

Картотека дидактических игр

Младшая группа

Воробышки и кот

Задачи: развивать умение действовать по сигналу, упражнять в беге врассыпную.

Описание игры: Дети стоят на скамеечках или кубиках больших, расположенных на полу по одну сторону площадки. Это воробышки на крыше. В стороне сидит кот (это воспитатель или кто-нибудь из детей). Кошка на расстоянии 20-30 шагов от птичек в кружке, нарисованном на земле. Кот спит. «Воробышки полетели» – говорит воспитатель. Воробышки спрыгивают с крыши, расправив крылья, разлетаются в разные стороны. По сигналу: «Кошка» просыпается кот. Он произносит: «Мяу-мяу!» и бежит ловить воробышков. Птицы улетают на деревья – залетают или запрыгивают на возвышение, кошка пытается поймать птиц, которые прячутся на крыше. Пойманных кот отводит к себе дом. Игра повторяется 5-6 раз.

Указания: следить, чтобы дети мягко приземлялись, спрыгивали на носки и сгибали колени.

Правила: птенцы вылетают только по зову птицы; дети бегают в пределах площадки; спрыгивают на обе ноги, мягко сгибая их в коленях; кошка не может ловить того, кто стоит на возвышении.

Лохматый пес

Задачи: развивать умение действовать по сигналу, упражнять в беге врассыпную.

Описание игры: Один из детей изображает пса. Он ложится на пол, положив голову на вытянутые вперед руки. Остальные малыши гурьбой тихонько подходят к нему под чтение стихов:

Вот лежит лохматый пес	Не то дремлет, не то спит.
В лапы свой, уткнувши нос.	Подойдет к нему, разбудим.
Тихо - смирно он лежит,	И посмотрим, что-то будет.

Дети начинают будить пса, наклоняясь к нему, произносят его кличку, хлопают в ладоши, машут. Пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются. Пес гонится за ними, старается схватить кого-нибудь. Когда все разбегутся и спрячутся, пес опять ложится на землю и игра возобновляется. Игра повторяется 3-4 раза.

Указания: если пса изображает воспитатель, то он засыпает сидя на стуле или скамейке.

По ровненькой дорожке

Задачи: развивать умение согласовывать движения с текстом.

Дети свободно группируются или строятся в колонну и идут гулять. Воспитатель ритмично, в определенном темпе произносит следующий текст:

По ровненькой дорожке,	По камешкам, по камешкам,
По ровненькой дорожке,	По камешкам, по камешкам...
Шагают наши ножки.	В ямку – бух!
Раз – два, раз – два,	

говорит: «По камешкам, по камешкам» – они прыгают на двух ногах, слегка продвигаясь вперед. На слова: «В ямку – бух!» присаживаются на корточки. «Вылезли из ямы» - говорит воспитатель, и дети поднимаются. Воспитатель снова повторяет стихотворение. После нескольких повторений он

произносит другой текст:

По ровненькой дорожке, Устали наши ножки.

По ровненькой дорожке Вот наш дом –

Устали наши ножки, Здесь мы живем.

По окончании текста малыши бегут в дом (заранее договариваются, где будет дом – на скамейке, за проведенной чертой и т.д.).

Указания: движения можно разнообразить, но они должны соответствовать тексту. Воспитатель произвольно удлиняет или укорачивает двигательное задание, повторяет каждую строчку стихотворения больше или меньше раз.

Наседка и цыплята

Задачи: упражнять детей в подлезании, в беге, в умении действовать по сигналу.

Дети изображают цыплят, воспитатель – наседку. Цыплята с наседкой находятся в доме – место, огороженное веревкой, натянутой между стойками или стульями, на высоте 35-40 см. В стороне живет воображаемая большая птица. Наседка подлезает под веревку и отправляется на поиски корма. Она зовет цыплят: «Ко-ко-ко!». По зову матери цыплята подлезают под веревку, бегут к наседке и вместе с ней гуляют, наклоняются, приседают, ищут корм. На слова воспитателя: «Большая птица летит!» – все цыплята убегают и прячутся в доме. Игра повторяется 3-4 раза.

Указание: когда цыплята возвращаются домой, убегают от большой птицы, воспитатель может приподнять веревку повыше, чтобы дети не задели ее. Роль наседки со временем могут выполнять и сами дети.

Бегите к флажку

Задачи: развивать умение действовать по сигналу, упражнять в беге врассыпную.

