**Карточка № 1**

**ЛИСА В КУРЯТНИКЕ**

**Задачи**: Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.

**Описание:** На одной стороне площадки отчерчивается курятник. В курятнике на насесте (на скамейках) располагаются куры, дети стоят на скамейках. На другой стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – они ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу «Лиса» куры убегают в курятник, взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест. Отводит ее в свою нору. Куры спрыгивают с насеста и игра возобновляется.

**Правила:**

Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса! ».

**Варианты:** Увеличить число ловишек – 2 лисы. Курам взбираться на гимнастическую стенку.

**Карточка № 2**

**ЗАЙЦЫ И ВОЛК**

**Задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.

**Описание:** 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 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.

**Правила:**

Зайцы выбегают при словах – зайцы скачут.

Возвращаться на места можно лишь после слова «Волк! ».

**Варианты:** Нельзя ловить тех зайцев, которым подала лапу зайчиха - мать. На пути поставить кубы – пенечки, зайцы оббегают их. Выбрать 2 волков. Волку перепрыгнуть через преграду – ручей.

**Карточка № 3**

**У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ**

**Задачи:** Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивать речь.

**Описание:** На одной стороне площадки проводится черта – это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2-3 шагов очерчивается место для медведя. На противоположной стороне дом детей. Воспитатель назначает медведя, остальные дети – у себя дома. Воспитатель говорит: «Идите гулять! ». Дети направляются к опушке леса, собирая ягоды, грибы, имитируя движения и хором говорят:

«У медведя во бору,

грибы ягоды беру.

А медведь сидит

и на нас рычит».

Медведь в это время сидит на своем месте. Когда играющие произносят «Рычит! » медведь встает, дети бегут домой. Медведь старается их поймать – коснуться. Пойманного медведь отводит к себе. После 2-3 пойманных выбирается новый медведь.

**Правила:**

Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убегать домой только после слова «рычит! ».

Медведь не может ловить детей за линией дома.

**Варианты:** Ввести 2 медведей. Поставить на пути преграды.

**Карточка № 4**

**ПТИЧКИ И КОШКА**

**Задачи**: Развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

**Описание:** На земле чертится круг или кладется шнур со связанными концами. Воспитатель выбирает ловишку который становится в центре круга. Это кошка. Остальные – птички, находятся за кругом. Кошка спит, птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички вылетают из круга. Тот, кого коснулась кошка, считается пойманным и идет на середину круга. Когда поймают 2-3 птичек – выбирается новая кошка.

**Правила:**

Кошка ловит птичек только в кругу.

Кошка может касаться птичек, но не хватать их.

**Варианты:** Если кошка долго не может никого поймать, добавить еще одну кошку.

**Карточка № 5**

**«ЧЕРЕЗ РУЧЕЕК»**

**Задачи:** Развивать у детей ловкость, упражнять в прыжках на обеих ногах, в равновесии.

**Описание:** 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 перебирается через ручеек. Тот, кто оступился, отходит в сторону – «сушить обувь». Все дети должны перейти через ручей.

**Правила:** Проигравшим считается тот, кто вступил ногой в ручеек. Перебираться можно только по сигналу.

**Варианты:** Увеличить расстояние между шнурами, обходить предметы, перебираясь на другой берег. Прыгать на одной ноге.

**Карточка № 6**

**КОШКА И МЫШКА**

**Задачи:** Развивать у детей умение быстро действовать по сигналу, ходить, сохраняя форму круга. Упражнять в беге с ловлей.

**Описание:** Все играющие, кроме 2, становятся в круг, на расстоянии вытянутых рук, и берутся за руки. В одном месте круг не замыкается. Этот проход – называется воротами. Двое играющих, находятся за кругом, изображают мышку и кошку. Мышка бегает вне круга и в кругу, кошка – за ней, стараясь поймать ее. Мышка может вбегать в круг через ворота и подлезать под руки стоящих в кругу. Кошка – только в ворота. Дети идут по кругу и говорят:

«Ходит Васька серенький,

Хвост пушистый – беленький.

Ходит Васька – кот.

Сядет, умывается,

Лапкой вытирается, песенки поет.

Дом неслышно обойдет,

Притаится Васька – кот.

Серых мышек ждет».

После слов кошка начинает ловить мышку.

**Правила:**

Стоящие в кругу не должны пропускать кошку под сцепленные руки.

