



КАРТОТЕКА

**ПОДВИЖНЫХ ИГР И
ИГРОВЫХ УПРАЖНЕНИЙ**

СРЕДНЯЯ ГРУППА

Картотека подвижных игр и игровых упражнений для средней группы

1. Игровая карточка - «Цветные автомобили»
2. Игровая карточка - «Найди себе пару»
3. Игровая карточка - «Плоты»
4. Игровая карточка - «Ловишка»
5. Игровая карточка - «Мыши в кладовой»
6. Игровая карточка - «Куры в огороде»
7. Игровая карточка - «Мы весёлые ребята»
8. Игровая карточка - «Стань первым»
9. Игровая карточка - «Совушка»
10. Игровая карточка - «Чья колонна быстрее построиться»
11. Игровая карточка - «Птички и кошка»
12. Игровая карточка - «Вороны»
13. Игровая карточка - «Зайцы»
14. Игровая карточка - «Кони»
15. Игровая карточка - «Скок-поскок»
16. Игровая карточка - «Прыгай - хлопай»
17. Игровая карточка - «Пастухи и стадо»
18. Игровая карточка - «Шарики и столбики»
19. Игровая карточка - «Брось-догони»
20. Игровая карточка - «Рыбаки и рыбки»
21. Игровая карточка - «Скользкая цель»
22. Игровая карточка - «Попади в мяч»
23. Игровая карточка - «Подбрось-поймай»
24. Игровая карточка - «Мой весёлый звонкий мяч»
25. Игровая карточка - «Мяч через сетку»
26. Игровая карточка - «Лови-бросай»
27. Игровая карточка - «Не боюсь»
28. Игровая карточка - «Переправа»
29. Игровая карточка - «Перелёт птиц»
30. Игровая карточка - «Проползи в тоннель»

31. Игровая карточка - «У медведя во бору»
32. Игровая карточка - «Поезд»
33. Игровая карточка - «Пройди с закрытыми глазами»
34. Игровая карточка - «Пробеги подпрыгни»
35. Игровая карточка - «Выше ноги от земли»
36. Игровая карточка - «Котята и щенята»
37. Игровая карточка - «Охотники и утки»
38. Игровая карточка - «Снежная королева»
39. Игровая карточка - «Космонавты»
40. Игровая карточка - «Горячая картошка»
41. Игровая карточка - «Светофор»
42. Игровая карточка - «Море волнуется»
43. Игровая карточка - «Агароднік». *Бел. гульня*
44. Игровая карточка - «Шэры кот». *Бел. гульня*
45. Игровая карточка - «Мароз». *Бел. гульня*
46. Игровая карточка - «Вузельчык». *Бел. гульня*
47. Игровая карточка - «Млын». *Бел. гульня*
48. Игровая карточка - «Схавай рукі». *Бел. гульня*
49. Игровая карточка - «Дзядуля ражок». *Бел. гульня*
50. Игровая карточка - «Вартаўнік» *Бел. гульня*
51. Игровая карточка - «Свабоднае месца». *Бел. гульня*
52. Игровая карточка - «Браднік». *Бел. гульня*
53. Игровая карточка - «Хворы верабей». *Бел. гульня*
54. Игровая карточка - «Што робіш?». *Бел. гульня*
55. Игровая карточка - «Сляпы музыкант». *Бел. гульня*
56. Игровая карточка - «Нос, нос, нос, лоб». *Бел. гульня*
57. Игровая карточка - «Чараўнік». *Бел. гульня*
58. Игровая карточка - «Мак». *Бел. гульня*
59. Игровая карточка - «Вожык і мышы». *Бел. гульня*
60. Игровая карточка «Сонейка». *Бел. гульня*

Игровая карточка № 1

Название игры: «Цветные автомобили»

Цель игры: учить детей умению действовать на определенный сигнал педагога, бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: разноцветные кольца по количеству игроков, цветные флажки три цвета.

Содержание: Дети с цветными кружками в руках располагаются по краям площадки. Педагог – в центре с цветными флажками в руках. Он поднимает флажок какого-нибудь цвета. Дети, имеющие кружок такого же цвета, начинают бегать по площадке в любом направлении, гудят, поворачивая кружок, как руль. Когда флажок опускается, все возвращаются на места. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, в игру вступают дети, имеющие кружок такого же цвета. Можно поднять одновременно два или три флажка разных цветов, и тогда выезжают те «автомобили», цвет «руля» которых соответствует цвету флажков цвету флажков.

Методические указания: обращать внимание, чтобы автомобили возвращались на стоянку.

Игровая карточка № 2

Название игры: «Найди себе пару»

Цель: учить детей умению ходить парами и бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга; по сигналу педагога находить себе пару.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: разноцветные предметы (ленточки, колечки).

Содержание: Игроки ходят по площадке парами, по сигналу бегают по одному в любом направлении. На сигнал «Найди пару!» встают парами, педагог также встает в пару с ребенком. Тому, кто остался без пары, говорят:

Ты, Сережа, не зевай,

Быстро пару выбирай!

В течение всей игры необходимо каждый раз менять пару.

Методические указания: Для усложнения предложить детям разноцветные предметы (кубики, колечки, флажки.) которыми время от времени меняются.

Игровая карточка № 3

Название игры: «Пилоты»

Цель игры: учить детей умению строиться друг за другом в колонну по сигналу педагога; бегать врассыпную, не наталкиваясь.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: 3-4 цветных флажка.

Содержание: Дети делятся на 3—4 звена. Каждое звено строится в колонну, назначается командир колонны. Звенья располагаются в различных местах площадки, отмеченных цветными флажками, - это «аэродромы». По сигналу педагога «*Пилоты, готовьте самолеты к вылету!*» дети строятся друг за другом у своего «самолета» и выполняют команды: «*Бензин!*», «*Моторы!*», «*Крылья!*», «*3,2,1 — старт!!!*» и летят в разных направлениях. На слова педагога «*Самолеты, на посадку!*» дети строятся за своим командиром (на обозначенном «аэродроме»), опускаясь на одно колено.

Методические указания: следить, чтобы не наталкивались друг на друга.

Игровая карточка № 4

Название игры: «Ловишка»

Цель игры: учить детей умению бегать, увертываться; развивать быстроту, ловкость.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: не требуется.

Содержание: Дети находятся на площадке. Ловишка становится в центре площадки. По сигналу: «Раз, два, три, лови!» дети начинают бегать по площадке, а ловишка старается их поймать. Тот, до кого ловишка дотронулся рукой, отходит в сторону. Когда раздастся свисток, игра прекращается, подсчитывается количество пойманных детей. Игра продолжается с другим ловишкой.

Методические указания: убежать только по команде.

