

Подвижная игра
«Повар и котята»



Подвижная игра
«Кот и пряники»



Подвижная игра
«Рыбалка»



Подвижная игра
«Море волнуется»



Подвижная игра «Рыбалка»

Атрибуты: нитка длиной 1,5 м., на конце которой привязана палочка или любой плоский предмет по количеству играющих.

Каждый участник привязывает к своему поясу нитку длиной 1,5 м., на конце которой привязана палочка или любой плоский предмет – это «рыбка». Участники бегают друг за другом, стараясь наступить на «рыбку», и оборвать нить, свою же «рыбку» нужно уберечь. Побеждает тот, кто соберет больше всех «рыбок» и, увертываясь, сохранит свою «рыбку».

Подвижная игра «Повар и котята»

Атрибуты: обруч, кегли 10-12 штук.

Выбирается повар, который охраняет лежащие в обруче кегли – сосиски.

Повар разгуливает внутри отмеченного пространства – кухни. Дети (котята) идут по кругу вокруг кухни и повара со словами:

Плачут киски в коридоре,

У котят большое горе:

Хитрый повар бедным кискам

Не дает украсть сосиски.

С последними словами котята забегают в кухню, стараясь схватить сосиску. Повар осаливает котят, они застывают в застигнутой позе. Игра продолжается до тех пор, пока все сосиски не будут украдены у повара.

Подвижная игра «Море волнуется»

Играющие встают в круг на расстоянии 1-1,5 м друг от друга. По считалке выбирается водящий. Он встает в центр круга. Педагог говорит:

Море волнуется - раз,

Море волнуется - два,

Море волнуется - три,

Морская фигура, замри!

Во время чтения педагогом текста дети выполняют «пружинку», слегка покачивая руками вперед-назад. По окончании текста дети выполняют фигуру, которую показывает водящий, стоящий в центре круга, при этом он громко называет показанную фигуру (например: кит, морская черепаха, морская звезда и т. д.).

Затем водящий обходит по кругу всех играющих. Игрок, который наиболее точно, на взгляд водящего, выполнит фигуру, становится следующим водящим.

Подвижная игра «Кот и пряники»

Атрибуты: обруч большой, маска-шапочка «Кот».

Дети стоят в центре зала в большом обруче. Это – «печь».

Ребенок - водящий в маске «Кота» ходит вокруг обруча.

Играющие выполняют имитационные движения (приседания, хлопки в ладони с поворотом на каждый удар) и говорят слова:

Кот на печку пошел, горшок каши нашел.

На печи калачи, как огонь горячи.

Пряники пекутся, коту в лапки не даются.

Дети - «пряники» разбегаются, водящий - «кот» пытается их догнать. Пойманные дети возвращаются в обруч - «печь». Из их числа выбирается новый водящий. Игра повторяется.

