорт так, чтобы второй был длинным и свободным. Капитан другой команды – ловишка. | По свистку дети разбегаются врассыпную, а ловишка пытается догнать и забрать ленту у убегающих.Время бега 1 минут. Затем команды меняются местами. | Побеждает команда, капитан который собрал большее количество лент за 1 мин. |

**№8 Подвижная игра «Удочка»**

Инвентарь: скакалка (веревка)

Цель: развивать прыгучесть, умение концентрировать мышечные усилия, сочетая силу с быстротой.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети стоят по кругу. В центре круга – педагог. Он держит в руках веревку, на конце который привязан мешок с песком. | Педагог вращает мешочек с песком по кругу над полом, а дети подпрыгивают вверх, стараясь так, чтобы мешок не задел их ног. | Не задевать веревку, тот кто задел получает штрафное очко.  Время от времени следует делать паузы, чтобы дать детям отдохнуть. |

**№9 Подвижная игра «Вызов номеров»**

Инвентарь: конусы.

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети строятся в три колонны (команды) и рассчитываются по порядку номеров. Перед каждой колонной конус на расстояние 5 м. | Педогог называет номера (не по порядку) и вызванные дети бегут до конуса, обегают его и возвращаются обратно. | Ребенок, выполнявший задание быстрее, выигрывает для команды очко. Выигрывает команда набравшая большее количество очков. |

**№10 Подвижная игра «Горелки с платком»**

Инвентарь: платок

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети образуют пары и встают в колонну. Водящий стоит впереди колонны и держит в руке над головой платочек. | Играющие говорят слова:  «Гори, гори масло,  Гори, гори ясно  Чтобы не погасло.  Глянь на небо,  Птички летят!»  После слов «птички летят» игроки игроки последней пары бегут вперед и кто из них первый возьмет платочек, тот встает водящим впереди колонны, а опоздавший «горит» | Игроки последний пары начинают бег только после последних слов. Один бежит справа, другой – слева. Игра начинается, когда все играющие пробегут по одному разу |

**№11 Подвижная игра «Кто сделает меньше прыжков»**

Цель: развивать силу ног

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| На площадке обозначают две линии на расстояние 5- 6 метров. Дети делятся на четыре команды. | Первые 4 детей встают к первой линии и по сигналу прыгают ко второй линии, стараясь достичь ее за меньшее число прыжков. | Ноги сильно не расставлять, приземляться на обе ноги.  Считать сделанное количество прыжков. |

**№12 Подвижная игра «Парный бег»**

Инвентарь: фишки

Цель: развивать быстроту движений, ловкость

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Построение в 4 колонны. 1,2 и 3,4 колонны образуют нары. Встают за линию старта. Перед каждой колонной фишки. | По сигналу «на старт, внимание, марш» 1-ые пары бегут до фишки, оббегают ее и возвращаются назад, передавая эстафету следующей паре. | Руки расцеплять нельзя. Выигрывает команда ,закончившая бег первой. |

**№13 Подвижная игра малой интенсивности «Слушай команду»**

Цель: развитие способности к сосредоточению, выполнению команд.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети стоят в шеренге. | Дети маршируют под музыку, затем музыка внезапно прерывается и ведущий шепотом произносит команду ( сесть на стул, поднять правую руку, присесть и тд.) | Игра выполняется до тех пор, пока дети хорошо слушают и контролируют себя.  Усложнение: игра может проходит в движении. |

**№14 Подвижная игра малой интенсивности «Узнай по голосу»**

Цель: развивать у детей слуховое восприятие, внимание, выдержку.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети образуют круг, в середине находятся водящий, которому завязывают глаза. | Играющие идут по кругу вслед за педагогом, повторяя его движения( гимнастические или танцевальные), затем останавливаются и говорят:  « Мы немножко поиграли, а теперь в кружок мы встали. Ты загадку отгадай, кто позвал тебя – узнай!»  Педагог, молча, показывает на одного из играющих, который говорит: « Узнай, кто я!». Водящий должен назвать его имя. Если он угадал, узнанный становится водящим, если ошибся игра повторяется. | Слово произносит только тот, на кого укажет педагог.  Когда дети начнут различать голоса товарищей, можно разрешить им изменит тембр голоса. |

**№15 Подвижная игра «Попади в цель»**

Цель: учить детей попадать в цель.

Инвентарь: обруч или щит – мишень -2 -3 шт., мячи или мешочки с песком по количеству детей .

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Педагог ставит или подвешивает 2 – 3 вертикальные цели. Это может быть обруч с картонным кружком по середине, щит- мишень. Перед целями на расстояние 1,5 – 2 м. обозначается полоса шириной 40 см. На ней на против каждой цели стоят ведерки с мячами, мешочками с песком. | 2 – 3 детей встают к ведеркам, берут предметы и метают их в цель одной и другой рукой. Собирают брошенные предметы в ведерки, выходят другие играющие. | Метать по сигналу той рукой, какой укажет воспитатель,  собирать предметы после того, как все произвели метание;  выполнять метание не выходя за пределы полосы. |

**№16 Подвижная игра « Жмурки»**

Цель: развивать ловкость, учить внимательно слушать текст.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Одному из играющих – жмурке – завязывают глаза, отводят его на середину. | Заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:  - Кот, кот на чем стоишь?  - На квашне.  - Что в квашне?  - Квас  - Лови мышей, а не нас.  Если жмурка подойдет близко к какому – либо предмету, о который можно ударится, играющие должны его предупредить, крикнув: « Огонь!» . | Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие - либо предметы или убегать очень далеко.Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки. |

**№17 Подвижная игра малой интенсивности « Тень»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети идут в обход налево в колонне по одному. Ведущий впереди. | Ведущий показывает разные движения, остальные копирует их. | Точно повторять движение ведущего |

**№18 Подвижная игра « Брось за флажок»**

Цель: учить детей метать мешок вдаль правой, левой рукой из – за головы; развивать силу броска, глазомер, укреплять мышцы плечевого пояса.

