

Создание семейной библиотеки.

Создание семейной библиотеки «Азбука подвижных игр» является значительным подспорьем в приобщении родителей, детей к подвижным играм. (Например, предлагая ребенку поиграть, взрослый может спросить на какую букву он хотел бы поиграть, если ребенок называет букву «Б», то взрослый предлагает поиграть в «Боулинг». В этой игре взрослый сначала может объяснить происхождение этого слова, рассказать правила игры, а затем поиграть вместе с ребенком.)

Это эффективная форма передачи знаний и умений, обмена опытом обучения и воспитания, центральным звеном которой является освоение и участие в подвижной игре при активной роли родителей.

Создание семейной библиотеки игр совместно с педагогом позволяет интегрировать знания из разных областей для их применения на практике.

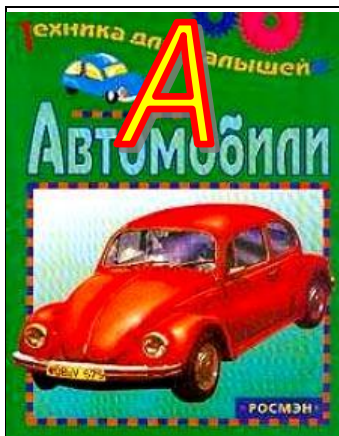
По примеру этих игр родители могут проявлять творчество в придумывании новых игр, тем самым пополнять игротеку на определенную букву.

Итак, сегодня семейная библиотека – участник педагогического процесса, т.к. она взаимодействует с педагогами с целью передачи социального опыта.

Ре: подвижные игры, отмеченные (А) – являются авторскими.

Библиотека игр.

Азбука подвижных игр для детей и родителей.



Автомобили.

(физическая культура, познание, коммуникация) (А)

Цель.

Приучать детей договариваться и исполнять роль ведущего, действовать в соответствии с сигналом; закреплять умение самостоятельно мыслить и действовать, закреплять название автомобилей.

Материал: картинки различных автомобилей.

Ход подвижной игры.

Взрослый предлагает ребенку поиграть в интересную игру. Выбирается ведущий. Он стоит на месте, в середине круга. Вокруг него раскладываются картинки автомобилей (автобус, троллейбус, трамвай, грузовик, такси, пожарная машина, милицeйская машина, скорая помощь). Ведущий запоминает картинки, закрывает глаза и дает сигнал: «Поехали». Участник игры начинает движение по кругу, убыстряя и замедляя ход. Как только прозвучит второй сигнал: «Стоп!» Участник игры быстро останавливается и прячет ту машину, около которой остановился, где прозвучал сигнал. Ведущий открывает глаза, он должен догадаться, какой автомобиль уехал. Если автомобиль называет правильно, то играющие меняются ролями. Участник игры во время движения может менять картинки местами.



Боулинг.

(физическая культура, познание, труд) (А)

Цель.

Приучать детей прокатывать мяч одной рукой (правой, левой, чередуя движение). Развивать зрительно-двигательную координацию, общую моторику.

Формировать у детей умения в расстановке и уборке физического инвентаря и оборудования.

Ход подвижной игры.

Берут кегли (или пластмассовые бутылки) и ставят треугольником. На некотором расстоянии от кеглей кладут ленту, она будет служить чертой, за которую нельзя переходить.

Ребенка ставят за этой чертой, он должен катить мячик так, чтобы попасть по кеглям. Взрослый может показать, как надо это делать.

Затем ребенок сбивает кегли и подсчитывает их.

Выставляют кегли заново и игра продолжается.



Великан и карлик.

(физическая культура, познание, коммуникация, безопасность)

Цель.

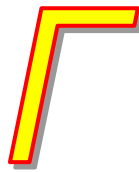
Упражнять детей влезать на возвышенность и быстро слезать по сигналу; закрепить умение ориентироваться на месте и переходить с одного движения на другой. Развивать навыки безопасности.

Материал: стул, табуретка, бруски и т.д.

Ход подвижной игры.