Игровая карточка № 5

Название игры: «Мыши в кладовой»

Цель игры: упражнять детей в умении ползать под натянутой веревкой, не задевая ее; развивать быстрый бег.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: маска «Кот», дуги.

Содержание: Дети — «мышки» — находятся за чертой на одной стороне площадки. Это их «дом». Посередине площадки несколько дуг (лестница, поставленная на ребро, или натянута веревка), за ними «кладовая». В стороне «кошка»-игрушка. По сигналу «*Кошка спит!*» «мышки» бегут в «кладовую», подползая под дуги. В «кладовой» ищут крошки, бегают, присаживаются. По сигналу «*Кошка проснулась!*» убегают из «кладовой». Педагог берет в руки игрушку и пытается догнать.

Методические указания: роль кошки вначале выполняет педагог, затем поручает её наиболее активному ребёнку.

Игровая карточка № 6

Название игры: «Куры в огороде»

Цель игры: учить детей умению подлезать под шнур, не касаясь руками пола; действовать по сигналу педагога.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: шнуры.

Содержание: Посередине площадки шнурами ограничивают небольшое пространство — это «огород». С одной стороны площадки — дом «*сторожа*», с другой — «*курятник*», а в нем «куры». Роль курицы и сторожа выполняет педагог по ходу игры. По сигналу: «*Куры гуляют!*» дети подлезают под шнуры и ходят в «огороде», ищут корм, бегают. «Сторож» замечает «кур» и гонит их — хлопает в ладоши, приговаривая: «*Кыш, кыш!*». «Куры» убегают — подлезают под шнуры и прячутся в «курятнике». «Сторож» обходит «огород» и тоже возвращается домой.

Методические указания: следить, чтобы дети правильно подлезали под шнур.

Игровая карточка № 7

Название игры: «Мы, веселые ребята»

Цель: учить детей умению быстро перебежать с одной стороны площадки на другую, увертываясь от водящего.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: не требуется.

Содержание: дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне площадки также проведена черта. Сбоку от детей на середине площадки находится ловишка. Дети хором произносят слова:

«Мы, веселые ребята,

Любим бегать и скакать.

Ну, попробуй нас догнать,

Раз, два, три – лови!»

Затем дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет их. Тот, до чем убегающий пересечет черту, считается пойманным. Он отходит в сторону. Игра продолжается.

Методические указания: после двух перебежек выбирается новый водящий.

Игровая карточка № 8

Название игры: «Стань первым»

Цель игры: учить детей умению бегать в колонне друг за другом; по сигналу педагога бегать с ускорением.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: не требуется

Содержание: Дети бегут в колонне. Педагог называет одного из детей по имени. Он выбегает из колонны и, найдя кратчайший путь, становится во главе ее.

Методические указания: быстро реагировать на сигнал педагога.

Игровая карточка № 9

Название игры: «Совушка»

Цель игры: учить детей умению быстро действовать по сигналу, бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга.

Место проведение: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: маска «Совы»

Содержание: Один ребенок — «сова», которая находится на одной стороне площадки. Все остальные — «птички». По сигналу «День!» «птички» разлетаются, машут крыльями, клюют. На сигнал «Ночь!» все останавливаются и стоят неподвижно. Вылетает «сова», высматривает тех, кто шевелится, и забирает их в «гнездо». Педагог читает стихотворение:

У совы, у старой, Не глаза, а фары — Круглые, большие, Страшные такие...

Ночь вошла в свои права, В путь пускается сова. Все глаза огромные Видят ночью темную.

Через 15—20 с снова дается сигнал «День!», «сова» улетает в гнездо, «птички» бегают по площадке.

Методические указания: не наталкиваться друг с другом.

Игровая карточка № 10

Название игры: «Чья колонна скорее построится!»

Цель игры: учить детей умению ходить и бегать в разных направлениях; по сигналу педагога быстро находить свое место в колонне, круге.

Место проведение: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: не требуется.

Содержание: Педагог распределяет детей на две-три группы с одинаковым числом играющих. Каждая подгруппа выбирает определенный предмет, который размещается на стульчике и возле которого, она будет строиться. Под удары в бубен все дети ходят и бегают в разных направлениях. По сигналу «На места!» бегут к своему предмету и строятся в колонну. Отмечается та группа, которая быстрее выполнила задание.

Для усложнения игры педагога дает сигнал «Стойте!». Играющие останавливаются, закрывают глаза, а педагог в это время меняет местами предметы, затем подает сигнал «На места!». Дети открывают глаза, бегут к своим предметам и там строятся в колонну или круг.

Методические указания: по сигналу педагога быстро находить свое место в колонне, круге.

Игровая карточка № 11

Название игры: «Птички и кошка»

Цель игры: учить детей умению бегать и увертываться от водящего на ограниченном пространстве.

Место проведение: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: гимнастическая скамейка.

Содержание: На земле обозначается круг диаметром 5—6 м. В центре его становится водящий — это «кошка». Остальные дети находятся за кругом — это «птички». «Кошка» засыпает. «Птички» влетают в круг. «Кошка» просыпается, видит «птичек» и начинает их ловить. «Птички» спешат вылететь из круга. Тот, кого коснулась «кошка» в кругу, считается пойманным, он выходит из игры и садится на стул. По окончании игры подсчитывается пойманное количество «птичек». Затем назначается другой ловишка, и игра продолжается.

Методические указания: обращать внимание на то, чтобы спрыгивали на обе ноги, мягко сгибая их в коленях; высота возвышений 20-30см.

Игровая карточка № 12

Название игры: «Воронь»

Цель игры: учить детей умению прыгать на двух ногах, бегать в разных направлениях, выполнять действия, согласовывая их с произносимым текстом.

Место проведение: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: гимнастические скамейки.

Содержание: Все дети — «вороны». Педагог говорит:

«Вот под елкой запушенной, Скачут по снегу вороны, Кар-кар-кар! Кар-кар-кар!» (Дети прыгают)

Из-за корочки подрались, Во все горло раскричались, Кар-кар-кар! Кар-кар-кар!

Только ночка наступает, Все вороны засыпают, Кар-кар-кар! Кар-кар-кар! (Дети становятся на корточки) Игра повторяется.

Методические указания: при использовании скамеек, разместить их в разных сторонах площадки.

Игровая карточка № 13

Название игры: «Зайцы»

Цель игры: учить детей умению прыгать на двух ногах с продвижением вперед, развивать быстрый бег.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: обручи по количеству игроков.

Содержание: Педагог выполняет роль собаки, которая охраняет «огород с грядками». Остальные игроки — «зайцы». Они бегают по «огороду», прыгают через «грядки». На сигнал «Собака бежит» «зайцы» убегают в свои «норки» — кружочки, нарисованные на земле. «Собака» ловит «зайцев». Игра повторяется с новым ведущим.