Кошка может ловить мышку за кругом и в кругу.

Кошка может ловить, а мышка убегать после слова «ждет».

**Варианты:** Устроить дополнительные ворота, ввести 2 мышек, увеличить количество кошек.

**Карточка № 7**

**ЛОШАДКИ**

**Задачи:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, согласовывать движения друг с другом, упражнять в беге, ходьбе.

**Описание:** Дети делятся на 2 равные группы. Одна группа изображает конюхов, другая – лошадей. На одной стороне отчерчивается конюшня. На другой – помещение для конюхов, между ними луг. Воспитатель говорит: «Конюхи, вставайте скорей, запрягайте лошадей! ». Конюхи с вожжами в руках, бегут к конюшне и запрягают лошадей. Когда все лошади запряжены, они выстраиваются друг за другом и по указанию воспитателя идут шагом или бегут. По слову воспитателя «Приехали! » конюхи останавливают лошадей. Воспитатель говорит «Идите отдыхать! ». Конюхи распрягают лошадей и отпускают их пастись на луг. Сами возвращаются на свои места отдохнуть. Лошади спокойно ходят по площадке, пасутся, щиплют траву. По сигналу воспитателя «Конюхи, запрягайте лошадей! » конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом. После 2-3 повторений воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню! ». Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их и отдают вожжи воспитателю.

**Правила:**

Играющие меняют движения по сигналу воспитателя. По сигналу «Идите отдыхать» - конюхи возвращаются на места.

**Варианты:** Включить ходьбу по мостику – доске, положенной горизонтально или наклонно, предложить разные цели поездки.

**Карточка № 8**

**КРОЛИКИ**

**Задачи**: Развивать у детей умение двигаться в коллективе, находить свое место на площадке. Упражнять в подлезании, в беге, в прыжках на 2 ногах.

**Описание:** На одной стороне площадки отчерчиваются круги – клетки кроликов. Перед ними ставятся стульчики, к ним вертикально привязываются обручи или протягивается шнур. На противоположной стороне ставится стул – дом сторожа. Между домом и клетками кроликов – луг. Воспитатель делит детей на маленькие группы по 3-4 человека. Каждая группа становится в очерченный круг. «Кролики сидят в клетках! » - говорит воспитатель. Дети присаживаются на корточки – это кролики в клетках. Воспитатель поочередно подходит к клеткам и выпускает кроликов на травку. Кролики пролезают в обруч и начинают бегать и прыгать. Воспитатель говорит «Бегите в клетки! ». Кролики бегут домой и возвращаются в свою клетку, пролезая снова в обруч. Затем сторож снова их выпускает.

**Правила:** Кролики не выбегают, пока сторож не откроет клеток. Кролики возвращаются после сигнала воспитателя «Скорей в клетки! ».

**Варианты:** В каждую клетку поставить скамеечку или стульчик по числу кроликов.

**Карточка № 9**

**ГДЕ ПОЗВОНИЛИ**

**Задачи**: Развивать у детей слух, внимание и выдержку.

**Описание:** Дети сидят по кругу или вдоль стены. Один из играющих по назначению воспитателя становится в центре круга или перед сидящими. По сигналу воспитателя он закрывает глаза. Воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить. Ребенок, находящийся в центре круга, должен не открывая глаз, указать рукой направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, воспитатель говорит «Пора! », играющий открывает глаза. А тот, кто позвонил – поднимает и показывает звонок. Если водящий ошибся, он снова закрывает глаза и отгадывает еще раз. Затем воспитатель назначает другого водящего.

**Правила:** Водящий открывает глаза только после слова воспитателя «Пора!

**Варианты**: Раскрутить водящего; вместо звоночка ввести дудочку или другой музыкальный инструмент.

**Карточка № 10**

**ПОПАДИ МЕШОЧКОМ В КРУГ**

**Задачи**: Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании правой и левой рукой.

**Описание:** Дети стоят по кругу. В центре круга выложен из веревки кружок, концы веревки связаны, круг можно начертить. Диаметр круга – 2 метра. Дети находятся на расстоянии 1-2 шагов от круга. В руках мешочки с песком. По слову воспитателя «Бросай! », все бросают свои мешочки в круг. «Поднимите мешочки! » - говорит воспитатель. Дети поднимают мешочки, становятся на место. Воспитатель отмечает, чей мешочек не попал в круг, игра продолжается. Дети бросают другой рукой.