Инвентарь: мешочки с песком.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети делятся на две равные группы | Дети стоят в две шеренги друг за другом, в руках у первой шеренги мешочки с песком. Впереди на расстояние 4 – 5 м. стоят на одном уровне несколько флажков. Дети одновременно бросают мешочки из- за головы двумя руками или одной рукой, стараясь забросить их за линию флажков. Затем дети поднимают мешочки, бегут и передают своей паре. Бросает следующая шеренга, результаты сравниваются. | Нужно бросить мешочки как можно дальше. |

**№19 Подвижная игра « Перебежка»**

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

Инвентарь: ленточки разного цвета

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети делятся на две равные группы.  Две группы детей, с равным количеством играющих становятся на противоположенных сторонах площадке за линиями в шеренги (расстояние между детьми в шеренги не менее 1 м.). У каждой группы детей на руках ленточки своего цвета – синие, желтые. | По сигналу воспитателя: «Синие!» - дети с синими лентами бегут на противоположенную сторону, стоящие напротив протягивают вперед ладоши и ждут, когда бегущие прикоснуться к ним рукой. Тот кого коснулись, бежит на другу сторону, поворачивается и поднимает руку вверх. | Бежать только после сигнала педагога. Выигрывает тот, кто быстрее всех добежал и поднял руку. |

**№20 Подвижная игра малой интенсивности « Где мы были мы не скажем, а что делали, - покажем.**

Цель: развивать двигательные навыки и умения; наблюдательность, внимание, сообразительность, дыхание.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети образуют круг.. | Считалкой выбирается водящий Он выходит за дверь. Оставшиеся дети сговариваются, какие движения они могут делать. Потом приглашают водящего.Он говорит: « Здравствуйте, дети! Где вы были, что вы делали?» Дети отвечают: «Где мы были мы не скажем, а что делали, - покажем.  Водящий отгадывает задуманное. | Если водящий отгадал выполняемые детьми движение, то выбирается новый водящий. Если не смог отгадать- снова водит. |

**№21 Подвижная игра малой интенсивности « Летает – не летает»**

Цель: воспитывать внимание и сообразительность**.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети идут в колонне в обход налево  Можно построить игроков в шеренгу или круг. | Педагог называет предметы, если будут названы летающие предметы, насекомые и тд., то игроки останавливаются, поднимают руки в стороны и делают взмахи вверх – вниз, если - не летающие, то принимают – и. п. – упор присев. | Внимательно слушать сигнал. |

**№ 22 Подвижная игра малой интенсивности « Тропинка»**

Цель: развивать быстроту реакции, воспитывать внимание на сигнал.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети делятся на две команды, каждая образует круг , взявшись за руки. | По сигналу педагога дети начинают движение по кругу. После чего педагог дает задание:  « Тропинка» - участники каждой команды, становятся друг за другом, кладут руки на плечи впереди стоящего.  «Копна» - направляются к центру круга, поднимают руки вверх, соединяют их в центре.  « Кочка»- приседают, положив руки на голову. | Внимательно слушать задание. Чья команда быстрее выполнит задание, получает очки |

**№23 Подвижная игра малой интенсивности «Ворота»**

Цель: развивать быстроту реакции, ловкости, воспитывать внимание, чувство коллективизма.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети идут по площадке парами, не держась за руки | На сигнал инструктора « ворота» останавливаются, берутся за руки и поднимают их вверх. Последняя пара проходит под воротами и становится впереди. Ходьба продолжается. | Ходить парами, не держась за руки, действовать согласованно. |

.

**№ 24 Подвижная игра малой интенсивности « Дрозд»**

Цель: развивать у детей умение согласовывать движения со словами, воспитывать чувство товарищества.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети встают парами лицом друг к другу. | Дети вместе с инструктором физической культуры говорят слова и выполняют движения:  « Я дрозд, ты дрозд»  ( показывают сначала на себя, потом на товарища)  « У меня нос, у тебя – нос»  ( указывают на свой нос, затем на нос партнера)  « У меня розовые щеки, у тебя гладкие щечки»  ( поглаживают свои щеки, товарища)  « Я - твой друг и ты – мой друг  Мы друг друга любим!»  ( обнимают друг друга) | По сигналу меняться парами |

**№ 25 Подвижная игра « Кто дальше бросит»**

Цель: развитие скоростно – силовых качеств, глазомера

Инвентарь: мешочки с песком

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Играющие становятся в 2 -4 шеренги за линией старта, по 4 -5 человек в каждой шеренге. На расстояние 5 метров от линии старта и параллельно ей чертятся несколько линий через 0,5 м одна от другой. У каждого игрока первой шеренги в руке мешочек, наполненный с песком. Назначают 2 – 3 судей. | По сигналу воспитателя играющие первой шеренги бросают мешочек на дальность, бегут за ним, приносят и передают игрокам второй шеренги, а сами становятся за последней шеренгой. По сигналу мешочки бросают игроки второй шеренги и т.д.  Судья каждый раз отмечает игрока, дальше всех бросившего мешочек. Из каждой шеренги выявляется самый лучший метатель на дальность. Выявляется и шеренга – победительница, игроки которой забросят больше мешочков за самую дальнюю линию. | Бросая мешочки, нельзя переходить линию старта; если игрок перешел за линию его бросок не засчитывается.  Игроки, бросившие мешочки, должны быстро их собрать и передать следующей шеренге. |

