



Тема: *Подвижные игры для детей младшего дошкольного возраста*

Игра — это потребность детского организма. С помощью игр ребенок учится взаимодействовать с окружающим миром, реализует свои внутренние потребности и всесторонне развивается.

Особую роль в воспитании занимают **активные игры**. Подвижные игры положительно влияют на физическое развитие ребенка. С помощью подобных игр дети учатся ориентироваться в пространстве, улучшается координация. Также активные игры заряжают ребенка положительными эмоциями, а это благотворно сказывается на его настроении в течение дня и здоровье в целом.

Дети, которые регулярно принимают участие в подвижных играх, меньше капризничают, имеют хороший аппетит и легче и крепче засыпают. Если ребенок в детстве мало двигается, то в более старшем возрасте он будет быстрее утомляться.

Многие активные игры подразумевают **взаимодействие с другими детьми**. В этом случае благодаря игре ребенок лучше социализируется, учится взаимодействовать со своими сверстниками и реагировать на различные жизненные ситуации.





«У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»

Цель: развитие у детей скорости реакции на словесный сигнал, развитие внимания; упражнять детей в беге.

Описание игры: Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают «медведем». На площадке для игры очерчивают два круга. Первый круг – это берлога «медведя», второй – это дом, для всех остальных участников игры. Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

И на нас рычит.

После того, как дети произносят эти слова, «медведь» выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и «медведь» ловит его, то уже сам становится «медведем».



ПОЙМАЙ КОМАРА

Цель: Развивать у детей умение согласовывать движения со зрительным сигналом. Упражнять в прыжках на месте.

Ход игры: Играющие становятся в круг, на расстоянии вытянутых в стороны рук. Воспитатель в центре. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан «комар». Воспитатель кружит комара немного выше головы играющих.

Играющие внимательно следят за комаром и при его приближении подпрыгивают на месте, чтобы поймать его. Тот, кто схватит комара, говорит: «Я поймал».

Продолжительность 4 -5 минут.



ПО РОВНЬКОЙ ДОРОЖКЕ

Цель: развивать у детей согласованность движения рук и ног; приучать ходить свободно в колонне по одному; развивать чувство равновесия, ориентировке в пространстве.

Ход игры: Дети, свободно группируясь, идут вместе с воспитателем. Воспитатель в определённом темпе произносит следующий текст, дети выполняют движения согласно тексту:

По ровненькой дорожке, Идти шагом.

По ровненькой дорожке

Шагают наши ножки:

Раз – два, раз – два.

По камешкам, по камешкам, Прыгать на двух ногах с продвижением вперёд.

По камешкам, по камешкам...

В ямку – бух! Присесть на корточки.

Подняться.

Стихотворение повторяется снова. После нескольких повторений воспитатель произносит другой текст:

По ровненькой дорожке, по ровненькой дорожке

Устали наши ножки, устали наши ножки,

Вот наш дом – здесь мы живём.

По окончании текста дети бегут в «дом» - заранее обусловленное место за кустом, под деревом и т.п.



«Найди свой цвет»

Цель: упражнять детей действовать по сигналу, ориентироваться по цвету, выполнять ходьбу, использовать всю площадь зала.

Атрибуты и оборудование: обручи (5 см), кубики (кегли) разных цветов.

Ход игры: В трех местах площадки положены обручи (5 см), в них стоят кубики (кегли) разных цветов. Дети делятся на три группы, и каждая группа занимает место вокруг кубика определенного цвета. Воспитатель предлагает запомнить цвет своего кубика, затем по сигналу дети разбегаются по всему залу. На сигнал: «Найди свой цвет!» - дети стараются занять место около обруча, в котором кубик того же цвета, вокруг которого они занимали место первоначально.

«ЦАПЛЯ И ЛЯГУШКИ»

Цель: развивать у детей ловкость, быстроту.

Описание игры: На земле рисуем границы болота, где живут лягушки. Поодаль гнездо цапли. Лягушки прыгают, резвятся в болоте. Цапля (водящий) стоит в своем гнезде. По сигналу воспитателя она, высоко поднимая ноги, направляется к болоту. Лягушки спасаются от цапли — они выскакивают из болота. Пойманных лягушек цапля уводит к себе в дом. Если все лягушки успеют выскочить из болота и цапля никого не поймает, она возвращается к себе в дом одна. После 2—3 игры выбирается новая цапля.