**Правила:** Бросать мешочек нужно по слову воспитателя «Бросай! »Поднимать по сигналу «Поднимите! ».

**Варианты**: Вместо мешочков бросать шишки; разделить детей на подгруппы, каждая бросает в свой круг; увеличить расстояние.

**Карточка № 11**

**КТО БРОСИТ ДАЛЬШЕ МЕШОЧЕК**

**Задачи:** Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании в даль правой и левой рукой, в беге, в распознавании цвета.

**Описание**: Дети стоят вдоль стены. Несколько детей, названных воспитателем, становятся на одной линии перед положенной на пол веревкой. Дети получают мешочки 3 разных цветов. По слову воспитателя «Бросай! » дети бросают мешочек вдаль. Воспитатель обращает внимание детей на то, чей мешочек упал дальше и говорит: «Поднимите мешочки! ». Дети бегут за своими мешочками, поднимают их и садятся на места. Воспитатель называет других детей, которые занимают места бросавших мешочки. Игра заканчивается, когда все дети бросят мешочки.

**Правила:** Бросать и поднимать мешочки можно только по слову воспитателя. **Варианты:** Поставить ориентиры – кто дальше. Бросать шишки, мячики

**Карточка № 12**

**САМОЛЕТЫ**

**Задачи:** Развивать у детей ориентировку в пространстве, закрепить навык построения в колонну. Упражнять в беге, не наталкиваясь друг на друга, выполнять движения по сигналу.

**Описание:** Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают летчиков на самолетах. Они готовятся к полету. По сигналу воспитателя «К полету готовься! » дети кружат согнутыми в локтях руками – заводят мотор. «Летите! » - говорит воспитатель. Дети поднимают руки в стороны и летят врассыпную, в разных направлениях. По сигналу воспитателя «На посадку! » - самолеты находят свои места и приземляются, строятся в колонны и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

**Правила:** 1. 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)

**Варианты:** Пока самолеты летают, поменять местами флажки, унести на противоположную сторону. Менять ведущих в колоннах.

**Карточка № 13**

**НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ**

**Задачи:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, по слову, быстро строится в пары. Упражнять в беге, распознавании цветов. Развивать инициативу, сообразительность.

**Описание**: Играющие стоят вдоль стены. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя – дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «Найди себе пару! », дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят себе пару, каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. В игре участвуют нечетное число детей, 1 должен остаться без пары. Играющие говорят: «Ваня, Ваня – не зевай, быстро пару выбирай! ».

**Правила:** Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу (слову) воспитателя. Каждый раз играющие должны иметь пару. **Варианты:** Вместо флажков использовать платочки. Чтобы дети не бегали парами, ввести ограничитель – узкую дорожку, перепрыгнуть через ручеек.

Карточка № 14

**ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ**

**Задачи:** развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по зрительному сигналу. упражнять детей в беге, ходьбе.

**Описание:** Дети сидят вдоль стены, они автомобили. Каждому дается флажок какого – либо цвета. Воспитатель стоит лицом к играющим, в центре. В руке – 3 цветных флажка, по цветам светофора. Поднимает флажок, дети, имеющие флажок этого цвета бегут по площадке в любом направлении, на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются, и по сигналу «Автомобили возвращаются! » - направляются шагом в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, но может поднять и 2, и все 3 флажка вместе, тогда все машины выезжают из гаража.

**Правила**: Выезжать из гаражей можно только по сигналу воспитателя, возвращаться в гараж тоже по сигналу. Если флажок опущен, автомобили не двигаются.

**Варианты**: Разложить по углам ориентиры разного цвета. На сигнал «Автомобили выезжают», в это время поменять местами ориентиры. Предложить детям вспомнить разные марки автомобилей.

**Карточка № 15**

**ЛОХМАТЫЙ ПЕС**

**Задачи**: Приучать детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал.

**Описание:** Ребенок изображает собаку, он сидит на стуле в одном конце площадки, и делает вид что спит. Остальные дети находятся в другом конце помещения за чертой – это дом. Они тихо подходят к собаке, воспитатель говорит:

Текст Движения

Вот лежит лохматый пес,

В лапы свой уткнувши нос

Тихо, смирно он лежит – Водящий сидит на корточках и изображает, что спит.

Не то дремлет, не то спит.