Методические указания: педагог отмечает ловких зайцев.

Игровая карточка № 14

Название игры: «Кони»

Цель игры: учить детей умению выполнять прямой галоп; ориентироваться в пространстве.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: не требуется.

Содержание: Дети изображают коней, педагог — пастуха. Педагог имитирует игру на дудочке, говоря:

Тары, тары, та-ра-ра! Ушли кони со двора. Со двора-то на село, А село-то далеко, На зелененький лужок, Да во темный во лесок.

Дети ходят по площадке, постукивают носком ноги — «бьют копытами», машут головой.

Педагог: *«Долго тех коней ловили, Долго по лесу бродили. А ловили-то уздой, Золоченой, не простой, А поймали — привязали, Чтоб опять не убежали.*

Дети скачут прямым галопом по всей площадке. Затем «пастух» гонит «коней» к селу.

Методические указания: не убежать за границы площадки, не наталкиваться.

Игровая карточка № 15

Название игры: «Скок-поскок»

Цель игры: учить детей умению прыгать легко, в соответствии с ритмом стихотворения; развивать выдержку.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: не требуется.

Содержание: Дети строятся в две шеренги напротив друг друга на расстоянии 3—4 м. По сигналу дети одной шеренги начинают прыгать навстречу другой. Встав парами, дети делают прыжки ноги вместе — ноги врозь или одна нога вперед, другая — назад. Педагог в это время произносит потешку:

«Скок-скок, поскок, Молодой дроздок. По водичку пошел, Молодичку нашел. Молодиченька-невеличенька, Сама с вершок, Голова с горшок».

Затем та шеренга, дети которой делали прыжки навстречу другой, отходит назад. Ей навстречу начинают прыгать дети другой шеренги, и игра продолжается.

Методические указания: обращать внимание на то, чтобы дети прыгали легко, приземляясь с носков на пятки.

Игровая карточка № 16

Название игры: «Прыгай-хлопай!»

Цель игры: учить детей умению прыгать ритмично под хлопки.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: не требуется.

Содержание: Дети строятся напротив друг друга в две шеренги. По сигналу педагога дети одной шеренги начинают ритмично хлопать, а дети другой — прыгать на двух ногах на месте (ноги вместе или врозь). После 12—16 прыжков шеренги меняются ролями.

Методические указания: слушать сигнал педагога.

Игровая карточка № 17

Название игры: «Пастухи и стадо»

Цель игры: упражнять детей в ползании на четвереньках; развивать умение ориентироваться в пространстве, действовать согласованно.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: не требуется.

Содержание: Дети изображают стадо коров, телят. Выбирают ведущего на роль пастуха. Ему вручают пастушью шапку, хлыст и рожок. Стадо собирается на «скотном дворе». «Пастух» стоит поодаль. Педагог произносит:

«Рано-рано поутру Пастушок: «Ту-ру-ру-ру!». А коровки в лад ему затянули: «Му-му-му!».

На слова «Ту-ру-ру-ру!» «пастушок» играет в рожок, после слов «Му-му-му!» «коровки» мычат. Затем дети становятся на четвереньки, и «стадо» идет на зов «пастуха». Он гонит их в поле (на другую сторону площадки). Там «стадо» пасется некоторое время, затем «пастух» гонит его обратно в «хлев». Игра повторяется с новым «пастухом».

Методические указания: выполнять указания педагога.

Игровая карточка № 18

Название игры: «Шарики и столбики»

Цель игры: упражнять детей в катании шариков в заданном направлении; развивать глазомер.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: модули, шарики по количеству игроков.

Содержание: На одной линии ставят несколько бревнышек или цилиндров из крупного строительного материала на расстоянии 20—30 см друг от друга. Выходят по очереди 3—4 детей, становятся у обозначенной линии примерно в 1,5—2 м от предметов. По сигналу дети катят шарики, выполняя следующие задания: прокатить шарик через ворота (промежуток между столбиками), попасть шариком в столбик; прокатить как можно дальше через тоннель (выстроенные в два ряда столбики, покрытые фанеркой).

Методические указания: выполнять указания педагога.

Игровая карточка № 19

Название игры: «Брось-догони»

Цель игры: упражнять детей в бросании снежков в горизонтальную цель любым способом; развивать глазомер, силу мышц рук.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: мячи по количеству игроков, шнур.

Содержание: Шнур длиной 3-4 м натянут на высоте 50-60 см выше роста детей. За 1,5-2 м до натянутого шнура положен ориентир, от которого все дети одновременно выполняют броски маленького мяча одной рукой через шнур после слов:

*Мячи в руках не усидят,
Поиграть все норовят.
Будем с ними мы играть –
За шнур бросать.
Нужно сильно замахнуться,
Мячом шнура не коснуться.
Мяч бросай и догоняй,
Ты, дружок, не зевай!*

Методические указания: догонять и поднимать свой мяч.

Игровая карточка № 20

Название игры: «Рыбаки и рыбки»

Цель игры: развивать быстроту и ловкость

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: не требуется.

Содержание: игроки – «рыбки» находятся на площадке. Водящие – пара игроков – образуют «сеть» (берутся за руки, одна рука свободна). По команде дети – «рыбки» бегают по площадке врассыпную, а «рыбаки» догоняют «рыбок» и соединяют вокруг них руки. «Рыбка», которая попала в «сеть», присоединяется к «рыбакам». Игра продолжается до тех пор, пока «сеть» не «разорвется» или пока не будут пойманы все игроки.

Методические указания: нельзя тянуть «сеть» в разные стороны.

Игровая карточка № 21

Название игры: «Скользкая цель»

Цель игры: упражнять детей в бросании мешочка правой и левой рукой, снизу; развивать глазомер, умение рассчитывать силу броска.

Место проведение: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: невысокий стол, мешочки с песком по количеству игроков.

Содержание: На площадке устанавливают невысокий стол или используют широкий пень с ровной (желательно гладкой) поверхностью. Играющие встают вокруг него на расстоянии 2—2,5 м. В руках у них мешочки с песком. Дети по очереди бросают мешочки на стол так, чтобы они не упали, а остались лежать на нем. Ребенок, выполнивший задание правильно, получает очко.

Методические указания: бросать мешочек только снизу.

Игровая карточка № 22

Название игры: «Попади в мяч!»

Цель игры: упражнять детей в бросании снежков в горизонтальную цель любым способом; развивать глазомер, силу мышц рук.

Место проведение: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: 4 обруча, мячи по количеству игроков.

Содержание: Посередине площадки на линии кладут два волейбольных мяча. На одной стороне площадки обозначена черта. Двое детей, взяв по 2—3 снежка, бросают их, стараясь попасть в мяч и закатить его подальше от черты; Выигрывает тот, кто сделает это первым.

