

## Содержание

### *1. Игры с бегом*

- Пойдем гулять
- Найди свой домик
- Найди свой цвет
- Пузырь
- Скворечники
- Птички в гнездышках
- Птица и птенчики
- Мы топаем ногами
- Бегите ко мне
- Кот и мыши
- Бегите к флажку
- Трамвай
- Поезд
- Лохматый пес

### *2. Игры с прыжками*

- Воробушки и кот
- Поймай комара
- Через ручеек
- Кони
- По ровненькой дорожке
- С кочки на кочку

### *3. Игры с подлезанием и лазаньем*

- Наседка и цыплята
- Мыши в кладовой
- Кролики

### *4. Игры с бросанием и ловлей*

- Кегли
- Докати мяч
- Прокати в обруч
- Прокати шарик к своему флажку
- Береги предмет
- Передача шаров
- Кто бросит дальше мешочек
- Попади в круг

### *5. Игры на ориентировку в пространстве*

- Найди флажок
- Найди свое место
- Угадай кто кричит

## 1. Игры с бегом

### Пойдем гулять

**Ход игры.** Дети сидят на стульях, расставленных по сторонам площадки (комнаты). Воспитатель подходит к кому-нибудь из детей и зовет его с собой. Названный ребенок становится за воспитателем. Следующий становится за первым и т. д. Педагог собирает 6–8 человек и 1–2 раза обходит с ними площадку. По сигналу «домой, домой!» дети бегут на свои места. Воспитатель подходит к другим детям, и игра продолжается.

### Найди свой домик

**Ход игры.** Дети сидят вдоль одной стороны площадки или комнаты.

«Пойдемте гулять!» – говорит воспитатель. Дети расходятся по площадке (комнате) группками или в одиночку, кто куда хочет. По сигналу воспитателя «домой!» все бегут обратно в свой домик.

Игра повторяется 3–4 раза.

**Указание к игре.** Если на первых порах дети недостаточно ориентируются в пространстве, нужно разрешить садиться на любой стульчик, а уже потом вводить правило занимать только свой домик.

**Вариант игры.** Вместо индивидуального домика-стула можно предложить детям устроить коллективные домики в разных углах комнаты и собираться там по 4–6 человек. По сигналу «домой!» дети бегут в свои домики.

### Найди свой цвет

**Материал.** Флажки 3–4 цветов (по числу детей и еще по одному каждого цвета).

**Ход игры.** Дети получают флажки: одни зеленые, другие синие, третьи желтые – и группируются по 4–6 человек в разных углах комнаты (площадки). В каждом углу воспитатель ставит на подставке цветной флажок (зеленый, синий, желтый).

По сигналу воспитателя «идите гулять!» дети расходятся по площадке (комнате) группами или в одиночку. По новому сигналу «найди свой цвет!» дети бегут к флажку соответствующего цвета.

### Пузырь

**Ход игры.** Вначале дети играют в эту игру так же, как в предыдущей группе (см. стр. 29), затем игра усложняется. После слов «...да не лопайся» дети не присаживаются, а воспитатель говорит: «Полетели пузыри!» Дети разбегаются кто куда хочет (в пределах площадки), а воспитатель говорит «полетели, полетели, полетели». Затем воспитатель снова предлагает детям встать в круг, и игра возобновляется.

Игру можно повторить 3–4 раза.

## **Скворечники**

На площадке чертятся кружки: на один меньше числа играющих. Это – скворечники.

Все дети – скворцы. Они свободно бегают – летают по площадке. На сигнал «по домам!» все бегут к скворечникам. Кто-то из детей остается без скворечника. Игра повторяется несколько раз.

**Указания к игре.** Заканчивая игру, педагог (пока дети бегают) чертит еще один кружок. Когда дети возвращаются, у каждого оказывается скворечник.

## **Птички в гнездышках**

**Материал.** Рейки (строительный материал).

**Ход игры.** В разных концах площадки или комнаты устраивают 3–4 гнезда (с помощью реек или строительного материала). «Птицы» (дети) размещаются в гнездах.

По сигналу воспитателя они вылетают из гнезд (перешагивают через препятствие) и разлетаются по всей площадке. Воспитатель кормит птиц то на одной, то на другой стороне площадки: дети присаживаются на корточки, ударяя кончиками пальцев по коленям (клюют корм). Они еще немного бегают, а потом воспитатель говорит: «Птички, в гнезда». Дети бегут и, снова перешагивая через препятствия, занимают свои гнезда.