Подойдем к нему, разбудим,

И посмотрим – что же будет? ». Дети подкрадываются к нему на цыпочках и прикасаются к водящему. Собака просыпается, встает и начинает лаять. Дети убегают в дом (встают за черту). Роль передается другому ребенку. Игра повторяется.

**Варианты:** Поставить преграду – скамеечки на пути детей; на пути собаки.

**Карточка № 16**

**«ГОРЕЛКИ».**

**Задача:** научить соблюдать правила игры, развивать ловкость, быстроту, соблюдать правила игры.

**Ход игры**. Дети стоя в колонне парами. Перед ними – линия, на ней – водящий.

Говорят хором:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло,

Глянь на небо –

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три, беги.

После слова "беги" дети, стоящие в колонне в последней паре, отпускают руки и бегут вперед вдоль колонны: один слева, а другой справа от нее. Они выбегают вперед и стараются снова взяться за руки и стать впереди водящего. Водящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и взяться за руки. Если водящему удается это сделать, он с пойманным образует новую пару, которая становится впереди колонны. Оставшийся без пары будет водящим. Если водящему не удалось поймать никого из пары, он продолжает выполнять свою роль. Игра заканчивается, когда все пары пробегут по одному разу. После этого выбирается новый водящий. Игра возобновляется.

**Примечание**. Воспитатель следит, чтобы дети не выбегали из колонны раньше времени.

**Карточка № 17**

**«МЫ ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА»**

**Задача:** научить ходить и бегать врассыпную на ограниченной площади. Развивать быстроту, ловкость.

**Ход игры**. Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки также проводится черта. В центре площадки находится водящий. Играющие хором произносят:

Мы весёлые ребята,

Любим бегать и играть.

Ну, попробуй нас догнать!

Раз, два, три – лови!

Ловишка ловит детей.

После слов «Лови! » дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка их ловит. Тот, кого ловишка успел задеть, прежде чем тот пересечёт черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку. После двух перебежек выбирается другой водящий. Игра повторяется 3-4 раза.

**Карточка № 18**

**«МЫШИ ВОДЯТ ХОРОВОД»**

**Задача**: научить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, ориентироваться в пространстве, бегать легко, на носках, стараясь не попадаться ловящему.

**Ход игры.**

Выбирается водящий «кот Васька», остальные — «мыши». Воспитатель говорит:

Текст Движения

«Ля –ля - ля»

На печурке дремлет кот.

Ля-ля-ля!

Тише, мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите!

Вот проснется Васька-кот —

Разобьет ваш хоровод!

«Мыши» не слушаются, бегают, пищат.

Вот проснулся

Васька-кот,

Разбежался хоровод! »

«Кот» бегает за «мышами».

Игра повторяется 2—3 раза.

**Карточка № 19**

**ПТИЧКА, РАЗ! ПТИЧКА, РАЗ!**

**Задачи:** – научить детей выполнять движения, счета.

Описание: Сколько у птиц лапок, глаз, крыльев?

Птички, раз! Выставляют вперед одну ногу

Птички, два! Выдвигают другую ногу.

Скок, скок, скок! Скачут на обеих ногах.

Птичка, раз! Поднимают одну руку.

Птичка, два! Поднимают другую руку.

Хлоп! Хлоп! Хлоп! Поднимают другую руку.

Птичка, раз! Закрывают рукой один глаз.

Птичка, два! Закрывают другой глаз. Открывают глаза, бегают, машут крылышками, чирикают пищат. Игра проводится 2 -3 раза.

**Карточка № 20**

**СТАДО**

**Задачи**: – научить быстро реагировать на сигнал.

**Описание:** Выбирают «пастуха» и «волка» («волк» в середине площадки) .

«Овцы» зовут пастуха:

«Пастушок, пастушок,

Заиграй в рожок! Трава мягкая,

Роса сладкая. Гони стадо в поле, Погулять на воле! »

По сигналу «пастуха» «Волк! » «овцы» бегут в «дом» на противоположную сторону площадки.

**Карточка № 21**

**БУСИНКИ**

**Задачи:** – научить медленно передвигаться, повторять движения взрослого, не разрывая цепь.

**Описание:** Взрослый начинает игру, идет и повторяет: «Я на ниточку насаживаю бусинку», беря желающих детей за руку, остальные подходят, берут за руку последнего ребенка, образуя длинную цепь — бусы. Поет медленно:

Как мы бусинки лепили, Как мы бусинки лепили,

Бусинки, бусинки, Красивые бусинки.

