

# **Картотека подвижных игр для дошкольников**

## **«В мире профессий»**

### **Содержание**

1. Профессия «Шофёр»
2. Профессии «Воспитатель», «Помощник воспитателя»
3. Профессии «Военный»
4. Профессия «Космонавт», «Лётчик»
5. Тема «Народная культура и традиции»
6. Морские профессии
7. Профессия «Музыкант»
8. Профессия «Тренер»
9. Профессия «Швея»
10. Цирковые профессии
11. Профессия «Учитель»
12. Профессии «Эколог»
13. Профессия «Биолог»
14. Профессии «Дворник», «Синоптик»
15. Профессия «Этнограф»
16. Профессия «Ветеринар»
17. Профессия «Строитель»
18. Профессия «Фермер»
19. Профессия «Путешественник»
20. Профессия «Повар»
21. Профессия «Продавец»

### **Список использованной литературы**

1. Батурина Е.Г. Сборник игр к «Программе воспитания в детском саду». М.1974г.
2. Вавилова Е.Н. «Учите бегать, прыгать, лазить, метать». М.1983г.
3. Волошина Л.Н. Курилова Т.В. «Игры с элементами спорта для детей 3 – 4 лет». М. 2004г.
4. Галанов А.С. «Игры, которые лечат для детей от 3 до 7 лет». М.2005г.
5. Дмитриев В.Н. «Игры на свежем воздухе». М.1998г.
6. Литвинова М.Ф. «Русские народные подвижные игры». М.2004г.
7. Пензулаева Л.И. «Подвижные игры и игровые упражнения для детей 3 – 5 лет». М.2000г.
8. Теплюк С.Н. «Занятия на прогулках с детьми младшего возраста». М.2005г.
9. Тимофеева Е.А. «Подвижные игры с детьми младшего дошкольного возраста». М.1986г.

# Профессия «Шофёр»

## Считалка

В гараже стоят машины –  
Волга, Чайка, Жигули...  
От какой берёшь ключи?

## Загадка.

Правила движения,  
Знает без сомнения.  
Вмиг заводит он мотор,  
На машине мчит... (шофер)

## Физкультминутка «Профессии».

На педаль нажали смело (стоя, имитируют нажим на педаль)  
Посмотрели вправо, влево (поворачивают голову)  
И поехали вперед (бип - бибип, имитация сигнала).  
К тем, кто нас, конечно, ждет (едут по кругу, держа в руках воображаемый руль).

## Игра «Тише едешь, дальше будешь»

*Цель: упражнять в ходьбе с остановкой по сигналу; развивать реакцию на сигнал, чувство равновесия, внимание.*

### Ход игры

На одной стороне площадки проводится линия, дети строятся за ней в шеренгу. На другом конце площадки очерчивается круг – место водящего.

Повернувшись спиной к детям, водящий громко говорит: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!»

На эти слова дети идут к ведущему, делая шаг на каждое слово, на слово «Стоп!» - останавливаются, замирают. Водящий после слова «стоп» быстро оглядывается на детей. Того, кто не успел остановиться, водящий возвращает на исходную линию. Затем водящий вновь поворачивается спиной к детям и повторяет слова команды. Играющие продолжают движение с того места, где остановились первый раз на слово «стоп». Те, кого отослал водящий на исходную линию, начинают движение оттуда.

Побеждает ребенок, успевший встать первым в круг к водящему до слова «стоп». Он и становится водящим.

## Игра «Такси»

*Цель: приучать детей двигаться вдвоем, согласовывая движения, друг с другом, меняя направление; воспитывать дружеские отношения между детьми.*

*Инвентарь: обручи диаметром 1 метр, флажки.*

### Ход игры

Дети становятся парами внутри большого обруча, держат его в руках на уровне пояса: один - у одной стороны обода, другой – у противоположной, друг за другом. Первый ребенок – водитель такси, второй – пассажир. Дети ходят, бегают по площадке или по дорожке.

На остановке, обозначенной флажком или знаком стоянки такси, меняются ролями.

*Вариант: таксисты перевозят пассажиров в магазин, на вокзал, в школу и т.д.*

### **Подвижная игра «Цветные автомобили»**

*Цель: упражнять в ходьбе, в беге врассыпную, по кругу друг за другом; развивать внимание, умение ориентироваться в пространстве, ловкость.*

*Инвентарь: флажки разных цветов (обручи, колечки от кольцеброса...).*

#### **Ход игры**

Дети размещаются вдоль одной стороны площадки – они автомобили. Каждому из детей дается флажок какого-либо цвета (кольцо и т.д.).

Воспитатель стоит лицом к детям в центре площадки, в руке – флажки разных цветов. Воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета, после чего, все дети, имеющие флажок этого цвета, выезжают на центр (ездыт врассыпную, гудят).

Когда воспитатель отпускает флажок, автомобили возвращаются на место, в гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета и игра возобновляется.

Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка сразу; может заменить цветовой сигнал словесным, например: «Выезжают синие автомобили, а красные возвращаются в гараж».

### **Подвижная игра «Воробушки и автомобиль»**

*Цель: приучать детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь, друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу; упражнять в прыгивании со скамейки; развивать умение ориентироваться в пространстве, реакцию, ловкость; имитационные умения.*

*Оборудование и атрибуты: скамейки (выс. 10 – 15 см), ободки воробушков, руль.*

#### **Ход игры**

Границы площадки очерчиваются или отмечаются флажками. На одном конце площадки размещаются на скамейках воробушки (дети сидят или стоят на скамейках), на другом конце обозначается место для автомобиля (гараж). «Воробушки полетели», – говорит воспитатель, и дети начинают бегать в разных направлениях, размахивая руками-крылышками, прыгать на двух ногах, клевать зернышки, травку, присев.