**№26 подвижная игра большой интенсивности «Берегись»**

Цель: закрепление навыков выполнения элементов прыжка в высоту, развитие быстроты.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| С одной стороны площадки протягивают шнур, за ним становится пятнашка. Все участники находятся на противоположенной стороне, за линией дома. | Пятнашка громко говорит слова: «Берегись раз, берегись два, берегись три!». Играющие в это время идут через поле и подходят близко к шнуру. С последним словом пятнашка перепрыгивает через шнур и старается догнать и запятнать  Играющие бегут в дом только после слов пятнашки: «Берегись три!». | Пятнашке разрешается салить только одного игрока. За чертой дома салить игроков нельзя. |

**№28 Подвижная игра средней интенсивности «Бери предмет»**

Цель: развитие быстроты движений.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети образуют круг. По кругу расположены кубики на один меньше, чем детей. | По сигналу педагога дети передвигаются по кругу. По сигналу «Бери предмет!» быстро останавливаются и берут кубик. Кому не хватило кубика получает штрафное очко. | Слушать сигнал. Отмечаются самые внимательные дети. |

**№29 Подвижная игра «Пожарные на учении»**

Цель: закреплять умение влезать на гимнастическую стенку, развивать ловкость, быстроту; совершенствовать умение действовать по сигналу.

Инвентарь: 3 -4 колокольчика, 3 -4 гимнастических мата, флажки.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети делятся на две команды | По сигналу стоящие первыми бегут пролету гимнастический стенки, быстро влезают на нее с целью позвонить в колокольчик, висящий на самой последней рейке. Слезают с лестницы, и возвращается в команду. То же выполняют и последующие пары. | Проигравшим считается тот, кто позвонил вторым или пропускал рейки при влезании. Победившему – флажок.  Усложнение: бег – подрезание под дугу высотой 60 см – лазанье. |

**№30 Подвижная игра « Коршун и наседка»**

**Цель: развитие силы и ловкости.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Одного из играющих выбирают «коршуном», другого «наседкой». Остальные дети «цыплята», они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держатся друг за другом» | По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать «цыпленка», стоящего в последний колонне.«Наседка» вытягивая руки в стороны, не дает «коршуну» схватить «цыпленка». Все «цыплята» следят за движениями «коршуна» и быстро двигаются за «наседкой». | Не разрывать сцепления в колонне.  Нельзя держать «коршуна» руками  Пойманный идет в гнездо «коршуна». |

**№31 Подвижная игра малой интенсивности «Затейники»**

Цель: развивать у детей умение точно выполнять движения согласно тексту, показывать упражнения по анатомическому признаку.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Один из играющих выбирается затейником, он становится в середину круга. | Остальные, взявшись за руки, идут по кругу(вправо и влево). Произносят:  Ровным кругом друг за другом  Мы идем за шагом  Стой на месте, дружно вместе, дружно вместе. Сделаем… вот так. Дети останавливаются, опускают руки. Затейник показывает какое – нибудь движение, и все должны повторить его. | Каждый новый затейник придумывает разнообразные движения, не повторяя показанных. |

**№32 Подвижная игра средней интенсивности «Сделай фигуру»**

**Цель: умение слышать сигнал, сохранить равновесие.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети ходят по площадке (или идут в колонне по одному). | По сигналу педагога они останавливаются на месте и принимают какую – ни будь позу: приседают, поднимают руки в стороны и т.п. Сделав фигуру – не шевелиться. Педагог отмечает чья фигура интереснее. | После нескольких повторений можно предложить, также из определенных исходных положений (только стоя, стоя на коленях, на четвереньках. |

**№33 Подвижная игра «Ловишки – елочки»**

Цель: развитие ловкости и меткости.

Инвентарь: снежинки

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Невысоким снежным валиком обозначается круг диаметром 4 -5 м. В нем собирается группа играющих. Водящий становится на расстояние 2 -3 м от круга, на этом расстояние он может передвигаться вдоль круга. В руках у него корзинка со снежками. | По сигналу взрослого ловишка старается снежком попасть в кого – нибудь из увертывающихся в кругу детей. Взрослый следит за тем, какой по счету снежок окажется метким и ловишка запятнает им одного из игроков. | Игра повторяется 2 – 3 раза, после этого выбирается новый ловишка. |

**№34 Подвижная игра «Два Мороза»**

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость,

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| На противоположенных сторонах площадки отмечаются два города. Играющие, разделившись на две группы, располагаются в них. В середине площадке помещаются «брать Морозы»: «Мороз красный нос» и «Мороз синий нос». | По сигналу руководителя они 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 удастся запятнать, считается замороженным. Он остается на том месте, где был пойман, и должен с распростертыми руками преграждать путь играющим при следующих перебежках. Когда замороженных окажется так много, что пробегать станет трудно, игра прекращается. | 1.Начинать бег можно только после окончания речитатива.2. Осаливание за линией города не считается. 3. Осаленных ребят можно выручить: для этого остальные играющие должны коснуться их рукой. Победителями считаются те. Кого ни разу не заморозили. |

**№ 35 Подвижная игра Лиса и куры»**

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции, учить действовать по сигналу, развивать ориентировку в пространстве.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Посередине зала ставятся четыре гимнастические скамейки в виде квадрата рейками вверх, это – «насест». Выбираются один водящий – «лис» и один «охотник». Все остальные играющие – «куры». В одном углу зала очерчивается «нора», В который помещается «лис». В другом углу встает «охотник». «Куры располагаются вокруг «насеста» | По сигналу «куры» начинают то взлетать на «насест»,курятника» (около скамеек, образующих «курятник»).По второму условленному сигналу «лис», подобравшись к «курятнику», ловит любую «курицу», касающуюся земли хотя бы одной ногой. «Лис» берет осаленного за руку и ведет в свою «нору». Пойманный возвращается в «курятник», после чего все «куры» слетают с насеста. Если «охотник» поймает «лиса», выбирается новый «лис». Играют 4 – 6 раза. | 1.Забежав в «курятник», «лис» может осалить только одного игрока.2. По сигналу руководителя «лис» должен покинуть «курятник» независимо от того, поймал он «курицу» или нет. 3. Стоящие на рейки могут оказывать друг другу помощь (поддерживать). Выигрывают игроки, не пойманные ни разу. |