Как мы с бусами играли,

Ведет цепь по прямой.

**Карточка № 22**

**ЛЯГУШКИ**

**Задачи:** – научить выполнять движения, не мешая друг другу.

**Описание**: На земле параллельно раскладывают два шнура — это «речка». Здесь лягушата будут «плавать».

Текст игры:

Ква! Ква! Ква! В речку прыгать нам пора. Дети прыгают и говорят: «Ква! Ква! »

Плавать можно до утра! Дети «плавают» и повторяют: «Ква! Ква! »

Раз, два, три! Лапками греби! Дети «гребут» и повторяют: «Ква! Ква! "

На берег пора! Выпрыгивают из «речки».

Ква! Ква! «Ловят» комаров. Поймайте комара!

 «Ловят» комаров

**Карточка № 23**

**ПОДАРКИ**

**Цель:** продолжать учить детей выполнять движения соответственно тексту, развивать ловкость ,внимание.

**Описание:** Взявшись за руки, дети образуют хоровод. Выбирается водящий, он становится в середину хоровода, а остальные идут по кругу в правую сторону и говорят:

Принесли мы всем подарки,

Кто захочет, тот возьмет.

Вот вам кукла с лентой яркой,

Конь, волчок и самолёт.

С окончанием слов дети останавливаются, а стоящий в кругу называет, какой из перечисленных подарков он желает получить. Если он назовет коня, дети изображают, как скачет конь: бегут по кругу друг за другом, высоко поднимая ноги, руки протянуты вперед, корпус слегка откланяется назад; если кукла – они пляшут на месте лицом к центру круга на любую плясовую мелодию; если волчок – кружатся на месте, потом присаживаются, слегка склонившись набок, как волчок; если самолет – подражают полёту и приземлению самолёта: раздвинув руки в стороны, бегут плавно друг за другом по кругу. Когда стоящий в кругу скажет «Стоп», замедляют ход и плавным движением опускаются на корточки.

Изображая ту или иную игрушку, дети говорят и соответствующие слова:

Скачет конь наш, чок, чок, чок, Слышен топот быстрых ног.

Кукла, кукла попляши, Красной лентой помаши

Вот как кружится волчок, Прожужжал и на бок лег.

Самолет летит, летит,

Летчик смелый в нем сидит.

Стоящий в кругу ребенок выбирает какую – нибуть «игрушку» - одного из участников игры. Тот, кого выбрали, идет на середину круга, и игра начинается снова.

**Карточка № 24**

**СОВУШКА**

**Цель** : развивать у детей торможение, наблюдательность, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять детей в беге.

**Описание** : игроки (жучки, паучки, мышки, бабочки) находятся на площадке, водящий – «совушка» сидит в гнезде. Со словами «День наступает – всё ожи-вает! » игроки передвигаются по площадке, выполняя имитационные дей-ствия. Со словами «Ночь наступает – всё замирает! » дети останавливаются и замирают в неподвижной позе. Совушка выходит на охоту и забирает с собой тех игроков, которые пошевелились.

! Совушке нельзя долго наблюдать за одним и тем же игроком.

**Карточка № 25**

 **«ОГУРЕЧИК, ОГУРЕЧИК»**

**Цель:** Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивать речь.

**Описание:** Выбирается один ребенок – это мышка. Он садится на стульчике в конце спортивного зала.

На противоположной стороне зала ограждается огород, а все остальные ребята огурцы.

Дети – «огурцы» идут со словами в сторону мышки:

Огурчик, огурчик,

Не ходи на тот конечик:

Там мышка живет, тебе хвостик отгрызет.

После этих слов «мышка» бежит за «огурцами», последние убегают от «мышки» в свой огород. Кого мышка поймала, тот становится на её место.

Игра повторяется 2-3 раза с другим мышонком.