Взрослый рассказывает, что есть на свете совсем маленькие люди — карлики, а есть громадные — великаны. Когда ведущий взрослый произносит: «Великан!» (громким голосом), то ребенок забирается на возвышенность, руки вытягивает вверх. А когда ведущий говорит: «Карлики!» (тоненьким голосом), то ребенок быстро слезает с возвышенности и приседает на четвереньки, опускает руки, всем своим видом показывая, какие это маленькие люди.

Ведущий: «Надо запомнить правильные команды: «Карлики!» и «Великаны!». Все остальные команды выполнять не надо. Сначала ведущий дает правильные команды, а потом слова «карлики» и «великаны» заменяет на похожие. Затем играющие меняются ролями. Побеждает тот, кто меньше всех ошибся.



олуби

(физическая культура, познание, художественное творчество) (А)

Цель.

Упражнять детей в умении пускать бумажных голубей как можно дальше, прослеживать за движением голубя и оценивать свой результат.

Закрепить умение детей считать до 10. Развивать творчество, самостоятельность.

Материал: бумага, цветные карандаши.

Ход подвижной игры.

Взрослый предлагает ребенку из бумаги сделать несколько голубей, а затем поиграть с ними. Мама с ребенком встают за черту, у них в руках по 5 голубей. На сигнал: «Полетели!», участники игры начинают запускать голубей друг за другом по одному, как можно дальше. Затем по сигналу: «Собираем голубей!», начинают собирать и подсчитывать голубей, кто собрал их больше.



Дорожка препятствий.

(физическая культура, познание, безопасность, труд)

Цель.

Способствовать развитию физических и морально – волевых качеств (быстрота, ловкость, выдержка, организованность). Оценивать свой результат.

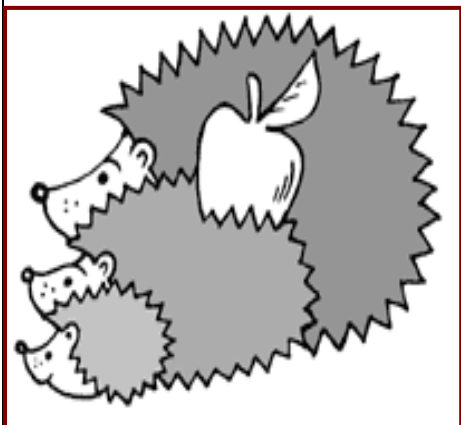
Развивать навыки безопасности. Формировать у

детей умения в расстановке и уборке физического инвентаря и оборудования.

Материал: 3 обруча, 5 кирпичиков, 5 палочек, ориентир.

Ход подвижной игры.

Устанавливается полоса препятствий из обручей: три обруча ставятся вертикально (тоннелем); 5 кирпичиков кладут по ходу на определенном расстоянии; затем выкладывают палочки на определенном расстоянии и ставят ориентир. Ребенок пробегает от стартовой черты до первого препятствия, проползает сквозь него. Затем добегает до второго -проходит по кирпичикам, как по следам; затем прыгает через каждую палочку, продвигаясь вперед, оббегает ориентир и обратно бежит по прямой до линии финиша.



Ёжата и Ёж.

(физическая культура, познание, безопасность, труд) (А)

Цель.

Приучать детей быстро переключаться с одного вида движений на другой. Развивать творчество в основных движениях.

Формировать у детей умения в расстановке и

уборке физического инвентаря и оборудования.

Материал: (самостоятельно готовят дети).

Ход подвижной игры.

Взрослый предлагает детям послушать стихотворение:

Вот семьёй идут гулять ночью вдоль дорожек

Ёж-отец, ежиха- мать и ребёнок- ёжик.

Взрослый предлагает поиграть в игру «Ёжата и ёж» и тоже погулять вслед за ежом. Ёж – ведущий (играющие договариваются между собой). Все остальные участники игры - ежата. Ежата встают друг за другом, за ежом и преодолевают за ним все препятствия. Ведущий (ёж) самостоятельно придумывает препятствия (например, подлезают под стол, ползают на четвереньках между кубиками и т.д.) Затем можно поменяться ролями.



ЖУКИ.

(физическая культура, коммуникация, здоровье)

Цель.

Автоматизировать звука [ж] в речи с движениями.