Воспитатель раздает детям флажки двух цветов: красного и синего. Держа в одной руке красный, а в другой – синий флажок, он разводит руки в стороны; дети свободно группируются напротив флажка соответствующего цвета. Затем воспитатель предлагает малышам погулять – побегать по площадке. Пока они гуляют, педагог переходит на другую сторону, говорит: «Раз, два, три – скорей сюда беги!» – при этом он разводит руки с флажками в стороны. Дети бегут к нему и собираются около флажка соответствующего цвета. Когда соберутся все, воспитатель предлагает поднять флажки вверх и помахать ими. Игра повторяется 3-4 раза.

Мой веселый звонкий мяч

Задачи: развивать умение согласовывать движения с текстом, упражнять в беге.

воспитатель имитирует игру с мячом, делая движения рук над головой и ритмично приговаривая:

Мой веселый звонкий мяч,
Ты куда помчался вскачь?
Желтый, красный, голубой,
Не умчатся за тобой!

С окончанием слов дети разбегаются по площадке, воспитатель бежит за ними. Все вновь собираются в круг, игра повторяется.

Правила: прыгать в соответствии с ритмом стихотворения, слегка сгибая ноги в коленях, низко не приседать. Разбежаться после окончания слов, бегать в пределах площадки.

Трамвай

Задачи: упражнять детей в беге, в умении действовать по сигналу.

Дети стоят вдоль стен комнаты (площадки) парами, держа друг друга за руки. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны (один ребенок держится левой рукой, другой – правой). Воспитатель держит в руках 3 флажка: желтый, красный и зеленый. На зеленый сигнал – дети бегут, «трамвай движется». На желтый или красный сигнал – останавливаются и ждут, когда появится зеленый сигнал. Продолжительность игры 5-6 минут.

Мыши в кладовой

Задачи: упражнять детей в подлезании, в беге, в умении действовать по сигналу.

Описание игры: Дети-«мыши» сидят в норках – на стульчиках или скамейках, поставленных вдоль стен зала или площадки. На противоположной стороне площадки натянута веревка на высоте 50-40 см. Это «кладовая». Сбоку от играющих сидит игрушка-«кошка», роль которой исполняет воспитатель. Кошка засыпает, и мыши бегут в кладовую. Проникая в кладовую, они наклоняются, чтобы не задеть веревку. Там они «грызут» сухари. Кошка просыпается, мяукает и бежит за мышами (мышей не ловит, только делает вид). Мыши убегают в норки. Игра повторяется.

Указание: когда мыши возвращаются домой, убегают от кошки, воспитатель может приподнять веревку повыше, чтобы дети не задели ее. Роль кошки со временем могут выполнять и сами дети.

Кролики

Задачи: упражнять детей в подлезании, в беге, в прыжках на двух ногах, в умении действовать по сигналу.

Описание игры: на одной стороне площадки рисуются круги – «клетки кроликов». Перед ними ставятся стульчики, к которым вертикально привязываются обручи или натягивается шнур. На противоположной стороне ставится стул – «дом сторожа», на котором сидит воспитатель. Между домом и клетками кроликов – «луг». Воспитатель делит детей на маленькие группы по 3-4 человека. Каждая группа становится в свой кружок. «Кролики сидят в клетках», - говорит воспитатель. Дети присаживаются на корточки – это колики в клетках. Воспитатель поочередно подходит к клеткам, выпускает кроликов на

прыгать. Через некоторое время сторож говорит: «Кролики в клетки!». Кролики бегут каждый в свою клетку, пролезает снова в обруч. Игра повторяется 4-6 раз.

Средняя группа

Карусель

Дети образуют круг, берутся за руки и двигаются по кругу под слова:

«Еле, еле, еле, еле

Завертелись карусели.

А потом, потом, потом

Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите

Карусель остановите.

Раз – два, раз – два

Вот и кончилась игра!»

Сначала дети идут по кругу, затем бегут, с окончанием слов – останавливаются.

Вариант: дети одной рукой берутся за длинный шнур со связанными концами.

У медведя во бору

Играющие располагаются на одной стороне площадки, на другой стороне – медведь (ребенок). Дети идут к нему и говорят:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

Медведь рычит,

Он на нас сердит!

После этого медведь бежит за играющими, а те убегают от него в дом.

Правила: доходить до берлоги медведя, не отставать, убежать по окончании слов.