**Карточка № 26**

**«ПЕРЕЛЕТ ПТИЦ»**

**Цель:** развивать у детей выдержку, умение двигаться по сигналу. Упражнять в беге, лазании.

**Описание игры:**

дети стоят врассыпную на одном конце площадки – «птицы». На другом конце – вышка для влезания или гимнастическая стенка с несколькими пролетами. По сигналу «птицы улетают»  птицы летят, расправив крылья. По сигналу «буря» птицы летят на вышку – скрываются от бури. По сигналу «буря прекратилась», птицы летают. Продолжительность 5-7 минут

**Карточка № 27**

**«ДВА МОРОЗА»**

**Цель:** развивать у детей торможение, наблюдательность, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге

**Описание игры:** играющие располагаются по две стороны площадки, двое водящих становятся по середине (Мороз – Красный нос и Мороз – Синий нос) и говорят:

Мы два брата молодые, Два мороза удалые:

Я мороз – Красный нос, Я Мороз – Синий нос,

Кто из вас решит В путь – дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз, И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» все играющие перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а морозы стараются их «заморозить» (коснуться рукой). Продолжительность игры 5-7 минут.

**Карточка № 28**

**«НАЙДИ, ГДЕ СПРЯТАНО?»**

**Цель**: развивать у детей выдержку, наблюдательность, четность.

**Описание игры:** дети сидят вдоль стены. Воспитатель показывает детям флажок и говорит, что он его спрячет. Затем воспитатель предлагает детям встать и отвернуться к стене. Убедившись, что никто из детей не смотрит, воспитатель прячет флажок, после чего говорит «пора». Дети начинают искать спрятанный флажок. Кто первый найдет – тот его прячет. Повторить игру 3-4 раза.

**Карточка № 28**

**«БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ»**

**Цель**: развивать у детей ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге

**Описание игры**:

из числа играющих выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы чертят себе кружочки – «свой домик». Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок; тогда заяц, стоявший в кружке – становится бездомным зайцем. Если охотник поймает, то меняются ролями. Продолжительность игры 5-7 минут.

**Карточка № 29**

**«ЛЯГУШКИ И ЦАПЛЯ»**

**Цель**: развивать у детей умение действовать по сигналу, ловкость. Упражнять в прыжках в высоту с места

**Описание игры**: очерчивается квадрат – «болото», где живут «лягушки». В углах вбиваются колышки или кладутся кубики. Высота 10 – 15 см. По сторонам квадрата протягивается веревка. За пределами квадрата «гнездо цапли». По сигналу «цапля» она, поднимая ноги, направляется к болоту и перешагивает через веревку. Лягушки выскакивают из болота, прыгая через веревку, отталкиваясь двумя ногами.  Перешагнув через веревку, цапля ловит лягушек.

**Карточка № 30**

**«СОЛНЫШКО И ДОЖДИК»**

 **Цель:** Обучение детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, приучать их действовать по сигналу воспитателя.

**Ход игры:** дети сидят на стульчиках или скамейках. Воспитатель говорит: «Солнышко! Идите гулять!». Дети ходят и бегают по всей площадке. После слов «Дождик! Скорее бегите домой!» они возвращаются на свои места. Когда педагог снова скажет: «Солнышко выглянуло! Можно идти гулять» - игра повторяется. **Указания.** В начале игры участвует небольшое количество детей, потом – 10 – 12 и более. Воспитатель может использовать большой цветной зонтик. Под него малыши прячутся вместо того, чтобы садиться на стульчики. Во время прогулки можно предложить детям собирать цветы, ягоды, ходить парами, кружиться и т. д.

При повторении игра усложняется, домики размещают в разных местах комнаты, площадки. Ребёнок должен запомнить свой домик и по сигналу бежать в него.

**Карточка № 31**

**«ЗАЙКА БЕЛЕНЬКИЙ СИДИТ»**

**Цель:** приучать детей слушать текст и выполнять движения с текстом; учить их подпрыгивать, хлопать в ладоши, убегать, услышав последние слова текста; доставить детям радость.

Малыши сидят на стульях или скамейках по одну сторону комнаты или площадки. Воспитатель говорит, сто все они зайки, и предлагает выбежать на полянку, дети выходят на середину комнаты, становятся группкой около педагога и приседают на корточки. Воспитатель декламирует:

Зайка беленький сидит и ушами шевелит: Вот так, вот, так он ушами шевелит.

Дети шевелят кистями рук, подняв их к голове.Зайке холодно сидеть,

Надо лапочки погреть.Хлоп – хлоп, хлоп – хлоп,

Надо лапочки погреть.На слова «хлоп» и до конца текста дети хлопают в ладоши.

Зайке холодно стоять, Надо зайке поскакать.

Скок – скок, скок – скок, Надо зайке поскакать.

На слова «скок – скок» и до конца текста малыши подпрыгивают на двух ногах на месте.

Кто - то (или мишка) зайку напугал,Зайка прыг… и ускакал.