**№36 Подвижная игра «Салки» («Пятнашки»)**

Цель: развитие ловкости, меткости.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Выбирается водящий, его называют пятнашкой. | Пятнашка, ловит всех играющих, которые разбегаются по всей площадке.  2 вариант: Если пятнашка гонятся за кем – либо, а ему пересек путь другой игрок. То он обязан погнаться за тем, кто преградил ему путь.  3 вариант: Водящий, преследуя убегающих, должен держаться одной рукой за то место своего тела, по которому он был запятнан. | 4 вариант: Каждый игрок, кроме водящего, держит в руках платочек или цветную ленточку. Если играющий, за которым гонятся пятнашка, видит, что его догоняют, он может бросить платок (ленточку) на землю и сказать: «твой платок». Водящий должен подобрать платок и только потом продолжать преследование убегающего.  5 вариант: Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, стоит убегающему присесть – он уже в домике.  Тот кого пятнашка поймал (коснулся рукой) становятся водящим, а пятнашка присоединяется к игрокам. |

**№37 Подвижная игра «Дорожка препятствий**

Цель: развитие ловкости и меткости.

Инвентарь: скамейки, дуги, барьеры и т.п.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| В качестве препятствий могут быть различные пособия: скамейки, дуги, барьеры, цели для метания. Несколько детей становится за линию дома. | Порядок преодоления препятствий может быть любым, например, подлезать под несколькими дугами (рейками), пройти по гимнастической скамейки (или бревну), обежать набивные мячи (четыре мяча, положенных на расстоянии – 1 м один от другого), перепрыгнуть с места через две линии, проползти по гимнастической им мячом (или мешочком с песком) 6-7 м и метнуть его в цель, | Оцениваются быстрота и точность выполнения задания. |

**№38 Подвижная игра «Белки в лесу»**

Цель: развивать у детей внимание, быстроту, ловкость, упражнять в лазанье.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Игра проводится на площадке, где есть гимнастическая стенка. Дополнительно к ней расставляются переносные приборы для лазанья: лесенка двойная, пирамида с прицепными досками и лесенками, скамейки, доски, положенные на крупные кубы, и др. Выбирается водящий – охотник. Он становится в домик – круг, начерченный в противоположной части площадки или комнаты. Остальные играющие – белки, они размещаются на приборах – деревьях. | По сигналу педагога: «Берегись!» или по удару в бубен – все белки меняются местами: быстро слезают, спрыгивают с приборов и взлетают на другие, приборов и влезают на другие. В это время охотник их ловит – дотрагивается рукой. Пойманными считаются белки, которых водящий осалит рукой, пока они были на полу, а также те, которые остались на прежних местах. Они отходят к домику охотника и одну игру пропускают. | Игра проводится 5 – 6 раз. Новый охотник выбирается через 1 – 2 игры. В заключение игры воспитатель отмечает тех белок, которые были смелыми и ловкими.  В процессе игры воспитатель следит, чтобы дети пользовались разными приборами и не спрыгивали с высоты. |

**№39 Подвижная игра «Кто быстрее»**

Цель: развивать у детей внимание, быстроту, ловкость

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети с прыгалками в руках становятся в шеренгу на одной стороне площадки так, чтобы не мешать друг другу. В 15-20 шагах от них проводится или протягивается шнур с флажками. | По условленному сигналу все дети одновременно прыгают по направлению к черте. | Воспитатель отмечает детей, которые раньше оказались у черты. |

**№40 Подвижная игра «Медведи в лесу»**

Цель: учить детей по сигналу, бегать, не наталкиваясь друг на друга, закрепить навык лазанья по гимнастической стенке.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Подготовка** | **Ход игры** | **Правила** |
| Играющие делятся на две группы: треть из них- медведи, остальные – пчелы. В центре площадке устраивается вышка – это улей. С одной стороне вышки на расстояние 3-5 м очерчивается место берлоги, с другой – на расстоянии 5- 7 м- место луга. Пчелы помещаются на вышке или гимнастической стенке. | По сигналу «Медведи!» все пчелы летят в улей, а медведи слезают с вышки и убегают в берлогу. Не успевших убежать в берлогу пчелы жалят (дотрагивается рукой). Затем пчелы возвращаются на вышку и игра возобновляется. Ужаленный медведь не выходит за медом, а остается в берлоги. | Пчелы не ловят медведей, а дотрагиваются до них рукой. Каждое новое действие начинается по сигналу. Спрыгивать с вышки нельзя. Надо слезать. |

**№41 Подвижная игра малой интенсивности «Запрещенное движение»**

Цель: развивать внимание.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Выбирается водящий. Остальные участники становятся в одну шеренгу. | Водящий показывает какое–ни будь движение и говорит, что оно запрещающее – его нельзя выполнять. Потом делает любые движения, и ему должны подражать все игроки. Время от времени он выполняет запрещенное движение. Те из игроков, которые повторили его, делают шаг назад. Побеждает тот, кто остался на месте. | Если игрок хотя бы попытался выполнить запретное движение, ошибка засчитывается, и он отходит назад. |