Цветные автомобили

Дети размещаются по краю зала. Они – автомобили. Каждому дают цветной круг-руль. Воспитатель в центре зала, в руках у него 3 цветных флажка. Он поднимает флажок какого-нибудь цвета. Дети, у кого руль такого же цвета, разбегаются по залу. Они гудят, подражая автомобилю. Когда флажок опускается, дети останавливаются. Воспитатель может поднять два или три флажка.

Лиса в курятнике

На одной стороне зала курятник. В курятнике на насесте сидят куры. На другой стороне – нора лисы. Один ребенок – лиса, остальные – куры. По сигналу куры спрыгивают с насеста, бегают по двору, клюют зерна. По сигналу: «Лиса!» куры убегают, взбираются на насест. А лиса ловит кур. Когда лиса поймает 2-3 куры, выбирается другая лиса.

Играющие ходят по площадке парами, по сигналу разбегаются по всей площадке. На сигнал «Найди пару!» встают парами и выполняют движения в парах: приседают, кружатся, пляшут. По сигналу «Побежали!» снова бегают по одному.

Усложнения: каждый раз находить новую пару; стараться придумать другие движения.

Воспитатель также встает в пару с ребенком. Оставшемуся без пары говорят: «Ты, Сережа, не зевай, быстро пару выбирай!»

Перелет птиц

Цель: упражнять детей в прыгивании с чего-либо с приземлением на обе ноги. Закрепить легкий бег, не натывая друг на друга.

Описание: на одном конце площадки находятся дети – они птицы. На другом конце – пособия, на которые можно залететь – это деревья. По сигналу воспитателя: «Птицы улетают!» – дети, махая руками, как крыльями, разбегаются по всей площадке. На следующий сигнал: «Буря!» – бегут к возвышениям и прячутся там. Когда воспитатель произнесет: «Буря прекратилась!» – дети спускаются с возвышений и снова разбегаются по площадке. И так несколько раз.

Указания к проведению: во время игры воспитатель в обязательном порядке осуществляет страховку детей, особенно при спуске. А также напоминает, что на сигнал нужно реагировать быстро. Гори – гори ясно

Чтобы не погасло.

Глянь на небо – птички летят,

Колокольчики звенят.

Раз, два, три – беги!

С окончанием слов дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (справа и слева), стремясь схватиться за руки. Ловишка старается поймать одного из пары и соединить с ним руки. Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если ловишка не поймал, он остается в той же роли.

Правила: во время произношения слов, ловишка не должен оглядываться, ловить можно до того, как играющие возьмутся за руки.

Самолеты

Дети распределяются на три звена и размещаются в разных концах зала. В местах расположения ставятся цветные кубы. По команде: «К полету!» – дети делают круговые движения руками – заводят моторы. «Летите!» – руки в стороны и бег в разных направлениях. «На посадку!» – дети возвращаются, строятся в звенья и встают на одно колесо. Воспитатель отмечает лучшее звено.

Взявшись за руки, дети образуют круг, один ребенок в центре. Играющие идут по кругу и говорят:

«Принесли мы всем подарки,
Кто захочет, тот возьмет –
Вот всем кукла с лентой яркой,
Конь, волчок и самолет!»

С окончанием слов останавливаются, стоящий в кругу называет, какой из перечисленных подарков он хочет получить. Если назовет коня, дети скачут, если куклу – плачут, если волчок – кружатся. Дети выполняют движения под следующие слова:

Скачет конь наш: цок, цок, цок
Слышим топот быстрых ног.

Дети бегут по кругу друг за другом, поднимая высоко ноги, руки вытянуты вперед, корпус слегка отклоняется назад.

Зайцы и волк

Одного из играющих выбирают «волком», остальные – «зайцы». На одной стороне площадки зайцы отмечают себе домики (камешками, шишками). В начале игры зайцы стоят на своих местах. Волк находится на противоположной стороне площадки – « в овраге». Воспитатель говорит: «Зайцы скачут скок, скок, скок,

На зеленый на лужок, на лужок,
Травку щиплют, слушают,
Не идет ли волк.

В это время зайцы бегают, прыгают, присаживаются, щиплют травку, слушают, оглядываются, не идет ли волк.

Когда воспитатель произносит последнее слово «волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать. Зайцы убегают, каждый в свой домик. Пойманных зайцев, волк уводит к себе в овраг, после чего игра возобновляется. После 2-3 повторений, выбирается другой волк.

Старшая группа

Затейники. (Ровным кругом.)

Дети, взявшись за руки, ритмично идут по кругу, говоря:

Ровным кругом
Друг за другом
Мы идем за шагом шаг.
Стой на месте!
Дружно вместе
Сделаем вот так!