Методические указания: бросать мячи по очереди любым способом – снизу, от плеча.

Игровая карточка № 23

Название игры: «Подбрось—поймай!»

Цель игры: упражнять детей в подбрасывании мяча и ловле его двумя руками, не прижимая к груди.

Место проведение: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: мячи по количеству игроков.

Содержание: Играющие распределяются по парам, у каждой пары по мячу. Один в паре подбрасывает и ловит мяч, второй считает, сколько раз удалось это сделать. По сигналу воспитателя дети в парах меняются ролями.

Методические указания: бросать мяч так, чтобы суметь поймать.

Игровая карточка № 24

Название игры: «Мой веселый звонкий мяч»

Цель игры: учить детей умению прыгать в ритме произносить стихотворения, слегка сгибая ноги в коленях и низко не приседая; бегать в пределах площадки.

Место проведение: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: мяч.

Содержание: Дети становятся в круг и подпрыгивают на месте на двух ногах, а ведущий имитирует игру с мячом, делая движения рук над головой детей вверх-вниз, и ритмично приговаривает:

*« Мой веселый звонкий мяч,
Ты куда пустился вскачь?
Желтый, красный, голубой,
Не угнаться за тобой! ».*

С окончанием слов дети разбегаются по площадке, педагог догоняет их. Затем все вновь собираются в круг, игра повторяется.

Методические указания: не наталкиваться друг на друга.

Игровая карточка № 25

Название игры: “Мяч через сетку”

Цель игры: упражнять в перебрасывании мяча через сетку, ловле его руками.

Место проведение: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: стойки, сетка, мячи по количеству игроков.

Содержание: Между двумя стойками (деревьями) натягивается сетка (шнур) на высоте поднятой вверх руки ребенка. Дети располагаются по обеим сторонам от сетки на расстоянии 1,5-2м. в руках у каждого ребенка одной группы мяч. По команде педагога дети перебрасывают мячи через сетку двумя руками из-за головы. Вторая группа детей старается поймать мячи после отскока от земли.

Методические указания: бросать мяч через сетку определённым способом (двумя руками из-за головы, от груди).

Игровая карточка № 26

Название игры: “Лови – бросай”

Цель игры: Закреплять навыки детей бросать мяч двумя руками в соответствии с произносимым текстом, ловить его, не прижимая к груди.

Место проведение: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: мяч.

Содержание: Дети стоят по кругу, воспитатель в центре. Он перебрасывает детям мяч и ловит от них, говоря: «*Лови, бросай, унасть не давай!*» Текст произносит не спеша, чтобы успеть поймать и бросить мяч. Расстояние постепенно увеличивается с 1 до 2 м.

Методические указания: ловить мяч, не прижимая его к груди.

Игровая карточка № 27

Название игры: “Не боюсь”

Цель игры: упражнять в прыжках на двух ногах на месте, развивать ловкость, быстроту реакции.

Место проведение: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: не требуется.

Содержание: Один ребенок – ловишка, он стоит в середине круга, образованного детьми. Играющие прыгают на двух ногах, приговаривая: «Не боюсь! Не боюсь!» при этом они то разводят руки в стороны, то закладывают их за спину. Ловишка старается осалить кого-нибудь в тот момент, когда у него разведены руки в стороны. Правила: как только ловишка отходит от игрока, тот должен развести руки в стороны. Усложнение: прыгать, ноги в стороны-ноги вместе, салить можно того, кто находится в стойке ноги врозь

Методические указания: педагог напоминает, что надо прыгать вверх, отталкиваясь двумя ногами, приземляться легко на носки.

Игровая карточка № 28

Название игры: «Переправа»

Цель игры: развить физическую силу и выносливость.

Место проведение: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: не требуется.

Содержание: игроки двух команд выстраиваются на противоположных сторонах площадки лицом друг к другу. (за линиями своих домов). По сигналу игроки, продвигаясь прыжками на двух ногах, пересекают площадку и стремятся как можно быстрее оказаться за линией дома соперника. Побеждает команда, игроки которой раньше соберутся за противоположной линией. Затем следуют прыжки в обратную сторону.

Методические указания: прыжки с продвижением вперед выполняются на расстоянии не менее 2-3 м; необходимо напоминать правила безопасного выполнения прыжков.

Игровая карточка № 29

Название игры: «Перелет птиц»

Цель игры: учить детей умению лазать по гимнастической лестнице переменным шагом; развивать быстроту реакции, смелость, координацию движений рук и ног.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: гимнастическая стенка.

Содержание: Дети стоят свободно на одной стороне площадки напротив гимнастической стенки с несколькими пролетами — это «деревья». По сигналу «Птицы полетели» они бегают по площадке, по сигналу «Буря!» влезают на лестницу. Если пролетов мало, число играющих ограничивается. Когда педагог говорит: «Буря прошла!», «птицы» спокойно спускаются с «деревьев» и продолжают летать.

Методические указания: не прыгивать с гимнастической лестницы.

Игровая карточка № 30

Название игры: «Проползи в тоннель»

Цель игры: упражнять детей в подползании, не задевая предметы; развивать силу ног.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: гимнастическая стенка или 5-6 дуг, колокольчик.

Содержание: С помощью 10—12 стульчиков, соединенных рейками попарно, или 5—6 дуг, стоящих на расстоянии 1 м друг от друга, образуют «тоннель». По сигналу дети ползут на четвереньках друг за другом, через тоннель, затем встают и подпрыгивают вверх, стараясь дотронуться до колокольчика, подвешенного выше поднятых рук.

Методические указания: подползать, не задевая предметы.

Игровая карточка № 31

Название игры: «У медведя во бору»

Цель игры: учить детей умению ходить и бегать на носках, выполнять имитационные движения, убегать от водящего, не наталкиваясь друг на друга.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: длинная верёвка, 2 стойки.

Содержание: Играющие располагаются на одной стороне площадки, здесь их дом, на другой стороне — «медведь», роль которого исполняет ребенок. Дети идут к нему. Подлазят под верёвку и говорят:

«У медведя во бору

Шишки, желуди беру.

А медведь не спит.

И на нас рычит.»

После слова «рычит» «медведь» бежит за играющими, а те убегают от него в «дом».

Методические указания: высота натянутой верёвки не менее 40-50см.

Игровая карточка № 32

Название игры: «Поезд»

Цель игры: учить детей ходить и бегать в колонне по одному, ускорять и замедлять движение, делать остановки по сигналу; приучать детей находить своё место в колонне, не толкать товарищей, быть внимательными.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: 3-4 флажка на стойках.