Игра повторяется 4–5 раз.

**Указания к игре.** При повторении можно ввести дополнительное движение, например, предложить сначала выпрыгнуть из круга на двух ногах, а затем уже лететь. Зимой, когда игра проходит на участке, воспитатель рисует гнезда на снегу; чтобы они были более четкими и нарядными, рекомендуется обвести их водой, подкрашенной яркой краской.

## **Птица и птенчики**

Воспитатель приглашает детей играть и объясняет:

– Я буду птица, а вы – мои птенчики.

Она чертит большой круг.

– Вот какое большое у птицы гнездо! Заходите в него!

Дети входят в круг и присаживаются на корточки. Воспитатель дает сигнал «полетели, полетели за кормом!». «Птенцы» выпрыгивают из гнезда и летают по всей комнате, «птица-мать» (воспитатель) летает вместе с ними.

Затем она говорит «полетели домой». «Птенцы» летят домой.

Игра повторяется несколько раз по усмотрению воспитателя.

## **Мы топаем ногами**

Играющие становятся в круг на таком расстоянии друг от друга, чтобы при движении не задевать соседей. Воспитатель вместе с детьми произносит текст медленно, с расстановкой, давая детям возможность сделать то, о чем говорится в стихотворении:

Мы топаем ногами,

Мы хлопаем руками,

Киваем головой,

Мы руки поднимаем,

Мы руки опускаем,

Мы руки подаем.

С этими словами дети дают руки друг другу, образуя круг. Далее они продолжают:

И бегаем кругом,

И бегаем кругом.

Через некоторое время воспитатель говорит: «Стой». Все останавливаются. Затем игра повторяется.

### **Бегите ко мне**

Дети усаживаются в ряд на стульчиках у одной из стен комнаты или на краю площадки. Воспитатель отходит подальше от детей и говорит:

– Бегите ко мне!

При этом он манит их руками:

– Бегите, бегите, бегите!

Дети бегут, а воспитатель охватывает их распростертыми руками и говорит:

– Прибежали?! Ну, теперь бегите назад.

Дети бегут к стульчикам и садятся на них.

Когда все успокоятся и отдохнут, воспитатель снова зовет:

– Отдохнули? Ну, бегите опять ко мне!

Игра повторяется.

**Правила игры.** Бежать только тогда, когда позовет воспитательница. Когда она скажет бежать назад, надо добежать до стульчиков и сесть.

**Указания к игре.** Эта игра очень примитивна по своим движениям и правилам. В то же время она хорошо организует малышей и доставляет им удовольствие. Такая игра может проводиться с самыми маленькими детьми, впервые поступившими в детский сад.

В дальнейшем в нее можно вносить разные дополнения, которые послужат отдыхом после бега и внесут в нее разнообразие. Например, когда дети усядутся на стульчиках, воспитатель идет к ним в гости. Предлагает детям:

– Покажите ваши ручки.

Дети протягивают руки, а воспитатель каждому «кладет конфетку» (легонько хлопает по ладошке). В другой раз он просит показать ножки и, дотрагиваясь кулаком до их коленок, произносит «тук, тук!». В остальном игра проводится, как описано выше.

**Вариант игры.** Дети сидят на стульчиках. Воспитатель отходит подальше и зовет:

– Бегите ко мне, лошадки!

Дети бегут к воспитателю, поднимая ноги повыше. Второй раз воспитатель зовет зайчиков, и дети вприпрыжку на двух ногах скачут к ней (надо подойти к ним ближе). В третий раз воспитатель зовет котят, и дети на четвереньках прибегают к нему.

Такой вариант более сложен по движениям и проводится с более старшими детьми. В игре с младшими детьми некоторые движения можно заменить, если они покажутся трудными. Например, вместо лошадок могут прилететь птички, вместо зайчиков – прибежать курочки и т. п.

## **Кот и мышки**

**Материал.** Гимнастическая лестница или шнур; большой стул или пенек.

**Ход игры.** Игра проводится с небольшой группой детей в комнате (на ковре) или на лужайке, покрытой мягкой травой.

С помощью гимнастической лестницы, поставленной на ребро, или шнура огораживается место для «мышек» (детей). Один из детей назначается кошкой. Она садится на большой стул или пенек. «Мышки» сидят в норках (за лестницей или шнуром).