С окончанием слов останавливаются и повторяют движение, которое показывает воспитатель. Направо повернуться, наклон, присесть.

Правила: ритмично идти по кругу, сохраняя интервал, не заходить в круг.

Удочка

Ход игры. Дети становятся по кругу, на небольшом расстоянии друг от друга. В центре воспитатель. Он вращает по кругу шнур, на конце которого

не задел их ноги.

Правила. Тот, кого мешочек заденет, делает шаг назад и выходит из игры.

Вскоре делается перерыв, затем игра возобновляется, и вновь участвуют все дети.

Усложнение. Конец шнура с мешочком должен скользить по земле (полу). Если все дети легко справляются с заданием, можно слегка приподнять мешочек от пола.

Вращать шнур против часовой стрелки. Между прыжками дать задание: присесть.

Водящий кружит шнур с мешочком, а дети бегут навстречу и перепрыгивают через него

Мышеловка

Цель: развивать внимание, быстроту реакции, смелость.

Дети делятся на 2 группы: мыши и мышеловка. Мышеловка – строятся в круг и читают стихотворение:

Ах, как мыши надоели:

Все погрызли, все поели.

Берегитесь же плутовки,

Доберемся мы до вас.

Вот поставим мышеловку,

Переловим всех сейчас.

Мыши в это время пробегают в кругу. Когда воспитатель хлопает в ладоши, мышеловка закрывается, дети приседают. Пойманные мыши больше не играют. Потом меняются местами.

Медведи и пчелы

Гимнастическая стенка или вышка – улей, на противоположной стороне – луг, в стороне – берлога. Несколько детей – медведи, они в берлоге. Остальные – пчелы, влезают на стенку. По сигналу пчелы вылетают (слезают) и летят на луг. Медведи в это время выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку). На сигнал «Медведи» пчелы летят в улей, а медведи за это время должны успеть убежать в берлогу. Не успевших вовремя слезть пчелы жалят – дотрагиваются рукой. После двух повторений дети меняются ролями. Участвуют в игре столько ребят, чтобы они все свободно размещались на лестнице (на одном пролете 2-3 ребенка).

Правила: слезать с лестницы до конца, спрыгивать нельзя.

Хитрая лиса

Дети стоят в кругу с закрытыми глазами. Водящий обходя по кругу, незаметно касается одного из детей – это хитрая лиса. Дети открывают глаза и спрашивают: «Хитрая лиса, где ты?» После третьего раза лиса выходит в середину круга и говорит: «Я здесь!» Все разбегаются, лиса ловит. Пойманные выходят из игры до смены водящего.

Вариант I. При словах: «Вот я!» – дети и лиса должны скакать в разные стороны на одной ноге (ногу можно менять, нельзя вставать на две ноги сразу).

дотрагиваясь до руки ребенка.

Вариант III. Выбираются две «Хитрые лисы». Затем один ребенок должен ловить только мальчиков, а другой – только девочек. Тот, кто справится с заданием лучше и быстрее становится победителем и самой «Хитрой лисой».

Вариант IV. Перед игрой раздать детям красные и синие ленточки. Задачи «Хитрой лисы» – поймать синие и красные ленточки.

Вариант V. Дети разбегаются, но через 30 секунд, по команде ведущего: «Стоп!» – должны остановиться. При этом «Хитрая лиса» должна на глаз определить, сколько больших шагов до того или иного ребенка. Затем проверить. Побеждает самый внимательный.

Вариант VI. Дети и «Хитрая лиса» двигаются подскоками друг за другом. Нарушившие правила выбывают из игры.

Вариант VII. Дети должны убежать от «Хитрой лисы» парами. Если ребенок не нашел себе пару вовремя, он выбывает из игры. Если хоть один из пары запятнан, то оба выбывают из игры.

Щука и караси

На противоположных сторонах площадки отмечают место норы, где прячутся караси. Щука живет в камышах. Перед началом все караси собираются в одной норе. По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Щука выходит на охоту. Пойманные караси из игры не выходят, они берут друг друга за руки и встают на середину игровой площадки, образуя сеть. Оставшиеся караси, переплывшие с одной стороны площадки на другую, проходят через сеть. Пойманных становится все больше, сеть – все длиннее. Тогда из сети делают корзинку, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзинку. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей.

Правила: щука не должна заплывать в сеть и в корзинку за карасями.