Содержание: Дети становятся в колонну по одному (не держась друг за друга). Первый — «паровоз», остальные — «вагоны». Педагог даёт гудок, и «поезд» начинает двигаться вперёд сначала медленно, потом быстрее, быстрее, наконец, дети переходят на бег. После слов педагога «Поезд подъезжает к станции» дети постепенно замедляют движение — поезд останавливается. Педагог предлагает всем выйти, погулять, собрать цветы, ягоды на воображаемой полянке. По сигналу дети снова собираются в колонну — и поезд начинает двигаться.

Методические указания: игроки не должны разрывать колонну.

Игровая карточка № 33

Название игры: «Пройди с закрытыми глазами»

Цель игры: упражнять в ориентировке в пространстве; развивать внимание, память.

Место проведения: площадка на улице.

Инвентарь: мелки.

Содержание: выбирается ровная площадка. Дети выстраиваются в шеренгу на расстоянии двух-трёх шагов друг от друга и рисуют впереди себя прямую линию. Им предлагается пройти по этой линии с закрытыми глазами. Отмечается, кому это удалось. Используются разные задания: пройти с закрытыми глазами приставным шагом правым и левым боком; спиной вперёд и т.д.

Методические указания: во время движения глаза не открывать, не подглядывать.

Игровая карточка № 34

Название игры: «Пробеги – подпрыгни»

Цель игры: упражнять в быстром беге, подпрыгивании с доставанием предмета, подвешенного выше поднятых вверх рук ребёнка; развивать быстроту реакции, ловкость, выносливость.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: 3 сетки с мячами малого диаметра, 3 высокие стойки.

Содержание: Играющие распределяются на 2-3 команды. Становятся в колонны на одной стороне площадки (зала). На другой стороне подвешиваются предметы выше рук ребёнка. По сигналу дети, стоящие в командах первыми. Быстро бегут, подбегают к своему предмету, подпрыгивая, дотрагиваются до подвешенного предмета и возвращаются назад, передав эстафету следующим участникам. Побеждает, та команда, чьи игроки раньше и безошибочно выполняют задание.

Методические указания: передавать эстафету сбоку, не заступать за линию старта.

Игровая карточка № 35

Название игры: «Выше ноги от земли»

Цель игры: развивать быстроту и ловкость.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: 1 флажок.

Содержание: игроки находятся на площадке. По команде разбегаются, а педагог даёт в руки одному из детей флажок – это водящий. Водящий поднимает флажок вверх и бежит вместе со всеми. По команде: “Лови!” – дети убегают и прячутся на любое возвышение (гимнастическая скамейка, стенка, куб). Игроков, не успевших спрятаться, водящий пятнает флажком.

Методические указания: игроки, которых запятнали, остаются в игре.

Игровая карточка № 36

Название игры: «Котят и щенят»

Цель игры: повторять бег врассыпную; закреплять навыки лазания по гимнастической стенке и ползания на четвереньках.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: гимнастическая скамейка, стенка.

Содержание: участвуют две группы – “котят” и “щенят”. “Котят” стоят в “домике” на нижней рейке гимнастической стенки. “Щенят” находятся на противоположной стороне зала за гимнастической скамейкой. Они стоят на коленях, оположив руки на скамейку, лицом к “котят”. По команде: “Котят, побежали гулять!” – котят слезают с лестницы и бегают по площадке на носочках. В это время “щенят” притворяются спящими. По команде: “Щенят!” – котят убегают в домик, а “щенят” перешагивают через скамейку и стараются догнать “котят”. Игра повторяется 2 раза, затем группы меняются ролями.

Методические указания: пойманных «котят», «щенят» забирают к себе.

Игровая карточка № 37

Название игры: «Охотники и утки»

Цель игры: развивать меткость и ловкость.

Место проведение: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: 1 мяч среднего диаметра.

Содержание: игроки-“утки” находятся на площадке. Два водящих (“охотники”) стоят на противоположных сторонах площадки лицом друг к другу, один из “охотников” держит в руках мяч. “Охотники” бросают в “уток” мяч. “Утки” перебегают с одной стороны площадки на другую, стараясь увернуться от мяча. Игроки, в которых попали мячом, временно выбывают из игры.

Игра продолжается 1,5-2 минуты, затем подсчитываются пойманные “утки” и выбираются новые водящие.

Методические указания: во избежание травм мяч бросать в спину или в ноги «уткам».

Игровая карточка № 38

Название игры: «Снежная королева»

Цель игры: развивать быстроту и ловкость.

Место проведение: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: не требуется.

Содержание: игроки находятся на площадке, водящий – “Снежная королева” – в стороне от игроков. По команде игроки разбегаются по площадке, а “Снежная королева” старается их догнать и запятнать. Тот, кого коснулся водящий, превращается в “льдинку” и остаётся на месте.

Методические указания: при повторении игры из числа самых ловких игроков выбирается другой водящий.

Игровая карточка № 39

Название игры: «Космонавты»

Цель игры: воспитывать внимание и самостоятельность.

Место проведение: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: обручи.

Содержание: на земле раскладываются обручи, на 2-3 меньше, чем игроков – это места “космонавтов”. Игроки идут во круг обручей и говорят:

“Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам

На какую захотим,

На такую полетим.

Но в игре один секрет:

Опоздавшим места нет!”

По окончании слов игроки разбегаются по “ракетодрому” и по сигналу педагога занимают места в любой из ракет (обруча). Проигрывают “космонавты”, которым не хватило места.

Методические указания: занимать место, только по сигналу педагога.

Игровая карточка № 40

Название игры: «Горячая картошка»

Цель игры: закреплять передачу мяча в колонне по кругу.

Место проведение: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: 1 мяч среднего размера.

Содержание: игроки строятся в круг, один из игроков держит в руках мяч. Под музыку или звуки бубна дети передают мяч друг друга по кругу. Как только музыка остановилась, игрок, у которого оказался в руках мяч, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется два игрока-победителя.

Методические указания: при передаче мяча не бросать мяч и не пропускать игроков. Игроки, уронившие мяч, выбывают из игры.

Игровая карточка № 41

Название игры: «Светофор»

Цель игры: воспитывать внимание и сообразительность.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: 3 круга или кольца красного, зелёного и жёлтого цвета.

Содержание: игроки строятся в шеренгу или сидят на скамейке. Педагог поочередно поднимает вверх круги в разной последовательности. На красный цвет дети приседают, на жёлтый - хлопают в ладоши. На зелёный – топают ногами. Отмечаются самые внимательные игроки.

Методические указания: можно придумать другие упражнения.

Игровая карточка № 42

Название игры: «Море волнуется»

Цель игры: воспитывать творческие способности.

Место проведения: площадка на улице, физкультурный зал.

Инвентарь: не требуется

Содержание: игроки стоят на площадке и говорят:

“Море волнуется – раз,

Море волнуется – два,

Море волнуется – три,

Морская фигура, на месте замри!”

