

КАРТОЧКА № 1

«Гуси- лебеди»

Задачи: тренировать правильное дыхание; укреплять мышцы туловища и конечностей; формировать осанку, своды стоп; развивать координацию движения.

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой — живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями

Хозяин. Гуси-гуси!

Гуси. Га-га-га.

Хозяин. Есть хотите?

Гуси. Да, да, да.

Хозяин. Гуси-лебеди! Домой!

Гуси. Серый волк под горой!

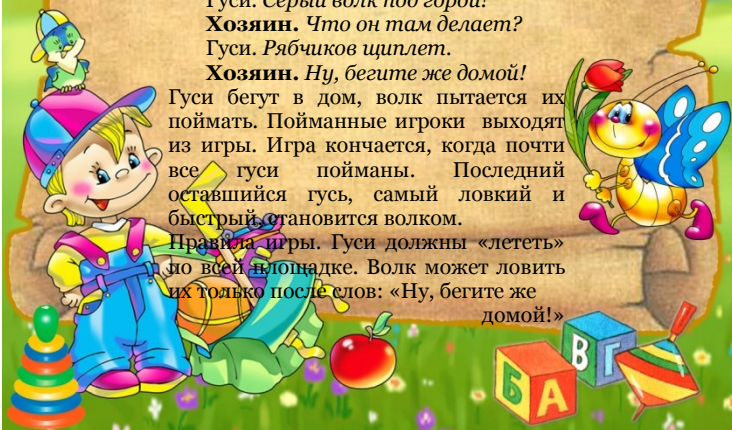
Хозяин. Что он там делает?

Гуси. Рябчиков щиплет.

Хозяин. Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные игроки выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»



КАРТОЧКА № 2

«Краски»

Задачи: упражнять детей в беге с увёртыванием от водящего; воспитывать у детей в играх чувства взаимопомощи и сотрудничества

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки — краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит: *Тук, тук!*

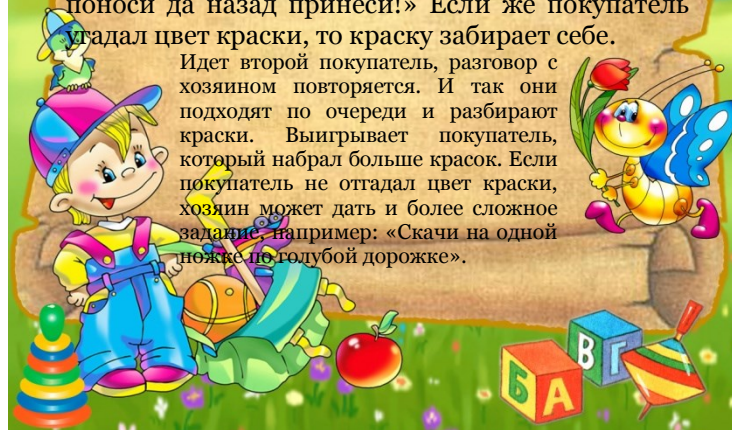
— Кто там? — Покупатель.

— Зачем пришел? — За краской.

— За какой? — За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке».



КАРТОЧКА № 3

«Кот и мыши»

Задачи: тренировать навыки в ходьбе, беге, в лазанье, уметь быстро реагировать на сигнал; повышать эмоциональный тонус.

Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход — нору. В одном ряду стоят коты, в другом — мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышку, а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышка может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышку, играющие встают в ряд.

Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышек.

Правила игры. Коту нельзя забегать в нору.

Кот и мыши не должны убежать далеко от норы.



КАРТОЧКА № 4

«Хитрая лиса»

Задачи: развивать умение быстро бегать, прыгать, ориентироваться в пространстве; воспитывать решительность в действиях.

Дети идут по кругу и произносят слова:

Ходит, бродит вдоль села

Плутовка — рыжая лиса.

Как её нам увидеть?

Лап плутовки избежать?

Воспитатель незаметно дотрагивается до ребёнка, который становится «Хитрой лисой»

Дети хором произносят: Хитрая лиса, где ты? Хитрая лиса выбегает в центр с возгласом: «Я здесь!» Все играющие разбегаются по площадке врассыпную, лиса их ловит, дотрагиваясь до убегающего рукой. Пойманные лисой становятся лисятами — тоже ловят убегающих, но, не дотрагиваясь до них, а крепко обхватывая двумя руками. Победителем оказывается последний пойманный ребёнок. В повторной игре победитель становится Хитрой лисой.