Упражнять детей вдыхать через нос, а выдыхать

плавно как можно медленнее.

Ход подвижной игры (с дыхательным упражнением).

Ребенок, сидя на полу по-турецки, родитель произносит: «Ж-ж-ж,- сказал крылатый жук, — посижу – ж – ж – у ».

Ребёнок обнимают себя за плечи, произносит: «Поднимусь, полечу; громко, громко зажуужу – ж – ж – ж – у ». Ребёнок и родитель разводят руки в стороны и перемещаются по залу с произнесением звуков «ж – ж – ж – ж» (2 – 3 мин).



"Зеркальце".

(физическая культура, познание, художественное творчество) (А)

Цель.

Способствовать развитию физических и морально – волевых качеств (быстрота, ловкость, выдержка).

Закрепить умение ориентироваться на месте и

переходить с одного движения на другой. Развивать творчество.

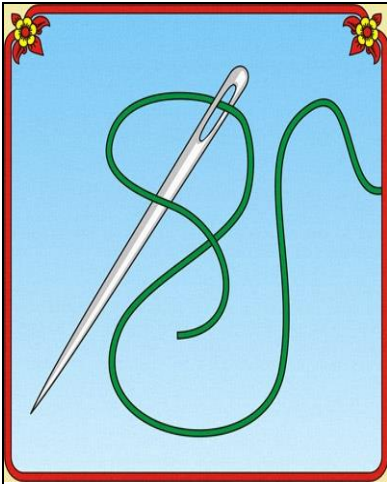
Материал: скакалки.

Ход подвижной игры.

Выбирают по считалке ведущего. Другой участник игры становится так, чтобы хорошо видеть водящего. Ведущий прыгает со скакалкой, постепенно изменяя способы прыгания, например: (прыгать вперед; прыгать назад; прыгать на одной ножке; прыгать так высоко или крутить скакалку так быстро, чтобы она успела сделать два оборота за один прыжок).

Другой участник должен, не останавливаясь, повторять все его движения с максимальной точностью («как в зеркале»). Помимо выполнения упражнений договариваются копировать и другие действия ведущего: покачивать или крутить головой, мигать и т. д. Ценится ведущий, способный вести игру не только технично, но и изобретательно, с юмором.

В случае повторения игры он становится новым водящим.



Иголка и нитка.

(физическая культура, познание, социализация, безопасность)

Цель.

Приучать детей договариваться и исполнять роль ведущего, действовать в соответствии с сигналом; закреплять умение самостоятельно мыслить, действовать и умения по ориентировке в пространстве. Развивать навыки безопасности.

Материал: ориентиры.

Ход подвижной игры.

На эту игру можно собрать всю семью (мама, папа, брат, сестра, бабушка и т.д.) Семья договаривается между собой, кто из играющих будет ведущим – «иголкой», а все остальные члены семьи – «нитка», которые встают друг за другом, держась за талию. «Иголка» начинает двигаться в разных направлениях, а «нитка» старается не отсоединиться и следовать точно за «иголкой». Игра повторяется с другим ведущим.



Йога.

(физическая культура, познание, здоровье, безопасность, музыка)

Цель.

Продолжать знакомить детей с основами техники безопасности и правилами поведения при выполнении специальных упражнений. Развивать самостоятельность.

Ход игровых упражнений.

Взрослый предлагает ребенку игровые упражнения.

1. Кувырки (как можно медленней).
2. Бревнышко. Лежа на спине, руки выпрямить за голову, пальцы переплести и перекатываться со стороны в сторону.
3. Змея. Лежа на спине либо на животе, руки выпрямить, пальцы переплести и ползти вперед, опираясь то на грудь, то на таз, то на бедра.
4. Падение листа с дерева. Представьте, что вы лист на дереве и вас обрывает порыв ветра, вы медленно-медленно падаете (скручиванием).
5. Паучок. Сидя на четвереньках, ступни ног подвести к ягодицам, руки опереть о пол, поднять таз и пойти на четвереньках вперед, назад, затем в сторону.
6. Червячок. Медленное ползание по-пластунски.



К ролики.

(физическая культура, познание, безопасность)

Цель.