В такт словам дети выполняют взмахи руками вверх и в стороны. С последними словами останавливаются и замирают, приняв различные позы. Отмечаются самые интересные позы.

Методические указания: игру можно усложнить, предложив детям придумать фигуру в парах или в тройках.

Игровая карточка № 43

Назва гульні: «Агароднік»

Мэта гульні: ускладальваць навыкі хадзьбы па кругу, бег, змяняючы тэмп і напрамак, развіваць увагу.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: не патрабуецца.

Змест: кожны з дзяцей называе сябе якой-небудзь агароднінай (рэпай, рэдзькай, морквай, радыскай іг.д.) і становіцца у круг. Адзін з дзяцей выбіраецца агароднікам. Ён выходзьціць у сярэдзіну круга і стукае палкай аб зямлю. У Яго пытаюцца:

- Хто там? -Агароднік!

- За чым прыйшоў? - За рэпай!

Пасля такога адказу усе вядуць карагод і спяваюць:

Зверху рэпа зяленая, У сярэдзіне тоустая,

К канцу вострая. Хавае хвост пад сябе.

Хто да яе ні падыдзе, Усялякі за віхор возьме.

Агароднік павінен адгадаць, хто з дзяцей назваў сябе рэпай. Калі ён адгадае, рэпа уцякае, інакш агароднік зловіць яе і павядзе у свой агарод.

Метадычныя ўказанні: агароднік не павінен ведаць, хто назваўся рэпай; адгадаць ён можа тры разы; калі не адгадае, яго мяняюць.

Игровая карточка № 44

Назва гульні: «Щэры кот»

Мэта гульні: удасканалваць навыкі хадзьбы і бегу у калоне, выхоўваць смеласць, спрыт, рэакцыі.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: маска “Кот”

Змест: дзеці выбіраюць ката па лічылцы:

Раз, два, тры, чатыры,

Ката грамаце вучылі:

Не чытаць, не пісаць,

А за мышкамі скакаць.

Мышы становяцца за котом у калону. Якая рухаецца па пляцоўцы. Паміж Котом і мышамі ідзе размова: - *Есць мышы у стозе?*

- Есць!

-Баяцца ката?

-Не!

-А я, катафей, разганю усіх мэшэй!

Мышы разбягаюцца, кот іх ловіць.

Метадычныя ўказанні: дзеці павінны знаходзіцца ў калоне да слоў “разганю ўсіх мышэй”.

Игровая карточка № 45

Назва гульні: “Мароз”

Мэта гульні: развіваць спрыт, хуткасць рэакцыі.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: не патрабуецца.

Змест: Па лічыльцы выбіраецца Мароз. Дзеці ідуць карагодам і спяваюць:

“Дзед Мароз, Дзед Мароз!

У цябе чырвоны нос.

Разам з намі пагуляй,

Не марозь, а даганяй”.

Дзеці разбягаюцца ў розныя бакі. Мароз бяжыць за імі і стараецца дакрануцца да каго-небудзь рукой. Той, да каго дакрануўся мароз, лічыцца замарожаным. Ён павінен спыніцца і развесці рукі ў бакі. Іншыя ўдзельнікі гульні могуць яго размарозіць, пляснўшы рукой па плячы. Праз кожныя 3-5 хвілін выбіраецца новы Мароз. Перамагае мароз, які здолеў замарозіць большую колькасць удзельнікаў гульні.

Метадычныя указанні: пасля кожных 1,5-2 хвіліны гульні выбіраецца новы Мароз

Игровая карточка № 46

Назва гульні: “Вузельчык”

Мэта гульні: развіваць узгодненасць рухаў.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: два паясы.

Змест: Два ўдзельнікі гульні трымаюць у руках паясы, утвараючы вароты ў выглядзе вялікага іголкавага вушка. Астатнія ўдзельнікі становяцца ў рад, бяруцца за рукі і, рухаючыся ўздоўж пляцоўкі, спяваюць:

Іголка — шырала, Увесь свет прыбрала, Прыбрала, абшыла, Сама голая хадзіла. Тонкая ды долгая,

Аднавухая ды вострая. А я тычу — натычу: Носік стальны Хвосцік ільняны!

Дзеці праходзяць у вароты, імітуючы нітку, якую зацягваюць у іголку. Апошні ў радзе «зацягвае вузельчык» — паясамі скручвае дзяцей, якія ўтвараюць вароты, і вядзе іх за сабой, прыгаворваючы:

Хвосцік ніцяны

Цягну за сабой.

Праз палыно ён праходзіць,

Канец сабе находзіць...

Метадычныя указанні: дзеці, якія ўтвараюць вароты, павінны стаяць адзін ад аднаго н пояса (1м).

Игровая карточка № 47

Назва гульні: “Млын”

Мэта гульні: развіваць сілу, спрыт, вынослівасць.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: не патрабуецца.

Змест: Дзеці ўтвараюць круг. На сярэдзіну яго выходзяць тры пары. Яны становяцца адзін да аднаго спіной і моцна счэпліваюць рукі, сагнутыя у локцях. Дзеці, што стаяць у крузе, павольна рухаюцца ў правы бок і спяваюць:

Млынарня на горцы

Крыламі махае,

Крыламі махае,

Зерне працірае.

Сама не глытае,

Другі хлеб выцякае.

У час спеваў дзеці, што знаходзяцца ў сярэдзіне круга, імітуюць колы млына: адзін нахіляецца, другі ў гэты час абапіраецца на спіну таварыша і падымае ногі. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль адна з пар не спыніцца.

Метадычныя указанні: у сярэдзіну круга павінны выйсці дзеці аднолькавай фізічнай падрыхтоўкі.

Игровая карточка № 48

Назва гульні: “Схавай рукі”

Мэта гульні: развіваць спрыт, хуткасць, рэакцыю, увагу, назіральнасць.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: доўгая вяроўка.

Змест: Тыя, што гуляюць, бяруць доўгую вяроўку, завязваюць яе канцы і становяцца ў круг, трымаючыся рукамі за вяроўку. Адзін з ігракоў — водзячы становіцца ў круг і стараецца хутка стукнуць каго-небудзь па руках. Кожны з ігракоў імкнецца заўважыць намер водзячага і спяшаецца адразу ж прыняць свае рукі з вяроўкі.

Метадычныя указанні: водзячы павінен увесь час рабіць падманныя рухі, каб дзеці не здагадаліся, у якім напрамку ён будзе бегчы па крузе.

Игровая карточка № 49

Назва гульні: «Дзядуля- ражок»

Мэта гульні: удасканалваць навыкі хадзьбы і бегу.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: абруч.