Воспитатель говорит:

Кошка мышек сторожит,

Притворилась, будто спит.

«Мышки» вылезают из норок (пролезают между рейками лестницы или подлезают под шнур) и начинают бегать. Через некоторое время воспитатель говорит:

Тише, мышки, не шумите,

Кошку вы не разбудите...

Это сигнал кошке: она слезает со стула, встает на четвереньки, выгибает спину, громко произносит «мяу» и начинает ловить мышей, которые бегут в свои норки.

**Правила.** Действовать согласно словам стихотворения. Убегать от «кошки» за гимнастическую лестницу или натянутый шнур.

**Указания к игре.** Игру можно повторять 3–4 раза, каждый раз выбирая новую кошку. На роль кошки вначале надо выбирать наиболее развитых, подвижных детей, а затем и более робких, всячески поощряя их.

## **Бегите к флажку**

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

Дети получают флажки двух цветов: одни - синего, другие - красного.

Воспитатель становится на одной стороне площадки и держит в одной руке синий, в другой - красный флажок. Дети с флажками синего цвета свободно группируются возле воспитателя напротив синего флажка, дети с красными флажками - напротив красного. Затем воспитатель предлагает всем погулять, и дети начинают ходить и бегать по площадке. Воспитатель в это время переходит на другую сторону площадки и говорит: «Раз, два, три, скорей сюда беги» и протягивает в стороны руки с флажками, дети бегут к нему и собираются возле руки с флажком соответствующего цвета. Когда все дети соберутся, воспитатель предлагает поднять флажки вверх и помахать ими.

Игра проводится 4—5 раз.

### **Правила игры:**

1. Расходиться по площадке можно только по слову воспитателя «Идите гулять».

2. Бежать к воспитателю и становиться против флажка своего цвета можно только после слов: «Раз, два, три, скорей сюда беги!» **Указания к проведению игры:**

Воспитатель может менять флажки, перекладывая их из одной руки в другую, чтобы дети собирались то справа, то слева от него.

Воспитатель включает в игру добавочный сигнал «Стоять». По этому сигналу играющие останавливаются и закрывают глаза. Воспитатель тем временем бесшумно переходит на другое место площадки и говорит: «Раз, два, три, скорей сюда беги!» дети бегут к воспитателю и становятся против флажка своего цвета.

Вместо флажков детям можно повязать на руку ленточку соответствующего цвета или дать в руку платочек того же цвета. С платочками дети могут поплясать, а затем по сигналу собраться возле воспитателя.

## **Трамвай**

**Материал.** Шнур, 3 флажка желтого, красного и зеленого цвета.

**Ход игры.** Дети стоят вдоль стены комнаты или стороны площадки в колонне парами, держа друг друга за руку. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны (один ребенок держится правой рукой, другой – левой). Воспитатель находится в одном из углов комнаты и держит в руке три цветных флажка. Воспитатель поднимает флажок зеленого цвета, и дети бегут – трамвай движется. Добежав до воспитателя, дети смотрят, не сменился ли цвет флажка: если поднят зеленый флажок, движение трамвая продолжается; если появился желтый или красный флажок, дети останавливаются и ждут, когда появится зеленый.

Если желающих играть много, можно устроить остановку, на которой сидят дети и ждут прибытия трамвая. Когда трамвай подъезжает к остановке, он замедляет ход и останавливается; одни пассажиры выходят из трамвая, другие – входят. Воспитатель поднимает зеленый флажок: «Поехали!»

**Указание к игре.** Если детям более знаком автобус или троллейбус, можно трамвай заменить другим видом транспорта.

## **Поезд**

**Материал.** В более сложном варианте игры: два флажка – красный и зеленый; доска шириной 15–20 см.

**Ход игры.** Дети становятся друг за другом. Каждый ребенок изображает вагон, а впереди стоящий воспитатель – паровоз. Паровоз гудит, и поезд начинает двигаться – сначала медленно, потом быстрее. Приближаясь к станции (заранее отмеченное место), поезд замедляет ход, останавливается. Затем паровоз дает гудок, и движение возобновляется.

**Указания к игре.** Вначале роль паровоза исполняет воспитатель, в дальнейшем – один из ребят. Поезд лучше устраивать без сцепления, чтобы не затруднять движения детей.

Изображая поезд, каждый ребенок может свободно вращать руками, гудеть, говорить «чух, чух, чух...».