Приучать детей пролезать в обруч любым способом (прямо, боком). Развивать ловкость, лазание.

Материал: обручи, стул.

Ход подвижной игры.

Ребенок - кролик. Он встает в большой обруч - это клетка. Перед клеткой обруч на подставке или привязанный к двум стульчикам (высота нижнего края над землей 10 см) или большой стул. Взрослый подходит к клетке и выпускает кролика - он пролезает в обруч или под стулом, бегают и прыгают, на сигнал «кролик в клетку» возвращается, пролезая в обруч.

Правила: кролики вылезает только тогда, когда к ним подходит взрослый.



Л ягушки.

(физическая культура, познание, безопасность)

Цель.

Приучать детей отталкиваться обеими ногами и приземляться на обе ноги. Развивать прыгучесть, ловкость. Закреплять умения по ориентировке в пространстве.

Материал: листики, палочки, обруч.

Ход подвижной игры.

На полу обруч - дом. Вокруг него четыре картонных пластинки - листики вперемежку с четырьмя кочками - пруд. Играют взрослый и ребенок. Один - лягушка, другой - лягушонок. Лягушка учит лягушонка прыгать. Лягушонок становится в дом и, внимательно слушая команды, прыгает, отталкиваясь обеими ногами и приземляясь на обе ноги. Лягушка четко подает команду: «Кочка, листик, листик, дом, листик, кочка, кочка!» Если лягушонок прыгал высоко и не перепутал ни одной команды, он научился прыгать и встает рядом с лягушкой. Игра продолжается, взрослый и ребенок меняются ролями.



Мяч вверх.

(физическая культура, познание, коммуникация)

Цель.

Приучать детей бросать мяч так, чтобы суметь поймать; ловить, не прижимая к груди; соблюдать смену ролей. Закрепить умение детей считать до 10. Развивать интерес к результату.

Материал: большие и средние мячи.

Ход подвижной игры.

Играют взрослый и ребенок, у одного из них мяч. Один в паре подбрасывает и ловит мяч, второй считает, сколько раз удалось бросить и поймать мяч. По сигналу: «Стоп!» взрослый и ребенок меняются ролями: тот, кто бросал, считает, а считавший бросает мяч.

Правила: соблюдать смену ролей.



Ножницы.

(физическая культура, познание, коммуникация) (А)

Цель.

Приучать детей самостоятельно мыслить, называть и действовать, соотносить слово с действием.

Материал: мяч средних размеров.

Ход подвижной игры.

У взрослого в руках мяч – он ведущий: «Я буду ножницами, а ты будешь предмет, который можно порезать ножницами».

Взрослый кидает ребенку мяч и называет предмет, а тот в свою очередь ловит мяч только в том случае, если этот предмет можно разрезать ножницами (например, бумага, салфетка, нитка, газета, картон, ткань, журнал, веревка и т.д.)

Если взрослый называет предмет, который нельзя порезать (например, камень, пуговица, батарея, дерево и т.д.), то ребенок отталкивает от себя мяч, не ловит его.

По сигналу: «Стоп» участники игры меняются местами.



ОХОТНИК

И заяц.

(физическая культура, познание, безопасность)

Цель.

Приучать детей выбирать цель, прослеживать за движением мяча и оценивать результат.

Развивать меткость, ловкость.

Материал: обручи, маленькие мячи, маска для охотника.

Ход подвижной игры.

На одной стороне площадки находится домик (обруч) для охотника. На другой стороне обозначают домик для зайца. Охотник обходит площадку, делая вид, что он разыскивает след зайца, а затем возвращается к себе. По сигналу заяц выбегает из своего домика на полянку и прыгает на двух ногах, продвигаясь вперед. По слову взрослого «Охотник!» заяц бежит в домик, а взрослый, изображающий охотника, бросает в него мяч. Игра повторяется несколько раз, после чего взрослый и ребенок меняются ролями.

Указания. У охотника в руках может быть несколько мячей. Стрелять в зайца, находящегося в домике, нельзя.



ПИНГВИН С МЯЧОМ.

(физическая культура, познание, безопасность)

Цель.