Указания к правилам: чем больше играющих, тем интереснее проходит игра. Норы для карасей можно выделить простой чертой. Места, где прячутся щуки (их может быть 3-4), нужно сделать по краям площадки.

Пожарные на учении

На расстоянии 5-6 шагов от гимнастической стенки проводится черта. Воспитатель делит группу детей на 3-4 звена (по количеству пролетов стенки). На каждом пролете стенке наверху, на одной и той же высоте, подвешиваются колокольчики. Первые из каждого звена строятся на черте лицом к гимнастической стенке. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – беги!» дети бегут к гимнастической стенке, влезают на нее и звонят каждый в свой колокольчик, затем они спускаются и возвращаются к своему звену. Воспитатель отмечает, кто первый позвонил. Затем на линию выходят следующие дети (по одному из каждого звена) и прodelывают то же, что и предыдущие. Выигрывает то звено, где оказалось большее количество детей, успевших позвонить первыми.

«Гуси – лебеди»

На одном конце площадки отмечается дом, где находится гуси, на противоположном стоит пастух. Сбоку от дома – логово волка. Остальное место

свои места. Гуси пасутся на лугу.

Пастух: Гуси, гуси!

Гуси: Га-га-га!

Пастух: Есть хотите?

Гуси: Да-да-да!

Пастух: Так летите!

Гуси: Мы не можем! Серый волк под горой не пускает нас домой!

Пастух: Так летите, как хотите, только крылья берегите!

Гуси вытянув руки в стороны, летят домой. А волк выбегает и старается поймать (запятнать) гусей. Тот, до кого дотронулся волк выходит из игры до смены водящего.

Подготовительная группа

Совушка

На одной стороне зала обозначается гнездо совы. В гнезде помещается водящий. Остальные дети изображают птиц, бабочек, жуков и т.д. Они размещаются по всему залу. Через некоторое время воспитатель произносит: «Ночь!» Играющие останавливаются на месте в той позе, в какой их застала ночь. Совушка вылетает из своего гнезда, машет крыльями и смотрит, кто шевелится. Того, кто пошевелится, уводит в свое гнездо, а воспитатель говорит: «День!» Бабочки, жуки, птицы оживают и опять начинают кружиться, летать. После двух вылетов на охоту подсчитывают количество пойманных. Выбирают другую сову.

Стоп

На расстоянии 10-16 метров от границы площадки проводится линия, на которой близко друг к другу стоят дети, на противоположной стороне очерчивается круг (1-2-3 шага) – место водящего. Повернувшись спиной к детям, водящий громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай. Стоп!» При этих словах все дети продвигаются по направлению к водящему, делая шаг на каждое слово. Водящий после слова «Стоп!» быстро поворачивается, а дети останавливаются. Того, кто не успел остановиться и сделал добавочное движение, водящий возвращает на исходную линию. Затем он снова поворачивается спиной к детям и повторяет слова. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не подойдет близко к водящему и не встанет в круг. Тот, кто встал на место водящего и становится им.

Волк во рву

Посередине площадки проводятся две линии на расстоянии 70 – 100 см. одна от другой, это ров. У одной из сторон площадки дом козы. Все играющие козы, один – волк. Козы располагаются в доме, волк во рву. По сигналу воспитателя: «Козы, на луг» козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров (волк не трогает коз), по сигналу: «Козы, домой», перебегают в дом, перепрыгивая через ров. Волк, не выходя из рва, ловит коз, касаясь их рукой. Пойманные отходят в конец рва. После двух-трех перебежек всех пойманных возвращают в дом. Назначается другой волк из числа тех, кто не попался.

Усложнение: ввести второго волка; сделать два рва, в каждом по одному волку.

Два Мороза

На противоположных сторонах площадки (комнаты) отмечают линиями два дома. Расстояние между домами 12-15 метров. Играющие располагаются в одном доме. Воспитатель выделяет двух водящих, которые встают посередине площадки между домами, лицом к детям. Один из них – Мороз – Красный нос, другой – Мороз – Синий нос. По сигналу воспитателя оба Мороза **говорят:**

Мы два брата молодые,
Два Мороза удалые:
Я Мороз – Красный нос,
Я Мороз – Синий нос.

Кто из вас решится
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, то есть коснуться рукой. Замороженные останавливаются и стоят до окончания перебежки остальных играющих. Два Мороза подсчитывают, кого они заморозили, после чего дети присоединяются к остальным играющим. Перебежки повторяются 2-3 раза, затем называются новые водящие, игра повторяется.