Через некоторое время в эту игру можно ввести ряд добавлений. Например, кто-нибудь может быть семафором, ему даются два флажка – красный и зеленый: при поднятии красного флага поезд останавливается, при поднятии зеленого флага продолжает движение. (Эту роль дети выполняют по очереди.)

Поезд может идти по «мосту» – прочно укрепленной доске (по доске можно вести малышей только летом, зимой они могут поскользнуться и упасть) или между

двумя линиями, четко обозначенными на земле или на снегу. Если вагон «сойдет с рельсов» (кто-либо станет ногой за черту), поезд останавливается, вагон отцепляется на «ремонт», затем к нему прицепляют паровоз и пускают по мосту снова. Таким образом, ребенок повторяет движение, которое ему не удалось.

Игру можно закончить следующим образом: поезд прибыл с пассажирами в город, все отправляются в гости в «детский сад» (условное место), где можно посидеть и отдохнуть от движений.

В дальнейшем в игру можно вносить следующие варианты: на поезде можно поехать в лес, в город за игрушками, на дачу и т. п. Вот один из возможных вариантов такой игры. Дети едут на поезде в лес за ягодами или цветами (идут или бегут друг за другом). Через некоторое время поезд останавливается, и все пассажиры собирают ягоды или цветы, т. е. наклоняются, приседают, делают вид, что ищут и т. п. Далее дети возвращаются домой. При таком варианте можно не вводить усложнений в движение поезда, чтобы не утомлять малышей большим количеством правил.

### **Лохматый пес**

**Ход игры.** Воспитатель изображает лохматого пса. Дети «живут» в одном доме (очерченный прямоугольник или огороженное скамейками место) или в разных домах (сидят на стульчиках).

«Лохматый пес» грызет косточку, потом садится в свою конуру (на стульчик) или ложится на ковер и засыпает (закрывает глаза).

Тогда дети, взявшись за руки и образовав одну цепочку, подкрадываются к нему, произнося следующие слова:

Вот лежит лохматый пес,  
В лапы свой уткнувши нос.  
Тихо, смирно он лежит,  
Не то дремлет, не то спит.

Подойдем к нему, разбудим и посмотрим, что-то будет?

«Пес» в это время не должен шевелиться, даже когда его легонько трогают, погладить его можно лишь тогда, когда кончили говорить стишок.

Неожиданно для детей «пес» открывает глаза и лает, а малыши убегают и прячутся в своем доме. Пес побегает, полагает и снова ложится. Малыши опять выходят из своего дома, и игра начинается сначала.

**Правила игры.** Дети не трогают пса до тех пор, пока не кончают говорить текст. Пес не шевелится до тех пор, пока его не тронут.

**Указания к игре.** Важно так рассчитать расстояние между «домом» детей и «конурой», чтобы дети не подошли к ней раньше, чем закончится текст. В противном случае им трудно будет удержаться и не трогать пса раньше времени. Тогда не будет порядка в игре.

Следует постепенно приучать малышей не убежать раньше времени, т. е. воспитывать смелость и выдержку. При проведении этой игры с более старшими детьми можно уменьшить расстояние до конуры, ввести ловлю (пес ловит детей), остальные правила сохраняются.

Роль пса постепенно передается детям.

## 2. Игры с прыжками

### **Воробушки и кот**

**Материал.** Скамейки, большие кубы высотой 15–20 см.

**Ход игры.** Дети стоят вдоль стен комнаты на скамеечках, кубах. Это – воробушки на крыше или в гнездышках. Поодаль сидит «кошка», роль которой исполняет один из детей. «Воробушки полетели», – говорит воспитатель. «Воробушки» спрыгивают с крыши или выпрыгивают из гнездышек и, расправив крылья, т. е. вытянув руки в стороны, бегают по всей комнате. «Кошка» тем временем спит. Но вот она просыпается, мяукает и бежит догонять «воробушков», которые должны спрятаться от нее на крыше или в гнездышках, заняв свои места. Пойманных «воробушков» «кошка» отводит к себе в дом.

### **Поймай комара**

**Материал.** Прут длиной 1–1,5 м, шнур длиной 0,5 м, картонный комар.

**Ход игры.** Играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук друг от друга, лицом к центру. Воспитатель находится в середине круга. Он держит в руках прут с привязанным на шнуре картонным комаром. Воспитатель проводит прутом окружность (кружит комара) немного выше головы играющих. Когда комар летит над головой, дети подпрыгивают, стараясь его поймать. Тот, кто схватит комара, говорит: «Я поймал!» Затем воспитатель снова проводит прутом окружность.