Приучать детей отталкиваться обеими ногами, с зажатым мячом между колен и приземляться на обе ноги, не роняя мяча. Развивать прыгучесть, ловкость. Закреплять умения по ориентировке в пространстве.

Материал: мячи.

Ход подвижной игры.

Играют взрослый и ребенок, они – «пингвины», которые стоят за чертой на одной стороне комнаты. Напротив каждого из них (на расстоянии 4 м) ориентир - флажок. Участники игры зажимают между колен мячи и прыгают до ориентира и обратно.

Правила: прыгать, не теряя мяча; потерявший должен снова зажать мяч между колен и начинать прыжки с того места, где, был потерян мяч.

Выигрывает те игроки, которые меньше всего потеряли мяч.



Радуга.

(физическая культура, познание, коммуникация)

Цель.

Приучать детей договариваться и исполнять роль ведущего, действовать в соответствии с сигналом; закреплять умение самостоятельно мыслить и действовать, закрепить название цвета.

Ход подвижной игры.

Взрослый предлагает поиграть в интересную игру.

Считалкой выбирается «Радуга», он становится лицом к играющему, расставив руки в стороны (в течение всей игры он остается на своем месте).

«Радуга» называет какой-либо цвет. Игрок находят этот цвет в одежде у себя и, касаясь этого цвета, спокойно проходит под «Радугой» (под его руками). Если у игрока нет нужного цвета и нет возможности коснуться названного цвета, он должен быстро пробежать под «Радугой». Если «Радуга» осалил игрока, то он становится новой «Радугой» и игра продолжается.



Самолеты.

(физическая культура, познание, коммуникация, безопасность) (А)

Цель.

Закрепить умение ориентироваться на месте и в движении, умение переходить с одного движения на другой, умение действовать по окончанию слов.

Материал. Взрослый вместе с ребенком изготавливает из бумаги разные модели самолетов.

Ход подвижной игры.

Играют взрослый и ребенок, у них в руках разные модели самолетов, которые стоят за чертой на одной стороне комнаты.

Дружно встали: 1, 2, 3,

(играющие стоят с одной стороны площадки, перед ними на полу лежат их модели самолетов)

Вот самолеты, посмотри!

(играющие берут самолеты в руки и показывают)

Смотрит в цель наш самолет,

(левая рука прямая вытягивается вперед, а правая рука с самолетом заводится за голову)

Отправляемся в полет!

(играющие запускают самолеты в воздух, как можно дальше).

(Отмечается самолет, который пролетел дальше всех. Участники бегут за своими самолетами, игра повторяется 2р).



Тачка.

(физическая культура, познание, безопасность) (А)

Цель.

Закреплять умение ходить на руках в нужном направлении, ориентироваться в пространстве и действовать в соответствии с сигналом. Развивать

навыки безопасности.

Материал: подбор пословиц про спорт (на карточках).

Ход подвижной игры. Взрослый предлагает ребенку поиграть в интересную игру: «Ты будешь тачкой, а я буду управлять тобой; надо двигаться в том направлении, куда я буду указывать; если ты будешь двигаться в нужном направлении, то там будет ждать тебя пословица про спорт, которую мы вместе с тобой прочитаем». Взрослый берет ребенка за ноги, а он по сигналу: «Поехали!» начинает двигаться на руках в разных направлениях, куда укажет родитель (например, направо, налево, прямо и т.д.) Если ребенок движется правильно, то в обозначенном месте его ждет пословица:

1. Со спортом не дружишь – не раз о том потужишь.
2. Чистота - залог здоровья.
3. Быстрого и ловкого болезнь не догонит.
4. Если хочешь быть здоров - закаляйся!



Удочка.

(физическая культура, познание, безопасность)

Цель.

Приучать детей отталкиваться двумя ногами, мягко приземляться на носки при прыжках вверх.

Развивать навыки безопасности.

Материал: скакалка, с привязанным на конце мешочком.

Ход подвижной игры.

Взрослый – рыбак, у него в руках удочка. Ребенок – рыбка. Рыбак становится в центр круга и вращает скакалку так, чтобы она скользила по земле и описывала круги под ногами играющих. Участники - «рыбки» должны перепрыгивать через скакалку, чтобы не «попасться на удочку». Попавшаяся «рыбка» становится «рыбаком».