**№42 Подвижная игра «Сохрани пару»**

Цель: учить детей действовать по сигналу, бегать не наталкиваясь друг на друга, развивать ловкость. Внимание.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети становятся в пары | По сигналу воспитателя(например, удары в бубен) дети расходятся или разбегаются по всей площадке. На другой сигнал – в два удара в бубен или слова: «Найди пару!» снова спешат вставать в пары с тем, с кем стояли раньше. | Тому кто долго ищет пару, дети говорят: «Галя, Галя (называют имя ребенка), поспеши, быстрее пару выбери!». Игра повторяется. |

**№43 Подвижная игра «Ловишки парами»**

Цель: развивать быстроту, ловкость.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети делятся парами, и образуя две шеренги располагаются перед стартовыми линиями на расстоянии пяти шагов одна от другой. В 15-20 шагах от стартовой линии отмечается «дом». | По сигналу все одновременно начинают бег: дети, находящиеся сзади, стараются осалить бегущих впереди. После подсчета осаленных, дети меняются ролями. | Нельзя солить за линией дома. При повторении игры дети меняются ролями. |

**№44 Подвижная игра «Кто быстрее через обручи к флажку»**

Цель: развивать ловкость, быстроту.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| 4-5 детей встают на одной стороне зала. На противоположенной стороне на скамейках лежат флажки. | По сигналу «раз, два. Три – беги» дети бегут на противоположенную сторону, по пути пролезая в обручи, и поднимают флажок. Отмечается тот, кто сделал это первым. Затем выходят следующие. | **Условие:**  -в игру включить преодоление препятствий  - подлезть под веревку, пролезть в обруч, пройти по скамейке;  - как эстафета |

**№45 Подвижная игра «Перетягивание каната»**

Цель: развивать силу и силовую выносливость, воспитывать навык коллективных взаимодействий.

Инвентарь: канат.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Канат располагают вдоль зада. Середина каната на средней линии. Дети делятся на две равные команды и становятся напротив друг друга от средней линии. Игроки берутся за канат в шахматном порядке. | По сигналу педагога команды стремятся перетянуть канат за контрольную (среднюю линию). | Побеждает команда, перетянувшая канат за контрольную линию. Игра начинается и заканчивается по сигналу педагога. Игроки выполняют три попытки. |

**№46 Подвижная игра «Кто дольше не уронит» («Лови, не урони»)**

Цель: развивать ловкость, умение ловить мяч.

Инвентарь: мяч.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Подготовка** | **Ход игры** | **Правила** |
| На игровой площадке дети образуют круг, стоят на расстоянии вытянутых рук друг от друга. В центре круга стоит воспитатель. | Воспитатель по очереди бросает мяч детям, а потом ловит его от них, произнося при этом рифмофку: «Лови, бросай,  Упасть не давай!..»  Воспитатель произносит текст, не спеша, чтобы в это время ребенок успел поймать и бросить обратно мяч. | Воспитатель отмечает детей, ни разу не уронивших мяч. Игру начинают с небольшого расстояния (радиус круга 1 м), а потом постепенно это расстояние увеличивается до 2 – 2,5 м. |

**№47 Подвижная игра «Бери скорее»**

Цель: развивать быстроту, ловкость.

Инвентарь: кубики – 4-6 шт.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Играющие стоят посередине площадки в двух шеренгах напротив друг друга на расстоянии 2 м. По сторонам площадки на расстоянии 10-15 м за каждой шеренгой обозначается линия дома. Между каждой парой на пол кладется небольшой предмет (кубик, камешек, шишка). Дети принимают и. п. – сед. | По сигналу педагога каждый стремиться быстро подняться, схватить предмет и убежать за линию дома. Тот, кто не успел взять предмет, догоняет. | Выигрывает успевший взять предмет и убежать с ним. Исходное положение можно менять. |

**48 Подвижная игра «Обруч на себя»**

Цель: формирование чувства ритма, развитие быстроты, ловкости, точности движений.

Инвентарь: гимнастические обручи.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Подготовка** | **Ход игры** | **Правила** |
| Игроки выстраиваются в две шеренги, лицом к друг другу. Интервал между игроками – 1- 1,5 м. Первые каждой шеренги надевают на себя обруч. | По сигналу педагога они быстро прокручивают обруч и передают его стоящему рядом партнеру, который надевает обруч на себя сверху вниз (или наоборот) и передает следующему участнику. Вариант игры: команды выстраиваются в круга. Передача нескольких обручей идет по кругу. Обручи возвращаются к главным игрокам, которые их надевают на себя. | Окончанием игры можно считать момент, когда последний в шеренге игрок надел обруч. |

**№49 Подвижная игра «Дружные тройки»**

Цель: развитие групповых взаимодействий, закрепление навыка обращения с гимнастическим инвентарем, развитие ловкости, координации движений.

Инвентарь: гимнастические обручи.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Подготовка** | **Ход игры** | **Правила** |
| Игроки разбиваются на тройки (3-5) и выстраиваются перед общей стартовой линией. Перед каждой тройкой на расстоянии 6-8 м обозначается поворотный пункт. | По команде педагога игроки, возглавляющие тройки, надевают на себя обруч, бегут до поворотного пункта, обегают его и возвращаются назад. В обруч пролезает очередной участник тройки, и теперь игроки вдвоем проделывают то же задание. Затем они возвращаются за третьим участником. | Тройка игроков, в полном составе первой вернувшаяся на исходную позицию объявляется победительницей. |

**№50 Подвижная игра «Части тела»**

Цель: развивать быстроту реакции и сообразительность

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Игроки перемещаются по площадке в разных направлениях (бегают, прыгают, шагают). | По команде педагога «Рука-голова!» каждый игрок быстро находит себе партнера и кладет руку ему на голову. Отмечаются самые быстрые и внимательные пары | Педагог может придумывать разные комбинации- «рука-рука», «рука-нос» и др. |

№51 Подвижная игра «Добеги и прыгни»

Цель: закрепление техники прыжка в высоту, развитие ловкости, силы.