**Указания к игре.** Перед каждым повторением игры воспитатель должен напомнить, чтобы дети отступили на 1–2 шага назад, так как они немного сужают круг при подпрыгивании.

Вращая прут с комаром, воспитатель должен то опускать, то поднимать его, но на такую высоту, чтобы дети могли достать комара.

**Вариант игры.** Если группа играющих небольшая, педагог может бежать впереди, держа в руке прут с картонным комаром, а дети будут его догонять.

### **Через ручеек**

К игре привлекается группа детей (6–8 человек).

На площадке воспитатель чертит две линии на расстоянии 1,5–2 м одна от другой – это ручеек. Играющие стоят у черты – на берегу ручейка, они должны перейти его по камешкам (четко начерченным кружкам), не намочив ног. Расстояние между кружками должно быть таким, чтобы дети могли перепрыгивать с одного на другой.

Одновременно через ручеек переходят 2–3 ребенка, остальные вместе с воспитателем наблюдают за ними. Те, кто намочил ноги – оступился, идут сушить их на солнышко – садятся на скамейку. Затем они снова включаются в игру; воспитатель всячески их поощряет, помогает перейти на другой берег.

### **Кони**

Дети изображают коней. Воспитатель собирает их в одном конце комнаты или площадки и читает стихотворение:

Гоп-гоп-гоп!

Ты скачи в галоп!



Ты лети, конь, скоро-скоро  
Через реки, через горы,  
Все в галоп, в галоп!  
Гоп-гоп-гоп!

С последними словами дети подпрыгивают, продвигаясь вперед. По сигналу воспитателя «домой!» ребята спокойно возвращаются на место. Педагог повторяет текст, и «кони» снова скачут по всей комнате.

**Указание к игре.** Следует строго следить, чтобы дети не двигались с места, пока воспитатель не закончит читать все стихотворение.

### **По ровненькой дорожке**

Воспитатель предлагает детям пойти на прогулку. Все идут друг за другом, приговаривая:

По ровненькой дорожке,  
По ровненькой дорожке,  
По камешкам,  
По камешкам, *(Прыгают на двух ногах.)*  
По камешкам,  
В яму – бух... *(Присаживаются на корточки.)*  
Ух-у-ух! *(Выпрямляются.)*

Этот текст и соответствующие движения повторяются 2 раза. Затем дети произносят следующие слова:

По ровненькой дорожке,  
По ровненькой дорожке, *(Идут один за другим, немного расслабив тело, будто устали.)*

Устали наши ножки,  
Устали наши ножки.

Вот наш дом – *(Бегут к стульчикам в противоположный конец и садятся.)*  
Там мы живем!

**Указания к игре.** Вначале воспитатель может сам выполнять движения с детьми, являясь для них примером. Когда дети освоятся с правилами и движениями, воспитатель может не выполнять движений, а лишь произносить текст, наблюдая за детьми и давая им нужные указания.

### **С кочки на кочку**

Дети стоят в одной стороне зала. Воспитатель раскладывает на полу обручи на небольшом расстоянии (20 см) один от другого. По сигналу воспитателя малыши переходят на другую сторону зала, переступая из обруча в обруч.

*Молодцы, дети! Никто не оступился!*

**Указания к проведению.** Вместо обручей можно использовать небольшие фанерные кружки диаметром 30-35 см. Если упражнение проводится на участке, то можно начертить на земле небольшие кружки. Когда дети научатся хорошо перешагивать, можно предложить им перебираться на другую сторону, перебегая из кружка в кружок.

### 3. Игры с подлезанием и лазаньем

#### Наседка и цыплята

**Материал.** Веревка с нанизанными на ней флажками, стойки.

**Ход игры.** Дети изображают цыплят, а воспитатель – наседку.

На одной стороне комнаты или площадки огорожено место – это дом (веревка с нанизанными на ней флажками натягивается между деревьями или стойками на высоте 40–50 см). В доме помещают «наседку» с «цыплятами».

Наседка отправляется на поиски корма. Через некоторое время она зовет цыплят: «Ко-ко-ко-ко». По этому сигналу «цыплята» подлезают под веревку, бегут к «наседке» и вместе с ней гуляют по площадке.