Фитбол - гимнастика.

(физическая культура, познание, здоровье, безопасность, музыка)

Задачи.

- Развитие и совершенствование координации движений и равновесия;
- Укрепление мышечного корсета, создание навыка правильной осанки;
- Улучшения функционирования сердечнососудистой и дыхательной систем;
- Улучшение коммуникативной и эмоционально-волевой сферы;

Материал: фитбол, музыка "Аэробика для малышей".

Ход игровых упражнений.

Упражнения, сидя на фитболе:

- Наклоны головой вперед-назад и вправо-влево. Темп медленный.
- Повороты головой направо-налево. Темп медленный.
- Круговые вращения руками вперед и назад. Темп средний.
- Наклоны туловища вправо-влево. Темп средний.
- Повороты туловища направо-налево. Темп средний.
- "Лестница" – поднимать руки поочередно на пояс, на плечи, вверх, два хлопка руками и обратно поочередно так же (плечи, пояс, два хлопка внизу по мячу). Постепенно темп упражнений можно увеличивать.
- Ходьба, сидя на мяче вперед-назад, вправо-влево (не отрывая ягодицы от мяча). Пройти как можно дальше. Спина прямая.
- Прыжки на мяче как можно выше, отрываясь от пола
- Прыжки, сидя на мяче вокруг себя (подпрыгиваем, постепенно переставляя ноги и двигаемся по кругу).



Хомячки.

(физическая культура, здоровье)

Цель. Упражнять детей вдыхать через нос, а выдыхать плавно как можно медленнее.

Ход подвижной игры (с дыхат-м упражнением). Ребёнок и родитель сильно надувают щёки, «как у хомячков» (дышат через нос) и ходят по комнате.

По сигналу кулачками надавливают на щёки, выпуская при этом воздух через рот «щёки, как у детей». Игра повторяется 5 – 6 раз.



Царь - Горох.

(физическая культура, познание, коммуникация)

Цель.

Приучать детей соотносить действие со словом; проявлять творчество в движениях.

Ориентироваться в пространстве и действовать в соответствии с сигналом.

Материал: стул.

Ход подвижной игры.

Выбирается Царь-Горох (родитель), который сидит на троне (стуле). Ребенок подходит к трону царя и говорит: «Царь-Горох, прими меня на работу».

Царь: - А что ты умеешь делать?

Игрок: - Что я видел, не скажу, а что делал - покажу (показывает имитацию какой-либо работы).

Если Царь угадывает, то бежит за игроком и старается его догнать. Если Царь поймает ребенка, то ведет к себе в работники, а если не поймает, то ребенок становится Царем-Горохом.



Часики.

(физическая культура, познание, коммуникация, безопасность)

Цель.

Приучать детей прыгать через длинную и короткую скакалку, сохраняя определенный ритм. Закреплять навыки счета до 10. Выполнять правила безопасности при прыжках через длинную и короткую скакалку.

Материал: длинная и короткая скакалка.

Ход подвижной игры.

Взрослый предлагает ребенку поиграть в п/и «Часики»: «Мы с тобой будем прыгать через короткую скакалку по очереди»; сначала надо сказать: «Часы пробили ровно... (назвать число)» и попрыгать столько раз, сколько было обозначено. Побеждает тот, у кого часы не сломаются.

Если в доме есть сестра, брат, то можно поиграть в «Часики» с длинной скакалкой.



Ш кола мяча.

(физическая культура, познание)

Цель.

Приучать детей владеть разным видами упражнений с мячом. Обогащать двигательный опыт. Развивать активность детей в играх с мячами.

Материал: мячи.

Ход игрового упражнения.

Подбросить мяч вверх и поймать его двумя руками.

Ударить мяч о землю и поймать его двумя руками.

Ударить мяч о землю, сделать хлопок и поймать его двумя руками. Ударить мяч о стену и поймать его двумя руками.

Ударить мяч о стену, дать ему отскочить от пола и поймать двумя руками.

Ударить мяч о стену, сделать хлопок и поймать его двумя руками.



Щука и караси.