Змест: дзеці выбіраюць важака і называюць Яго дзядуля-ражок. Ён жыве у доме, які абазначаны для Яго у баку ад пляцоўкі. Усе іншыя дзеці деляцца на дзве групы. Трэба, каб у кожнай групе была роўная колькасць ігракоў. Адна група размяшчаецца справа ад дома дзядулі- ражка, крокаў за дваццаць, другая – злева, на той жа адлегласці. Гэта іх дамы. Кожная група чым-небудзь адзначае свой дом. Месца паміж гэтымі двума дамамі называецца полем. Дзеці размяшчаюцца ў сваіх дамах, і пачынаюцца гульні. Дзядуля-ражок зірне налева і крыкне: *-Хто мяне байца?*

А ўсе дзеці яму ў адказ: *- Ніхто!* Пасля адказу перабягаюць са свайго дома ў другі цераз поле.

Бягуць і задзірыста падражніваюць важака: *-Дзядуля – ражок, З,еу чужы піражок!*

Дзядуля- ражок выскаквае са свайго дома і ловіць дзяцей. Трэба старацца выкруціцца ад дзядулі-ражка, не падацца яму! Каго схопіць першым, другім-становіцца яго памошнікам і разам ловіць іншых да таго часу, пакуль усе не будуць злоулены.

Метадычныя ўказанні: дзеці могуць забягаць у свей дом, каб адпачыць, але заставацца там доўга нельга.

Игровая карточка № 50

Назва гульні: «Вартаўнік»

Мэта гульні: развіваць хуткасць рэакцыі, уменне арыентавацца ў навакольных абставінах, смеласць, спрыт.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: не патрабуецца.

Змест: выбраны па лічылцы вартаўнік падыходзіць да аднаго з дзяцей, якія стаяць свабодна па усей пляцоўцы. Дзеця адразу ж прысядае на кукішкі вартаўнік кладзе яму руку на галаву –ахоўвае яго. Другой рукой ён імкнецца запляміць дзяцей, якія бегалі па пляцоўкі і стараюцца дакрануцца да таго, хто сядзіць на кукішках. Той, хто запляміць дзіця, той садзіцца.

Метадычныя ўказанні: вартаўнік павінен пляміць дзяцей, не адымаючы адной рукі з галавы дзіцяці, што сядзіць.

Игровая карточка № 51

Назва гульні: «Свабоднае месца»

Мэта гульні: развіваць хуткасць бегу, спрыт, вынослівасць.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: не патрабуецца.

Змест: дзеці становяцца ў круг шчыльна адзін каля аднаго. Водзячы выклікае двух дзяцей, якія стаяць побач, Яны робяць крок назад і становяцца спіной адзін да аднаго.

Па сігналу: *«Раз-два-тры- бяжы!»* дзеці бягуць у розныя бакі па кругу, стараюцца хутчэй стаць на свабоднае месца. Той, хто хутчэй дабег да свайго месца і заняў Яго, лічыцца пераможцам. Затым водзячы выклікае двух іншых ігракоў і г.д.

Метадычныя ўказанні: бегчы дазваляецца толькі са знешняга боку круга.

Игровая карточка № 52

Назва гульні: «Браднік»

Мэта гульні:развіваць уменне хутка арыентавацца ў навакольных абставінах.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: хусцінка.

Змест: па лічылцы выбіраюць рыбака і завязваюць яму вочы хусцінкай, усе астатнія дзеці – рыбакі. Пляскаючы ў ладкі, дзеці- рыбакі перамяшчаюцца (ходзяць, бегалі) вакол рыбака. Рыбак стараецца каго-небудзь паймаць.

Калі на шляху рыбака сустракаецца перашкода (сцяна, лаўка і іншае), дзеці гарораць: *«Глыбока»*. Калі рыбак зловіць, каго-небудзь, ён павінен адгпаць па голасу, каго злавіў, на пытанне: *«Хто ты?»* злоулены адказвае: *«Я-акунь»*. Калі рыбак не адгадае, дзецям крычаць: *«Жабу злавіў!»*. Рыбак адпускае злоуленага і зноў пачынае лавіць.

Метадычныя ўказанні: ігракі павінны ўвесь час перамяшчацца па пляцоўцы і абыходзіць рыбака.

Игровая карточка № 53

Назва гульні: «Хворы верабей»

Мэта гульні: фарміраваць навыкі спрытнага бегу, умённе дзейнічаць па сігналу, выхоўваць адмоўныя адносіны да несумленных учынкаў.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: маска “Савы” і “вараб’я”, медальёны з малюнкамі птушак на кожнага ўдзельніка.

Змест: дзеці бяруць сабе назвы птушак — верабей, сава, сініца, кулік і г. д. Дзіця, якое імітуе вераб’я, кладзецца і робіць выгляд, што хворае. Каля вераб’я увіваецца сава. Да савы падыходзіць сініца і пытаецца:

— *Ці дома верабей?*

Дома. Што ён робіць? Хворы ляжыць. Што яму баліць? Плечкі.

— *Схадзі, сава, у агарод, сарві траўкі-грэчкі, папар яму плечкі.*

— *Парыла, сінічка, парыла сястрычка. Яго пара не бярэ, толькі гарачкі прыдае.*

Сінічка адыходзіць, а да савы падыходзяць усе птушкі і пытаюцца:

— *Ці дома верабей?*

Дома. Што ён робіць?

— *Па двары шнарыць, крошкі збірае, дадому не ідзе, каноплі крадзе.*

Пачушы гэтыя словы, верабей уцякае, а дзеці гоняцца за ім, стараючыся злавіць вераб’я.

Метадычныя ўказанні: верабей можа схвацца толькі ў доме савы.

Игровая карточка № 54

Назва гульні: «Што робіш?»

Мэта гульні: развіваць памяць, кемлівасць, увагу, выпрацоўваць каардынацыю рухаў.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: невялікія палачкі. Абручы для кожнага іграка.

Змест: дзеці выбіраюць гаспадыню і стаушы у круг, рысуюць вакол сябе кружкі. Гаспадыня абыходзіць ігракоў, задае кожнаму работу, (пячы хлеб, варыць абед, біць , піліць дровы, касіць сена) Дзеці пастукваюць палачкай па свайму кружку і увесь час гавораць, якую работу Яны выконваюць. Даушы кожнаму заданне гаспадыня становіцца у сярэдзіне круга і гаворыць:

- *А цяпер будзем усе забіваць цвікі!*

Гаспадыня паказвае прутком на аднаго з ігракоў і нечаканна пытаецца «*Што робіш?*»

Ігрок павінен адразу ж назваць работу, якую яму даручылі у пачатку гульні, пасля чаго гаспадыня дае усім новым заданні. Перамагае той, хто ні разу не памыліўся

Метадычныя ўказанні: на пытанне “Што робіш?” ігрок павінен назваць работу, якую яму даручылі ў пачатку гульні.