Инвентарь: ленточки 6-8 шт.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Подготовка** | **Ход игры** | **Правила** |
| Несколько детей стоят шеренгой. На расстояние 10м от них начерчена полоса шириной 30 – 40см, над ней подвешены на веревочке ленточки. | По сигналу педагога дети бегут вперед и срывают ленточку. | Побеждает тот, кто первым, точно наступив на полосу, подпрыгнет и снимает ленточку. |

**№52 Подвижная игра «Противоположные движения»**

Цель: развивать внимание, быстроту реакции.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети строятся в шеренгу. Ведущий – инструктор физической культуры перед шеренгой. | Ведущий показывает разные движения, дети должны делать противоположные (например, ведущий – руки вверх, дети – вниз; ведущий – присел, дети – стоят). | Кто ошибся, делает шаг назад. Отмечаются самые внимательные. |

**№53 Подвижная игра « Построй шеренгу, круг, колонну»**

Цель: закрепить умение ориентироваться в пространстве и быстро перестраиваться в соответствии с условными обозначениями; совершенствовать технику видов ходьбы; формировать правильную осанку.

Материал: модели с изображением круга и линии.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Подготовка** | **Ход игры** | **Правила** |
| Дети (двух команд) свободно ходят по площадке в разных направлениях. | По сигналу педагога (показом модели) – «Шеренга», «Круг», «Колонна» дети стараются быстро построиться в заранее указанном месте. | Строиться быстро, не толкаться, находя свое место; соблюдать равнение в шеренге и колонне. Круг строить вокруг ориентира (куб). Побеждает та команда, которая лучше и быстрее выполнит по сигналу. |

**№54 подвижная игра «Кенгуру, пингвины»**

Цель: совершенствовать технику прыжков с зажатым между коленями мячом; закрепить повадки животных, место их обитания.

Оборудование: мячи по количеству детей.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети берут мячи и в рассыпную располагаются на площадке. | Воспитатель напоминает детям, что они будут передвигаться как животные. Если звучит команда «Кенгуру»- дети прыгают с зажатым между коленями мячом, если «Пингвин»- ходят важно, зажав мяч между стопами.  Варианты: 1.Педагог называет место обитания животных (Австралия и Антарктида). | Действовать по сигналу воспитателя.  Дети которые ни разу не потеряли мяч, считается победителями в этой игре. |

**№55** Подвижная игра «Охотники и утки»

Цель: совершенствовать технику метания вдаль, развивать ловкость, глазомер.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Играющие соединив руки, образуют круг. Расчитываясь на первый – второй , они делятся на две команды. Одна команда – «охотники», другая «утки». «Утки» находятся произвольно в кругу. «Охотники» остаются на своих местах или отступают на 2-3 шага назад. У ног «охотников» чертится линия, назначается судья. У одного охотника в руках мяч. | По сигналу педагог «охотники», перебрасывая мяч в разных направлениях, стараются запятнать «уток». Утки» бегают в пределах круга, увертываясь от мяча. «Утка», которой коснулся мяч, выходит из игры. Когда все «утки» запятнаны, судья отмечает, в течение какого времени «охотники» «убивают» всех «уток». Играющие меняются ролями, и игра продолжается. | 1.При бросание мяча в «уток» «охотникам»не разрешается переступать линию круга. Если «охотник» запятнал «утку», нарушив это правило, она запятнанной не считается.  2. «Охотники» могут перебрасывать мяч друг другу. Тот кому удобнее бросает мяч в «уток».  3. Запятнанными «утки» считаются только тогда, когда мяч непосредственно коснулся тела. |

**№56 Подвижная игра « Птицы, звери, рыбы**»

Цель: закрепить умение ориентироваться в пространстве и быстро перестраиваться в соответствии с условными обозначениями; развивать воображение, умение действовать в соответствии с образом.

Материал: модели сообразным изображением (зверь, птица, рыба).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети стоят врассыпную по залу. | Дети разбегаются по всей площадке. По сигналу воспитателя «Охотник!» они быстро останавливаются на месте и, посмотрев на модель, принимают позу определенного животного, птицы или рыбы. Воспитатель отмечает чья поза лучше.  Варианты: 1.Для усложнения игры можно вводить схематическое изображение животных, птиц и рыб.  2.Модели с начальными буква (З,П,Р).  3. Модели среды обитания. | Действовать по сигналу воспитателя.  Дети, которые изображают самые яркие образы, считается победителями в этой игре. |

**№57 Подвижная игра «Ловишки с мячом»**

Инвентарь: мяч.

Цель: развитие ловкости, глазомера.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети образуют круг, в руках одного мяч. | По сигналу дети начинают передавать мяч из рук в руки, произнося: «Раз, два, три – мяч скорее бери! Четыре, пять, шесть – вот он, вот он здесь! Семь, восемь, девать – бросай кто умеет». Последний кому попал мяч, говорит6 «Я!», выходит в середину и бросает мяч, стараясь осалить разбегающихся в стороны детей. | Передавать мяч, точно согласуя движения с ритмом произносимых слов, не прижимать к груди; тот кого запятнает мяч, пропускает одну игру; мяч бросать целясь в ноги. |

**№58 Подвижная игра «Играй, играй мяч не теряй»**

Цель: почувствовать качество мяча: вес, упругость и др.; формировать умения управлять мячом и играть с ним, не мешая товарищу,