После того как все дети подлезли под веревку и немного побегали по площадке, воспитатель дает сигнал «большая птица!». Все «цыплята» бегут домой.

Игра повторяется несколько раз.

#### Мыши в кладовой

**Материал.** Веревка.

**Ход игры.** «Мыши» (дети) сидят в норках – на стульях или на скамейках, поставленных вдоль стены комнаты или по одной стороне площадки. На противоположной стороне площадки на высоте 40–50 см протянута веревка. Это кладовая. Сбоку от играющих сидит «кошка», роль которой вначале исполняет воспитатель, а затем дети.

«Кошка» засыпает, и «мыши» бегут в кладовую. Проникая в кладовую, они нагибаются, чтобы не задеть веревку. Там они присаживаются и делают вид, что грызут сухари или другие продукты. «Кошка» внезапно просыпается, мяукает и бежит за «мышами». «Мыши» убегают в норки (воспитатель не ловит детей, а только делает вид, что хочет поймать их). Возвратившись на место, «кошка» засыпает, и игра возобновляется.

**Указание к игре.** Во второй половине года, когда дети усвоят правила, можно ввести усложнение: пойманные «мышки» пропускают одну игру (остаются сидеть на стульчиках возле «кошки»), а при последующем повторении снова играют.

#### Кролики

Обручи, стульчики (по числу обручей), большой стул. **Ход игры.** На одной стороне площадки кладутся обручи – клетки кроликов. Перед ними ставятся стульчики, к которым вертикально привязываются обручи. На противоположной стороне ставится стул – дом сторожа, на этом стуле сидит воспитатель. Между домом и клетками кроликов – луг. Дети маленькими группами по 3–4 человека становятся в кружки.

«Кролики сидят в клетках», – говорит воспитатель, выполняющий роль сторожа; дети присаживаются на корточки. Воспитатель поочередно подходит к клеткам и выпускает «кроликов» со словами: «Погуляйте, поешьте травки». «Кролики» пролезают в обручи и начинают бегать и прыгать.

Через некоторое время воспитатель говорит: «Бегите в клетки!» «Кролики» бегут домой, каждый возвращается в свою клетку, пролезая снова в обруч.

«Кролики» до тех пор находятся в клетке, пока сторож снова не выпустит их.

## 4. Игры с бросанием и ловлей

### **Кегли**

**Материал.** Пластмассовые кегли, шары.

**Ход игры.** Кегли следует установить с интервалами 10–15 см друг от друга. Дети прокатывают по одному шару с расстояния 1–1,5 м.

Воспитатель отмечает, кто из детей попадает в кегли; помогает тем, кому это не удается, не фиксируя внимание на неудаче.

### **Докати мяч**

**Материал.** Разноцветные мячи (шары) диаметром 6–8 см; флажок, корзина.

**Ход игры.** Воспитатель дает детям разноцветные мячи или шары небольшого размера и предлагает прокатить их до флажка (линии), находящегося на небольшом расстоянии от детей.

Воспитатель отмечает тех, кто хорошо докатывает мяч, поощряет не справившихся с заданием, дает возможность прокатить мяч еще и еще раз.

Когда дети прокатят мячи по несколько раз, воспитатель предлагает собрать их все в корзину.

### **Прокати обруч**

**Материал.** Обруч.

**Ход игры.** 3–4 ребенка становятся лицом к воспитателю на расстоянии 1,5–2 м. Воспитатель катит обруч поочередно к каждому ребенку. Тот ловит его и катит обратно к воспитателю.

**Указание к игре.** Когда дети научатся хорошо катать и ловить обруч, они могут играть друг с другом самостоятельно.

### **Прокати шарик к своему флажку**

**Материал.** 2–3 флажка разных цветов, шарики соответствующих цветов (по числу участников).

**Ход игры.** На одной стороне площадки или комнаты проводят черту, за которой стоят дети. На противоположной стороне на расстоянии 1–1,5 м ставят флажки, разные по цвету.

Воспитатель раздает детям шарики 2–3 цветов, соответствующих цвету флажков. Затем предлагает посмотреть, какого цвета у каждого шар, встать против флажка того же цвета и прокатить к нему шар. Когда все дети прокатят шары, воспитатель просит сложить их в корзинку, а затем снова раздает их детям, и игра повторяется.

