

## КАРТОЧКА № 21

### «Тик-так»

**Задачи:** усвоить понятия «налево», «направо»; улучшить работу вестибулярного аппарата; развивать координацию в пространстве.

Дети становятся в круг, они — «цифры». Выбирается водящий, он — «стрелка часов», ему завязывают глаза, он находится в центре круга. Игроки хором произносят слова и выполняют движения:

*Тик-так, тик-так (ходьба на месте),  
Мы всегда шагаем так:  
Шаг влево, шаг вправо,  
Тик-так!*

*Стрелка, стрелка покружи  
(водящий вытягивает руку вперёд),  
Час, который, покажи!*

*(поворачивается на месте вокруг себя,  
после слова в «Покажи» останавливается).*

Тот ребёнок, на которого указывает рука водящего, произносит: «Тик-так!» Водящий должен угадать имя ребёнка.



## КАРТОЧКА № 22

### «Быстро шагай»

**Задачи:** улучшить дренажную функцию бронхов, оказывать общефизиологическое воздействие на организм; развивать ловкость.

Выбирается водящий. Игроки стоят за его спиной на расстоянии 5–6 м. Под текст, читаемый водящим, дети движутся по направлению к водящему.

Быстро шагай, оглянись — замирай! Раз, два, три... Стой!

При слове «Стой!» водящий быстро поворачивается к детям, а они замирают в заранее оговоренной позе. Кто не успел замереть, присаживается на корточках. Водящий снова произносит слова. Все игроки начинают двигаться вперёд, кроме тех, кто сидит на корточках, и стараются освободить «осаленных». Так игроки продвигаются вперёд к водящему. Но вот кому-то удалось добраться до него и дотронуться рукой в то время, когда он произносит свой текст. Осаленный таким образом водящий и те, кто ещё сидит на корточках, вскакивают и бросаются вдогонку за убегающими игроками. Игрок не успевший добежать до места старта становится водящим.



## КАРТОЧКА № 23

### «Совушка»

**Задачи:** развивать ловкость; сохранять равновесие; укреплять опорно-двигательный аппарат; повышать общий тонус мышц.

Игроки ходят по залу, изображая мышек, лягушат, птичек. Педагог произносит текст:

Ах ты, Совушка-сова, бедовая голова.

День чудесный ты всё спишь,

Никуда не спешишь,

Ночью ты летаешь, спать нам мешаешь.

По сигналу «День наступает — всё оживает...» игроки имитируют движения тех, кого изображают. По сигналу «Ночь наступает — всё замирает...» дети замирают в позах. Совушка выходит охотиться. Заметив шевельнувшегося, она забирает его и улетает в гнездо.

Заметив шевельнувшегося, она забирает его и улетает в гнездо.



## КАРТОЧКА № 24

### «Ловишка, бери ленту»

**Задачи:** повышать интенсивность обменных процессов; тренировать разностороннюю координацию движений; развивать ловкость, быстроту реакции на сигнал; воспитывать выдержку, терпение.

Игроки прикрепляют сзади цветные ленточки. Выбирается водящий. Дети хором говорят «Раз, два, три — лови!» и разбегаются, а водящий, бегая за детьми, старается вытянуть ленточку. Тот, кто лишился ленточки, отходит в сторону. «Раз, два, три, в круг быстрее беги!» — все играющие должны быстро встать в круг. Водящий подсчитывает ленточки и возвращает их детям. Игра повторяется с новым водящим.