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Все дети располагаются врассыпную на площадке, в руках у них мяч. | Каждый ребенок свободно играет с мячом. После сигнала педагога все должны как можно быстрее поднять мяч вверх. Педагог называет движения с мячом, которые дети могут выполнять в игре.  Вариант: дети стоят парами и перебрасывают мяч друг другу снизу, из–за головы, от груди. | Опоздавшие получают штрафное очко. Выигрывают те дети, которые во время игры не получают штрафных очков.  Вариант: После сигнала педагога все игроки должны правильно держать мяч или принять стойку баскетболиста. За неправильное движения получают штрафное очко. Вариант: Пары, которые ни разу не потеряли мяч и правильно выполняли передачи, считаются победителями в этой игре. |

**№59 Подвижная игра «У кого меньше мячей»**

Цель: развитие ловкости, координации, глазомера

Инвентарь: мяч.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети образуют две равные команды, у каждого игрока в руках мяч. Команды располагаются на своей половине площадки (площадка разделена сеткой, подвешенной на уровне 130-150м). | Дети обеих команд после сигнала педагога стараются перебросить свои мячи на площадку противника. | Выигрывает команда, на площадке которой после второго свистка находится меньше мячей. |

**№60 Подвижная игра «Передал –садись»**

Цель: совершенствовать технику передачи – ловли мяча, развивать ловкость, умение согласовывать действия с товарищами.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети образуют несколько команд, каждая команда выбирает капитана. Команды становятся в колонны за линией старта. Капитан каждой команды с мячом в руках становятся напротив своей команды на расстоянии 2-3м от нее. | По сигналу педагога капитан передает мяч первому игроку колонны, который ловит его, передает обратно капитану и приседает. Капитан таким же образом передает мяч второму, затем – третьему и свеем остальным игрокам. Каждый игрок после передачи мяча капитану приседает. Когда мяч передан капитану последним игроком, капитан поднимает мяч вверх над головой и вся команда быстро встает. | Если игрок не поймал мяч, то он обязан за ним сбегать, вернуться на свое место и передать мяч своему капитану. Выигрывает та команда, которая раньше выполнила задание. |

**№61 Подвижная игра «Чья команда больше»**

Цель: учить метко бросать мяч в корзину, развивать способность согласовывать свои действия с действиями товарищей, воспитывать ответственность и организованность

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Подготовка** | **Ход игры** | **Правила** |
| Дети делятся на команды по 4-5 игроков. Они становятся в колонну на расстоянии 2м от корзины. Первые в каждой колонне – с мячами. | После сигнала воспитателя они бросают мячи, стараясь попасть в корзину. Каждый ловит мяч, передает его следующему товарищу по команде, сам обегает выставленные на площадке кегли и становится в конец колонны. То же повторяют и следующие игроки.  Вариант: После броска мяча в корзину первый игрок передает мяч с установленного места всем игрокам своей команды по очереди, затем становятся в конец колонны. Второй игрок бросает мяч в корзину и также повторяет все действия. Игра заканчивается, когда все дети совершает бросок в корзину. | Выигрывает та команда, которая в установленное время больше мячей забросит в корзину. |

**№62 Подвижная игра «10 передач»**

Цель: учить детей передавать – ловить мяч, развивать умения согласовывать действия с товарищами, воспитывать стремление помочь товарищу правильно выполнить движения.Инвентарь: мяч.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети становятся парами на расстоянии 1,5-2м один от другого. У каждой пары мяч. | По сигналу дети начинают передавать мяч друг другу заданным способом, стараясь не уронить его на землю. Обращается внимание детей на то, что мяч необходимо ловить, не касаясь им груди, а бросать его партнеру на уровни груди. | Побеждает пара, быстрее сделавшая 10 передач без падения мяча на землю. Варианты: 1.Пара уронившая мяч, выходит из игры. Выигрывают те дети, которые дольше удерживают мяч. 2. Выигрывают те пары, которые быстрее сделают 10 передач, не роняя мяч на землю. |

**№63 Подвижная игра «Мотоциклисты»**

Цель: совершенствовать ведение мяча на месте и в движении, приучать детей видеть площадку.

Инвентарь: мяч, зеленый, красный флажок.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| На площадке чертится улица шириной 2-3м, длиной 4-5м. Все дети – мотоциклисты. Посередине улицы стоит регулировщик. | Дети свободно ведут мяч по площадке. Регулировщик, с зеленым и красным флажком регулирует движение на улице. Мотоциклист, доехавший до улицы, если регулировщик показывает красный флажок, останавливается, но мотор не выключает – он ведет мяч на месте. Если регулировщик поднимает зеленый флажок, мотоциклисты могут проехать улицу без остановки – провести мяч бегом. | Движения по улице происходит в одном направлении.  Через некоторое время педагог подает сигнал и дети меняют руку. |

**№ 64 Подвижная игра «Мяч водящему»**

Цель: развитие ловкости, глазомера, умения согласовывать свои действия с действиями товарищей; учить детей передавать мяч двумя руками от груди и ловить его.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети делятся на несколько групп, которые образуют круг. В центре каждого круга- водящий с мячом. | По сигналу водящие поочередно бросают мяч своим игрокам и получают его обратно. Когда мяч обойдет всех игроков круга (1, 2,3 раза), водящий поднимает его вверх. | 1.Побеждает команда, меньшее число раз уронившая мяч.  2. Побеждает команда, быстрее закончившая игру и меньшее число раз уронившая мяч. |

**№65 Подвижная игра «Гонка мячей в колонне»**

Цель: совершенствовать передачу мяча над головой, умение детей действовать в командной игре.