Ловишки с мячом

Стоя по кругу, играющие передают мяч со словами:

Раз – два – три – мяч скорей бери,
Четыре – пять – шесть – вот он, вот он здесь.
Семь – восемь – девять – бросай, кто умеет.

Тот, у кого на последнее слово оказался мяч, говорит: «Я» и бросает мяч в разбегающихся детей.

Горелки

Играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии двух 2-3 шагов проводится линия. С помощью считалки выбирают ловишку:

Косой, косой
Не ходи босой,
А ходи обутой,
Лапочки закутывай.
Если будешь ты обут,
Волки зайца не найдут.
Не найдет тебя медведь.
Выходи, тебе гореть.
С.Я.Маршак.

Ловишка становится на линию спиной к остальным играющим. Все, стоящие парами, говорят: Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло.

Колокольчики звенят.

Раз, два, три – беги!

С окончанием слов дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один – справа, другой – слева), стремясь схватиться за руки. Ловишка старается поймать одного из пары и соединить с ним руки. Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если ловишка не поймал, он остается в той же роли.

Правила: во время произнесения слов ловишка не должен оглядываться. Ловить можно только до того, как играющие возьмутся за руки.

Охотники и звери

Дети изображают лесных зверей: зайцев, медведей, лисиц. Охотники (двое детей) стоят в стороне, у противоположных концов комнаты (площадки). В руках у каждого по два мяча. Дети бегают по всей площадке, передавая движениями, характерные особенности изображаемых зверей. По сигналу «Охотники!» звери «замирают» – останавливаются, а охотники «стреляют» – бросают мяч. Охотники бьют мячом с места два раза (в ноги детей). Тех, кого «подстрелили», охотники отводят в свой дом. После одного – двух повторений игры подсчитывается, кто из охотников «подстрелил» большее количество зверей, затем назначаются новые охотники (не из числа «подстреленных»), и игра возобновляется.

Веселые соревнования

Играющие становятся в 3-4 колонны у общей черты. Впереди каждой колонны в 4-5 шагах поставлены гимнастические скамейки, дальше на полу положены обручи. По сигналу первые бегут к скамейкам, проползают по ним указанными способами (на животе, коленях, ладонях), слезают, подбегают к обручам, пролезают в них, кладут на пол и быстро возвращаются в конец колонны. Бегут вторые в колоннах. Выигрывает колонна, выполнившая задание раньше других.

Правила: доползая указанным способом до конца скамейки; обруч класть на пол тихо, не бросать.

Усложнение: ползти по скамейке на спине; выполнивший задание касается руки следующего, после чего тот начинает упражнение.

Ловля обезьян

Воспитатель распределяет детей на две группы: обезьян и ловцов обезьян. Дети, изображающие обезьян, размещаются на одной стороне площадки, где имеются пособия для лазания (гимнастические стенки, вышки). На противоположной стороне площадки находятся ловцы. Обезьяны подражают всему, что видят. Пользуясь этим, ловцы хотят заманить обезьян и поймать их. Ловцы сговариваются между собой о том, какие движения они будут делать, и показывают их на середине площадки. Как только ловцы выходят на середину площадки, обезьяны влезают на вышку и оттуда наблюдают за движениями ловцов. Прodelав движения, ловцы скрываются, а обезьяны слезают с дерева, то есть с пособий для лазанья,

которые не успели залезть на дерево, и уводят к себе. После 2-3 повторов игры дети меняются ролями, и игра возобновляется.

Правила: спрыгивать с гимнастической стенки нельзя, обезьяны должны спуститься вниз до последней перекладины. Обезьяну, поднявшуюся обеими ногами хотя бы на первую перекладину, ловить нельзя.

Лягушки и цапля

Задачи: развивать умение действовать по сигналу, ловкость, упражнять в прыжках в высоту с места.

Описание игры: В середине площадки обозначают болото, ставят стойки, на них вешают веревку с грузиками так, чтобы она не провисала. (высота 15см) В стороне от болота цапля. Лягушки прыгают в болоте, ловят комаров. По сигналу «цапля» она перешагивает веревку и начинает ловить лягушек. Они могут выскакивать из болота любым способом: отталкиваясь двумя ногами, одной. С разбега. Пойманные лягушки идут в гнездо цапли.

Правила: Из болота выпрыгивать, кто перешагнул – считается пойманным.

Усложнения: Ввести вторую цаплю; поднять веревку на высоту 20 см.