«С кочки на кочку»

- **Цель:** продолжать учить подпрыгивать на двух ногах; спрыгивать с высоких предметов, мягко приземляться, сгибая ноги в коленях; совершенствовать навыки перепрыгивания.
- **Атрибуты и оборудование:**
- **Ход игры:** дети стоят в одной стороне зала. Воспитатель раскладывает на полу на расстоянии 20 см один от другого обручи. По сигналу дети переходят на другую сторону зала через обручи.



«КАРУСЕЛЬ»

Цель: развивать у детей равновесие в движении, навык бега, повышать эмоциональный тонус.

Описание игры: Воспитатель предлагает детям покататься на карусели. Дети берутся за руки и идут, а затем бегут по кругу. Воспитатель говорит:

*Еле-еле, еле-еле завертелись карусели,
А потом, а потом всё бегом, бегом, бегом!
Тише, тише, не бегите, карусель остановите,
Раз и два, раз и два, вот и кончилась игра!*
Дети останавливаются.



«Кот и воробышки»

Цель: упражнять детей действовать в соответствии с текстом стихотворения, выполнять бег в прямом направлении одновременно всей группой, использовать всю площадь зала.

- **Атрибуты и оборудование:** маска кота
- **Ход игры:** «Кот» располагается на одной стороне зала (площадки), а дети – «воробышки» - на другой. Дети – «воробышки» приближаются к «коту» вместе с воспитателем, который произносит: Котя, котенька, коток, Котя – черненький хвосток, он на бревнышке лежит, притворился, будто спит. На слова «Будто спит», «кот» восклицает: «Мяу!» - и начинает ловить «воробышков», которые убегают от него в свой домик (за черту).

«ПУЗЫРЬ»

Цель: совершенствовать умение становиться в круг, делать его то шире, то уже, приучать детей согласовывать свои движения с произносимыми словами.

Описание игры: Дети вместе с воспитателем берутся за руки и образуют небольшой круг, стоя близко друг к другу.

Воспитатель произносит:

*Раздувайся, пузырь, раздувайся, большой,
Оставайся такой да не лопайся.*

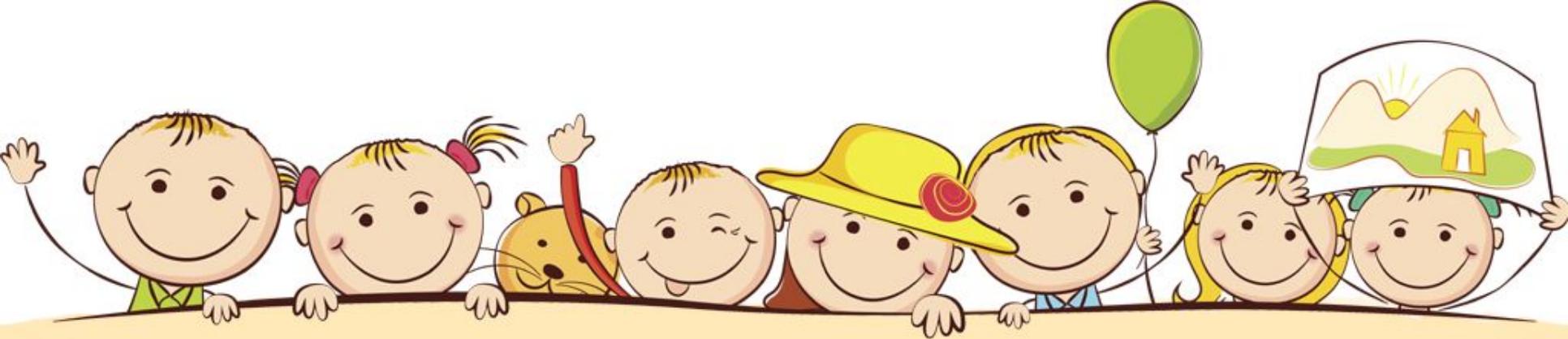
Играющие отходят назад и держатся за руки до тех пор, пока воспитатель не скажет: *«Лопнул пузырь!»*, тогда они опускают руки и приседают на корточки, говоря при этом:

«Хлоп!» Можно также предложить детям после слов:

«Лопнул пузырь» двигаться к центру круга, по-прежнему держась за руки и произнося при этом звук: *«Ш-ш-ш»*

(воздух выходит). Затем дети снова «надувают» пузырь – отходят назад, образуя большой круг.