Оборудование: мячи- 2 штуки.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Подготовка** | **Ход игры** | **Правила** |
| Дети делятся на две команды, встают в колонны, определяют, где направляющий и замыкающий. У направляющего мяч. | По сигналу воспитателя «Раз, два, три начни!» дети передают мяч друг другу из – за головы назад, мяч доходит до замыкающего, он с мячом бежит вперед и встает первым и игра продолжается до тех пор, пока мяч снова не окажется в руках направляющего. Чья команда первой закончит игру, та команда и победила. Варианты: 1.Одна передача мяча между ног. | 1.Действовать по сигналу воспитателя.  2.Мяч не должен падать на пол, его нельзя перебрасывать, передавать через участника.  **3**.По завершению игры направляющий должен поднять мяч вверх. |

**№66 Подвижная игра «Эстафета с мячом»**

Цель: воспитывать ответственность перед командой..

Оборудование: мячи-2шт.; конусы 2-4 шт.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети делятся на две(четыре) команды и становятся в колонны за линией старта. Мяч находится у первого игрока каждой команды. | По сигналу воспитателя «Раз, два, три беги!» ребенок с мячом бежит, оббегает ориентир установленный воспитателем, бежит обратно передает мяч следующему участнику, а сам встает конец колонны. Выигрывает та команда, которая раньше выполнила задание. | 1.Действовать по сигналу воспитателя.  2. Мяч не должен перебрасываться участникам.  3. По завершению эстафеты первый игрок должен поднять мяч вверх. |

**№67 Подвижная игра «школа мяча»**

Цель: развивать глазомер и ловкость, воспитывать доброжелательность по отношению друг к другу.

Оборудование: мячи по количеству детей.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети берут мячи и врассыпную располагаются на площадке. | Воспитатель дает задание и наблюдает за правильностью выполнения.  Варианты движений: Подбросить мяч вверх и поймать двумя руками; подбросить мяч вверх и хлопнуть в ладоши перед собой; ударить о землю и поймать двумя руками; ударить о землю, одновременно хлопнуть в ладоши перед собой и поймать его двумя руками; встать лицом к стене, ударить мячом и поймать и т. д..  Воспитатель отмечает, самых ловких. | 1. Действовать по заданию воспитателя.  2. Если мяч утерян- ребенок выбывает из игры.  3.По завершению последнего задания «Стоп, мяч вверх!» выявляются победители игры. |

**№68 Подвижная игра «Сбей кеглю» и «Снайперы»**

Цель: закрепить умение детей метать в цель, развивать глазомер, добиваться активного движения кисти руки при броске.

Оборудование: мячи и кегли по количеству детей в команде.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети стоят в шеренге и рассчитываются на первый и второй, тем самым делятся на две команды. В один ряд выставляются кегли на расстоянии 3м от линии старта. | По сигналу воспитателя «Раз, два, три начни!» дети бросают мячи, стараясь сбить кегли. Вначале одна команда становится к линии старта и сбивает кегли, затем другая. Воспитатель отмечает детей, точно попавших в цель. Варианты: При повторе игры черта отодвигается дальше от кеглей на 0,5м. | 1.Действовать по сигналу воспитателя  2.Сбивать предметы разными способами.  3.Выигрывает команда, на площадке которой находится меньше кеглей. |

**№69 Подвижная игра «Мяч в кольцо»**

Цель: совершенствовать технику броска мяча в корзину от груди двумя руками; развивать глазомер и дружеский интерес к спортивным играм.

Оборудование: мячи по количеству детей.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети образуют две равные команды, у каждого мяч и располагаются напротив баскетбольных корзин. | По сигналу педагога по очереди забрасывают в кольцо мячи от груди двумя руками. По сигналу «Стоп, игра!» игра заканчивается. Воспитатель подсчитает количество заброшенных мячей в кольцо в каждой команде и называет победителей. Игра повторяется. | 1.Действовать по сигналу воспитателя.  2.Честно выполнять движения по очереди.  3.Выигрывает команда, в который больше заброшенных мячей. |

**№70 Подвижная игра «Мяч в воздухе»**

Цель: совершенствовать технику передачи мяча разными способами, развивать дружеский интерес к спортивным играм.

Оборудование: мяч.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| Дети образуют круг (2 круга) и становятся на расстояние вытянутых в стороны рук, водящий находится в середине круга. | По сигналу педагога «Раз, два, три начни!» стоящие в кругу дети начинают перебрасывать друг другу мяч, не давая возможности водящему коснуться его. Водящий, бегая в середине круга, стремиться дотронуться до мяча, тогда тот находится в воздухе или на земле Если ему это удалось, он меняется местами с игроком, который последний держал мяч в руках. | 1.Действовать по сигналу воспитателя.  2. Не отбирать мяч друг у друга.  3. Не поддаваться водящему, бросая мяч ему в руки. |

**№71 Подвижная игра «Перестрелка»**

Цель: закрепит технику броска мячом в движущую цель в соревновательных условиях,

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка | Ход игры | Правила |
| В середине площадки проводят линию, делящую ее пополам. В 15-20 шагах от центра с двух сторон чертят еще по одной линии (плен). Играющие делятся на две команды, которые свободно размещаются каждая на своем поле. Педаго с мячом в руках – в центре. | Педагог подбрасывает мяч и первой вступает в игру та команда, на стороне которой он упадет. Начинается перестрелка. Каждая команда стремится осалить мячом игроков другой команды. Осаленные идут за линию плена (на сторону противника). Игра продолжается до сигнала воспитателя «Стоп игра!». Подсчитывается количество пленных в каждой команде и называется победитель. | 1.Играющие не имеют права переходить за среднию линию-на поле противника.  2.Игрок не считается осаленным, если ин моймает мяч на ленту, а также, если мяч поподает в него, отскочив от земли.  3.Бегать с мячом и задерживать его в руках не разрешается.  4.При нарушении правил мяч передается другой команде.  5.Пленных можно выручать. Для этого надо перебросить мяч пленному (через поле противника) так, чтобы он поймал его, не переходя линию плена. Тот, кому это удается, считается освобожденным и возвращается на свое место. |