### **Береги предмет**

**Материал.** Кубики или другие предметы (на один меньше числа играющих).

**Ход игры.** Играющие образуют круг. Они стоят, немного расставив ноги и держа руки за спиной. У ног каждого ребенка лежит кубик (или другой предмет). Один ребенок (водящий) находится в середине круга. Водящий старается взять то у одного, то у другого ребенка кубик. Желая уберечь его, играющий, к которому устремляется водящий, приседает, закрывает кубик руками и не дает до него

дотронуться. Как только водящий отходит, играющий встает. Ребенок, не защитивший свой кубик, выходит из круга. Он временно не участвует в игре.

Когда водящему удастся взять кубик у 2–3 играющих, назначается новый водящий.

При перемене водящего дети, стоявшие за кругом, возвращаются в круг, и игра повторяется.

**Правила.** Закрывать кубик только тогда, когда к нему подходит водящий. Как только водящий отходит, тотчас вставать.

### **Передача шаров**

**Материал.** 2 шара.

**Ход игры.** Дети сидят на стульчиках кружком.

Воспитатель дает двум рядом сидящим детям по шару и предлагает передавать их (один – вправо, другой – влево). Когда шары встретятся, дети ударяют их друг о друга со словом «стукнулись», затем встают и бегут по кругу в противоположные стороны, остальные играющие приговаривают «побежали, побежали...». Прибежав к своим стульчикам, дети со словом «встретились» отдают шары воспитателю. Он передает их другим детям, и игра повторяется. Эту игру можно проводить и на лужайке, тогда дети садятся на травку.

### **Кто дальше бросит мешочек**

**Ход игры.** Дети стоят на одной стороне зала или площадки за начерченной линией или положенной веревкой. Все получают мешочки и по сигналу воспитателя бросают их вдаль. Каждый должен заметить, куда упал его мешочек. По сигналу воспитателя дети бегут к своим мешочкам и останавливаются возле них; двумя руками они поднимают мешочки вверх над головой. Воспитатель отмечает тех, кто бросил мешочек дальше всех. После этого малыши возвращаются обратно за линию.

*Указания к проведению.* Дети бросают мешочки по указанию воспитателя правой и левой рукой. Количество играющих может быть разным, но не более 10–12 человек. Вес мешочка 150 г.

### **Попади в круг**

Дети стоят по кругу на расстоянии 2–3 шагов от лежащего в центре большого обруча или круга (из веревки или начерченного на полу, земле, диаметром 1 - 1,5 м). В руках у них мешочки с песком, по сигналу воспитателя они бросают мешочки в круг, по сигналу же подходят, поднимают мешочки и возвращаются на свои места.

## 5. Игры на ориентировку в пространстве

### Найди флажок

**Материал.** Флажки (по числу детей).

**Ход игры.** Дети (6–8 человек) сидят на стульях или на траве. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а воспитатель тем временем прячет флажки (по числу детей) в разных местах.

«Пора искать флажки!» – говорит воспитатель. Дети открывают глаза и идут искать. Тот, кто находит, возвращается на свое место. Когда все дети найдут флажки, они встают друг за другом и идут вдоль площадки. Впереди колонны идет тот, кто первым нашел флажок. По сигналу «на места!» дети садятся на стулья, и игра начинается снова.

**Указание к игре.** Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети брали один флажок. Хорошо проводить эту игру в лесу, на полянке: можно прятать флажки в траве, в кустах, за деревьями.

### Найди своё место

**Ход игры.** Геометрические фигуры стоят на стульях, у детей карточки с различными фигурами. По сигналу дети занимают места у соответствующего стула.

Аналогично можно провести игру на закрепление цвета, классификации животных и т.д.

### «Угадай, кто кричит»

**Цель.** Воспитание у детей умения сосредоточивать слуховое внимание.

Учить детей определять игрушку по звукоподражанию.

**Подготовительная работа.** Подготовить озвученные игрушки, изображающие знакомых детям домашних животных: корову, собаку, козу, кошку и др.

**Краткое описание:**

Взрослый достает приготовленные игрушки (по одной), обыгрывает их, подражая крику соответствующих животных, затем просит детей послушать и угадать по голосу, кто придет к ним в гости. Выбранный взрослым ребенок уходит за дверь и, чуть приоткрыв ее, подает голос, подражая одному из животных, а дети угадывают, кто это.

**Методические указания.** Игру можно повторять 5-6 раз. Следить, чтобы дети внимательно слушали. Активизировать вопросами всех детей.