«РАЗ, ДВА, ТРИ – БЕГИ!»

Цель: упражнять детей в умении действовать по сигналу; развивать быстроту бега, слаженность коллективных действий.

Описание игры: Дети стоят возле воспитателя и слушают, что он скажет. Если воспитатель говорит: *«Раз, два, три, к дереву беги»*, дети бегут к дереву и ждут воспитателя. Если воспитатель скажет: *«Раз, два, три, к песочнице беги»*, дети бегут к песочнице и ждут воспитателя.

«ПОЕЗД»

Цель: формировать умение у 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.

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





«ЛОХМАТЫЙ ПЁС»

Цель: развивать умение действовать по сигналу, упражнять в беге врассыпную.

Описание игры: Один из детей изображает пса. Он ложится на пол, положив голову на вытянутые вперед руки. Остальные малыши гурьбой тихонько подходят к нему под чтение стихов:

Вот лежит лохматый пес

В лапы свой, уткнувши нос.

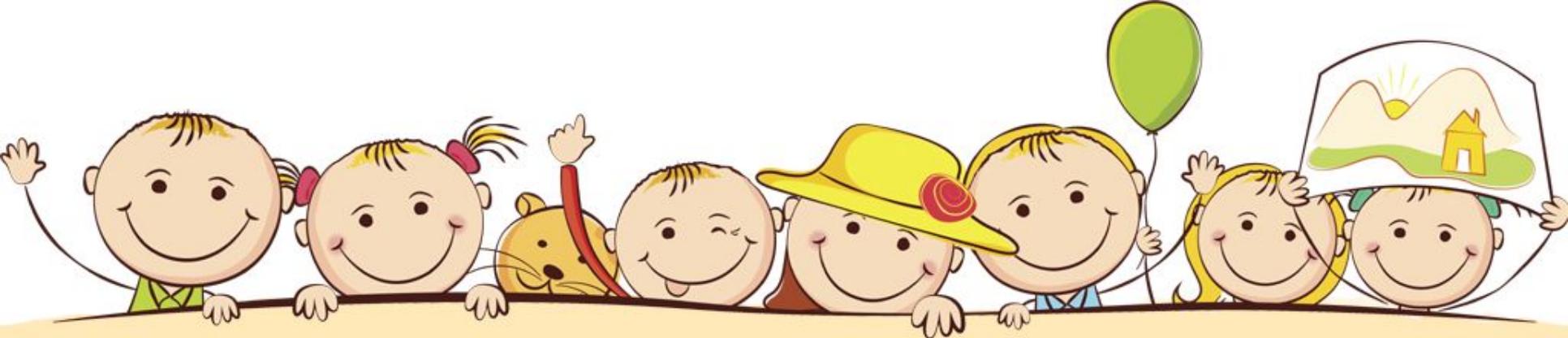
Тихо - смирно он лежит,

Не то дремлет, не то спит.

Подойдет к нему, разбудим

И посмотрим, что-то будет.

Дети начинают будить пса, наклоняясь к нему, произносят его кличку, хлопают в ладоши, машут. Пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются. Пес гонится за ними, старается схватить кого-нибудь. Когда все разбегутся и спрячутся, пес опять ложится на землю и игра возобновляется. Игра повторяется 3-4 раза.



«ЛЕТЯЩИЙ МЯЧ»

Цель : развивать у детей зрительно-двигательную координацию, общую и мелкую моторику, социальные навыки.

Описание игры: ребенок, произнося первые три строчки, бросает мяч одному из детей, после чего ребенок должен бросить мяч обратно.

Летит мой мяч, летит к тебе,

Смотри, не прозевай!

Держи его, лови его,

И снова мне бросай.