(физическая культура, познание)

Цель.

Способствовать развитию физических и морально – волевых качеств (быстрота, ловкость, выдержка). Закрепить умение ориентироваться на месте и в движении; переходить с одного движения на другой.

Материал: обручи.

Ход подвижной игры.

Играют взрослый и дети.

На противоположных сторонах комнаты два обруча - это "залива", где живут "караси". Взрослый - "щука". Щука становится посреди площадки. Все дети-караси становятся в круг на одной стороне площадки. По команде взрослого: "Плывите!" - все караси бегут в другой залив, а щука их ловит. Повторяя игру, выбирают другую щуку.



Мышка съела сыр.

(физическая культура, познание, коммуникация) (А)

Цель.

Приучать детей ориентироваться в пространстве и действовать в соответствии с сигналом.

Материал: маска мыши, обруч, картинка сыра.

Ход подвижной игры.

Взрослый предлагает ребенку поиграть в интересную игру: «Ты будешь мышкой и будешь жить в норке (в обруче). Я спрячу сыр в комнате и по сигналу: «Ищи сыр», буду управлять тобой: надо двигаться в том направлении, куда я буду указывать; если ты будешь двигаться в нужном направлении, то там будет ждать тебя картинка с сыром».

Ребенок закрывает глаза, а взрослый прячет сыр в комнате, по сигналу играющий двигается в нужном направлении.

Если мышка находит сыр, то играющие меняются местами.



День и ночь

(физическая культура, познание, безопасность)

Цель.

Развивать у детей подвижность, эмоционально-волевою сферу и внимательность.

Материал: деревянный кубик, белый с одной стороны и чёрный - с другой; мел.

Ход подвижной игры.

Ребенок – день, взрослый - ночь. Для играющих на игровой площадке обозначается круг. Игровая площадка по центру разделяется линией, вдоль которой играющие встают напротив друг друга. Один из участник подбрасывает вверх небольшой деревянный кубик, белый с одной стороны и чёрный - с другой. Если после падения сверху оказывается белый цвет, то догоняет день, а ночь убегает в свой круг. И наоборот.



Эхо.

(физическая культура, познание, безопасность) (А)

Цель.

Развивать у детей координацию движений и слух играющих.

Продолжать развивать навыки безопасности.

Материал: повязка для глаз.

Ход подвижной игры.

Водящему завязывают глаза (обычно шарфом или платком) и раскручивают его. Ребенок (эхо) убегает, а водящий старается поймать эхо и говорит: «Раз, два, три – повтори!» (хлопает в ладоши определенный ритм), ребенок должен в точности повторить ритм.

В случае успеха, пойманный становится водящим.



Юла.

(физическая культура, познание, коммуникация) (А)

Цель.

Приучать детей раскручивать обруч одной рукой кончиками пальцев (правой, левой, чередуя движение). Развивать зрительно-двигательную координацию, общую моторику.

Материал: обручи.

Ход малоподвижной игры.

Взрослый предлагает ребенку поиграть в интересную игру. Взрослый и ребенок встают друг от друга на определенном расстоянии. У каждого играющего в руках обруч, который держат кончиками пальцев. Участники игры говорят слова: «Завертелась юла,

Заюлила и пошла,

1,2, 3 – крути!»

На сигнал: «Крути!» играющие раскручивают обруч, отпускают его, а сами отходят в сторонку. Побеждает тот, у кого «юла» прокрутится дольше.



Ядро барона Мюнхаузена.

(физическая культура, познание, безопасность)

Цель.

Приучать детей ориентироваться в пространстве и действовать в соответствии с сигналом.

Материал: воздушные шары.

Ход подвижной игры.

Барон Мюнхаузен передвигался однажды, оседлав пушечное ядро. Взрослый предлагает ребенку освоить этот необычный вид «транспорта». Ядро – обычный воздушный шарик., на котором сбоку яркой краской написано: «Ядро».

Участники должны оседлать ядро, зажав его между коленками и придерживая руками. По сигналу: «Полетели», в таком положении они должны проделать путь до поворотного флажка и обратно. Пока не выяснится, кто из участников быстрее освоил «полеты на ядре».