Воспитатель показывает мишку, дети убегают на свои места.

**Указания**. Игру можно проводить с любым количеством участников. Надо обязательно заранее подготовить места для зайчиков, куда они будут убегать. В начале игры все дети одновременно выполняют движения в соответствии с текстом. При многократном повторении можно выделить на роль зайки ребёнка и поставить его в середине круга. Догонять детей не следует быстро. От малышей не требуют, чтобы они возвращались непременно на свои места, каждый садится на свободное место.

**Карточка № 32**

**«ГУСИ-ЛЕБЕДИ»**

**Цель:** развивать ловкость, быстроту реакции; закреплять умение выполнять действия взятой на себя роли; согласовывать слова с игровыми действиями.

**Ход игры:** на одном краю зала обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположной – стоит пастух. Сбоку – логово, в котором живет волк. Остальное – луг. Выбираются дети исполняющие роли волка и пастуха, остальные – гуси. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся.

Пастух: Гуси, гуси!
Гуси: Га-га-га!
Пастух: Есть хотите?
Гуси: Да-да-да!
Пастух: Так летите.
Гуси: Нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой!
Пастух: Ну, летите, как хотите, только крылья берегите! Гуси, расправив крылья, летят, а волк старается их пойма

**Карточка № 33**

**«КРАСКИ»
Цель:** закреплять знание цвета и оттенков; совершенствовать навыки основных движений.

**Ход игры:** выбирают хозяина и двух продавцов. Все остальные игроки – краски, которые выбирают себе цвета. Покупатель стучится:

- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришел?
– За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если данной краски нет, хозяин говорит: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".Выигрывает тот покупатель, который угадал больше красок

**Карточка № 34**

**ПАСТУХ И СТАДО**

**Цель:**Закрепление умения играть по правилам игры. Упражнять в ползание на четвереньках по залу.

**Материал:** Для пастуха шапку, хлыст и рожок.

 **Описание:** Выбирают пастуха, дают ему рожок и кнут. Дети изображают стадо

(коров, телят, овец). Воспитатель произносит слова:

Рано-рано поутру Пастушок: « Ту-ру-ру-ру»

 А коровки в лад ему Затянули: «Му-му-му».

Дети выполняют под слова действия, затем пастух гонит стадо в поле (на условленную лужайку), все бродят по ней. Через некоторое время пастух щёлкает кнутом, гонит стадо домой.

**Карточка № 35**

 **« ЦАПКИ»**

 **Цель:** развитие быстроты реакции, ловкости, внимания.

**Описание:** Воспитатель стоит с вытянутыми руками ладонями вниз, а играющие дети ставят под ладонь инструктора указательный палец. Инструктор говорит: «Под моею крышей, собрались мыши. Заяц, белка, жаба. Цап!»

 Или:

 «На горе стояли зайцы и кричали: «Прячьте пальцы! Цап!»

 При слове «Цап! » инструктор сжимает ладонь в кулак, а все должны быстро убрать пальцы. Чей палец схвачен, тот выбывает из игры. Игра продолжается 3—4 раза

**Карточка № 36**

**«ЗАЙКА СЕРЫЙ УМЫВАЕТСЯ…»**

**Задачи:** Упражнять в прыжках на двух ногах с продвижением вперёд. Учить соотносить действия со словами.

**Материал:** Маска зайки.

 **Описание:** Все становятся в круг, выбирается зайка, он становится в центр круга. Дети, образующие круг говорят:

Зайка серый умывается. Вымыл хвостик,

Видно, в гости собирается, Вымыл ухо,

Вымыл носик, Вытер сухо!

Зайка проделывает все движения, соответствующие тексту. Затем он подпрыгивает на двух ногах, продвигаясь (идёт в гости) к кому-нибудь из стоящих в кругу. Тот к кому пришел зайка сам становится зайкой.

**Карточка № 37**

**«ПЧЕЛКИ И ЛАСТОЧКИ»**

**Цель:** продолжатьучить соблюдать правила игры, развивать ловкость, быстроту, соблюдать правила игры, упражнять в беге в рассыпную.

**Ход игры:** Играющие — пчелы — «летают» на поляне и поют, приговаривают:

Пчелки летают. Медок собирают.

Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!