Игровая карточка № 55

Назва гульні: «Сляпы музыкант»

Мэта гульні: развіваць увагу на слых, памяць, мысленне, фантазію.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: палачка, хустка.

Змест: усе дзеці становяцца у круг. Аднаму з іх завязваюць вочы і даюць у рукі палачку – гэта сляпы музыкант. Ён дакранаецца палачкай да каго-небудзь з дзяцей і тое дзіця падае голас: пішчыць, гудзе, імкнецца змяніць голас, кааб сляпы музыкант не здагадаўся, хто гэта. Калі музыкант адгадае, хто падаў голас, той ідзе на сярэдзіну круга і гульні працягваецца з другім музыкантам. (Калі 3 разы не пазнае, хто падаў голас, ён выбывае з гульні).

Метадычныя ўказанні: калі музыкант тры разы не пазнае, хто падаваў голас, ён выбывае з гульні.

Игровая карточка № 56

Назва гульні: «Нос, нос, нос, лоб»

Мэта гульні: развіваць хуткасць рэакцыі, увагу.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: не патрабуецца.

Змест: ігракі утвараюць круг, пасярэдзіне водзячы. Ён кажа: «Нос, нос, лоб». На тры першыя словы трымаецца за нос, а пры чацвёртым замест ілба ён дакранаецца рукой да другой часткі галавы. Ігракі павінны рабіць усе, як гаворыць, а не як робіць водзячы, і не даць сябе збытаць. Хто памыліўся – выбывае з гульні.

Метадычныя ўказанні: дзеці павінны дакранацца рукой да той часці цела, якую называе вядучы.

Игровая карточка № 57

Назва гульні: «Чараўнік»

Мэта гульні: практыкаваць ва уменні імітаваць дзеянні дарослых, развіваць узгодненасць рухаў, памяць.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: убор для Чараўніка (накідка).

Змест: выбіраецца чараўнік, які садзіцца і чакае дзяцей. Тыя, адышоушы убок, дамаўляюцца, што будуць рабіць (збіраць ягады, купацца і іншае) Потым яны ідуць да чараўніка і гавораць: *-Добры дзень чараўнік!*

Чараўнік адказвае: *- Добры дзень, мілыя дзеткі! Дзе вы былі?*

Дзеці адказваюць: *- У лесе!* І пачынаюць паказваць тое, што Яны дамолвіліся рабіць.

Дзеці паказваюць, а чараўнік павінен адгадаць. Калі адгадае, дзеці ад Яго уцякаюць, а ен ловіць іх. Каго злавіў, той становіцца чараўніком, а ранейшы чараўнік ідзе да дзяцей і гульня пачынаецца в пачатку.

Метадычныя указанні: рухі ўсіх дзяцей павінны мець аднолькавы характар.

Игровая карточка № 58

Назва гульні: «Мак»

Мэта гульні: Выхоўваць цяплівасць, павагу адзін да аднаго, пазнаеміць з паступовасцю развіцця расліны.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: не патрабуецца.

Змест: дарослы чытае ўрывак з верша А. Дзеружынскага «Мак»

Мак паспеў, пялесткі скінуў. І галоўку ўгору ўскінуў.

Перамігваецца з сонцам: "Ты з-за хмар выходзь часцей,. Бо трымаю я ў скарбонцы Пачастунак для дзяцей!"

Дзеці выбіраюць каго-небудзь на ролю мака. Мак стаіць у сярэдзіне круга. Дзеці водзяць карагод вакол яго і спяваюць: *А на гары мак, мак.на даліне так, так.*

А вы мае маковачкі, залатыя галовачкі.

Потым спыняюцца і пытаюць у мака: *- Ці сеяла (сеяў) мак, мак?*

Мак адказвае: *- Сеяла (сеяў).*

Дзеці зноў ідуць карагодам са спевамі: *"А на гары мак, мак..."*

Зноў становяцца і пытаюць: *- Ці ўзышоў мак?*

Мак адказвае: *- Узышоў.*

Гульня працягваецца. Дзеці чаргуюць спевы з пытаннямі: *"Ці палола (палоў мак?)", Ці цвіў мак?, Ці паспеў мак?"*

Пасля адказу: *"Паспеў", - дзецікрычаць: "Трасіце мак!"* І бягуць да мака трэсці яго. А мак спрабуе схапіць каго-небудзь з дзяцей. Каго ен зловіць, той становіцца макам.

Метадычныя указанні: дзіця-гаспадар павінна выбегчы з круга і ўцячы ад дзяцей.

Игровая карточка № 59

Назва гульні: «Вожыкі і мышы»

Мэта: Развіваць хуткасць бегу, спрыт, вынослівасць, рашучасць.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: маска «Вожыка»

Змест: па лічылцы дзеці выбіраюць вожыка І 6-7 мышат. Астатні я становяцца у круг, вожык у цэнтры. Па сігналу вядучага дзеці ідуць управа, вожык улева. Дзеці гавораць: *Бяжыць вожык, тупу- туп!*

Сам калючы, востры зуб. Вожык, вожык, ты куды?

Ад якой бяжыш бяды? (Дзеці спыняюцца, падходзіць І удельнік гаворыць:

Вожык ножкамі туп-туп! Вожык вочкамі луп-луп!

Навокал пануе ціш

Вожык Чуе у лісцях мыш. (Вожык ідзе, прыслухоўваецца. Мышы бегаюць за кругам)

Выхавальнік гаворыць: Бяжы, бяжы, вожык! Не шкадуі ты ножак!

Ты лаві мышэй, не чапай другіх дзяцей! (Мышы забягаюць у круг, вожык іх ловіць). Каго злавілі, той прысядае. Калі 3-4 мышкі злоулены, гульня заканчваецца.

Метадычныя указанні: выконваць правіла гульні.

Игровая карточка № 60

Назва гульні: «Сонейка»

Мэта гульні: замацоўваць уменне хадзіць і бегаць у розных напрамках, не натыкаючыся адзін на аднаго.

Месца правядзення: пляцоўка на вуліце, фізкультурны зала.

Інвентар: не патрабуецца.

Змест: дзеці размяшчаюцца па ўсёй пляцоўцы. Педагог гаворыць: *"Сонейка, можна ісці гуляць!"*. Дзеці гуляюць у розных напрамках: нюхаюць кветкі, узнікаюць угару твар, бегаюць і г.д. На словы *"Дожджык пайшоў!"* яны становяцца парамі, пляскаюць адзін аднаму ў далоні і вымаўляюць: *"Кап-кап-кап"*. Са славамі педагога *"Сонейка, можна ісці гуляць!"* гульня працягваецца.

Метадычныя указанні: не натыкацца адзін на аднаго.