«Ласточка», выбранная по жребию, сидит в своем «гнезде» и слушает их пение. По окончании песни «ласточка» говорит: «Ласточка встанет, пчелку поймает». С последним словом она вылетает из «гнезда» и ловит «пчел». Пойманный становится «ласточкой», игра повторяется.

Условие одно: «пчелы» должны летать по всей площадке и удаляться только после слов «ласточки».

**Карточка № 38**

**«ПЛАТОЧЕК»**

**Цель:** продолжать учить детейбыстро менять направление движения, ориентироваться в пространстве, бегать легко, на носках, стараясь не попадаться ловящему.

**Описание:** Дети образуют круг, становясь лицом к его центру. Выбирается водящий, который берёт "платочек" и начинает бегать по кругу. Задача водящего, назовем его - инструктор по вождению, - незаметно подбросить платочек под ноги кому-нибудь из стоящих в кругу, оббежать полный круг и коснуться игрока с "платочком". Если ему это удаётся, то игрок садится в центр круга, а водящий продолжает игру. Если игрок замечает подброшенный платочек, он бросается за водящим, стараясь его догнать (но не бежит навстречу с другой стороны). Игрок должен догнать водящего до того, как тот станет на его освободившееся место. Если водящему удаётся стать на место игрока до того, как тот его догонит, он становится игроком, а игрок становится водящим. Если игрок догоняет водящего, водящий садится в круг, все сидящие в кругу игроки возвращаются в круг, а догнавший игрок становится водящим.

**Карточка № 39**

**«ДЕД МОРОЗ – НЕ МОРОЗЬ»**

**Цель:** : развивать у детей торможение, наблюдательность, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять детей в беге.

**Ход игры:** Из числа играющих при помощи считалки выбирается Дед Мороз. Все игроки вместе могут произносить такие слова:

«Добрый Дедушка Мороз, ты ребяток не морозь.

Не ленись, не зевай, а скорей нас догоняй!

Раз-два-три – беги!»

 После этих слов дети разбегаются по игровой площадке, а Дед Мороз старается осалить кого-либо из игроков. Пойманный игрок считается «замороженным» и замирает на площадке в той позе, в которой его осалили. Игра продолжается до тех пор, пока Дед Мороз не поймает 2 - 3 игроков. Затем происходит смена водящего. Выигрывает тот, кто ни разу не попался Деду Морозу.

**Карточка № 40**

 **«Карусель»**

**Цель**: развивать у детей равновесие в движении, навык бега, повышать эмоциональный тонус.

**Описание.** Воспитатель предлагает детям покататься на карусели. Держит в руках обруч (находясь в середине обруча) с привязанными к нему разноцветными ленточками. Дети берутся за ленточки, воспитатель двигается с обручем. Дети идут, а затем бегут по кругу. Воспитатель говорит:

Еле-еле, еле-еле завертелись карусели,

А потом, а потом всё бегом, бегом, бегом!

Тише, тише, не бегите, карусель остановите,

Раз и два, раз и два, вот и кончилась игра!

Дети останавливаются.

КРОЛИКИ В ОГОРОДЕ (средняя группа)

Описание: Дети - кролики. Они встают в обруч по 3-4 человека - это клетка. Перед каждой клеткой дуга или обруч на подставке. Воспитатель поочередно подходит к клеткам и выпускает кроликов - они пролезают под дугой (тумбой, бегают и прыгают, на сигнал «Кролики, в клетку! » возвращаются, пролезая в обруч (под дугу). Правила: кролики вылезают только тогда, когда к ним подойдет воспитатель; пролезая в обруч, должны уступать друг другу, не

вится водящим.

ГОРШКИ (средняя группа)

Описание: Играющие делятся на две равные команды. Одна команда становится «горшками» и садится на землю в кружок. Другая команда – «хозяева». Они становятся за горшками. Один из играющих – водящий – изображает покупателя. Он подходит к одному из «хозяев» и спрашивает:

- Почём горшок? Хозяин отвечает:

- По денежке.

А он не с трещиной? - Попробуй.

Покупатель легко ударяет по «горшку» пальцем и говорит:

- Крепкий, давай сговор! «Хозяин» и «покупатель» протягивают друг другу руки, напевая:

Чичары, чичары,

собирайтесь гончары

По кусту, по насту,

по лебедю горазду! Вон!

Со словом «вон» и «хозяин» и «покупатель» бегут в разные стороны вокруг горшков. Кто первым прибежит к купленному «горшку», тот «хозяин», а опоздавший – водящий.