«Автомобиль едет, летите в гнездышки!» – дает сигнал воспитатель. Раздается гудок и появляется автомобиль (назначенный ребенок). Воробушки пугаются и улетают, автомобиль возвращается в гараж.

### **Профессии: «Воспитатель», «Помощник воспитателя»**

|                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Загадка.</b><br>Учит вежливости нас,<br>Почитает вслух рассказ.<br>Не учитель, не писатель.<br>Это наш -<br>(воспитатель)                     | <b>Загадка</b><br>Кто воспитателю поможет,<br>Все в группе чисто приберет,<br>Детей накормит, спать уложит,<br>Везде порядок наведет?<br>(Помощник воспитателя) |
| <b>Считалка</b><br>« Жили-были сто ребят»<br>Жили-были сто ребят,<br>Все ходили в детский сад.<br>Все садились за обед.<br>И съедали сто котлет, | <b>Считалка</b><br>«Мы всегда играем дружно»<br>Мы всегда играем дружно,<br>А не дружных, нам не нужно.<br>Не нужны нам драчуны,<br>Плаксы тоже не нужны!       |

### **Подвижная игра «Беги к тому, что назову»**

*Цель:* учить бегать «стайкой», не наталкиваясь, друг на друга; ориентироваться в пространстве; запоминать названия предметов; учить слушать воспитателя.

#### **Ход игры**

Дети стоят возле воспитателя и слушают, что он скажет. Педагог объясняет: «Куда я скажу, туда вы побежите и будете ждать меня». Затем произносит: «Раз, два, три. К песочнице – беги!»

Дети стайкой бегут к песочнице. Воспитатель идет за ними, не спешит, предоставляя детям время передохнуть. Хвалит, что все дети бежали правильно и произносит:

«Раз, два, три,  
К веранде – беги!»

Дети бегут то к качелям, то к столику и т.д.

### **Подвижная игра «Мы веселые ребята»**

*Цель:* упражнять в беге с ускорением, с уворачиванием от ловишки; учить проговаривать выразительно речевку; развивать ловкость, быстроту; воспитывать смелость.

#### **Ход игры**

Дети стоят на одной стороне площадки или у стены комнаты.

Перед ними проводится черта. На противоположной стороне площадки также проводится черта. Сбоку от детей, примерно на середине, между двумя линиями находится ловишка, выбранный воспитателем или детьми.

Дети хором произносят текст:

«Мы веселые ребята,  
Любим бегать и играть.  
Ну, попробуй, нас догнать:  
Раз, два, три – лови!»

После слова «лови», дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет их. Тот, до кого ловишка дотронулся прежде, чем играющий пересек черту, считается пойманным и встает возле дома ловишки.

После двух – трех перебежек подводятся итоги игры, выбирается новый ловишка.

### **Подвижная игра «Вызов по имени»**

*Цель:* упражнять в ловле мяча кистями, в подбрасывании мяча вверх; развивать реакцию, ловкость, внимание.

*Инвентарь:* мяч большого размера.

#### **Ход игры**

Дети стоят по кругу, разомкнувшись, в центре – водящий с мячом. Он громко называет имя одного из детей и подбрасывает мяч вертикально вверх, сам, отходя чуть в сторону. Названный ребенок быстро вбегает в круг и старается

поймать мяч, не дав ему стукнуться о пол. Вернув мяч водящему, возвращается на свое место.

Водящий называет имя другого ребенка и подбрасывает мяч вверх и т.д.

#### *Вариант*

В игре нет водящего. Поймав мяч, ребенок кричит имя другого ребенка, подбрасывает мяч и уходит из круга; вызванный ловит мяч, кричит имя другого ребенка, подбрасывает мяч и уходит в круг и т.д.

### **Подвижная игра «Найди предмет и промолчи»**

*Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве; развивать внимание, наблюдательность; воспитывать выдержку, честность.*

*Инвентарь: кегля (флажок, мяч небольшого размера...).*

#### **Ход игры**

Воспитатель показывает детям кеглю и просит детей отвернуться, зажмуриться и не подглядывать, куда он будет прятать кеглю.

После того как кегля спрятана, воспитатель просит детей повернуться и открыть глаза. Напоминает еще раз, что кеглю нельзя брать, когда ее увидел; не подавать вида другим детям, что знаешь, где она находится, а быстро бежать к воспитателю и на ушко сказать, где кегля, после этого наблюдать за другими.

Когда большая часть детей собирается возле воспитателя, остальным объявляется, где спрятана кегля или можно подсказывать словами: «холодно» - очень далеко от предмета, «горячо» - здесь искать, «тепло» - приближается к спрятанному предмету...

Ребёнок, нашедший первым кеглю, становится водящим, идет прятать кеглю.

### **Подвижная игра «У ребят порядок строгий»**

*Цель: упражнять в ходьбе, беге, в построениях в круг, шеренгу, колонну; развивать ориентировку в пространстве, реакцию на сигнал; учить находить свое место в строю по росту.*

#### **Ход игры**

Дети ходят врассыпную, маршируя, ритмично проговаривая вместе с воспитателем:

«У ребят порядок строгий,

Знают все свои места.

Ну, трубите, веселее:

Ту-ту-ту, та-та-та».

Воспитатель подает команду «В шеренгу по росту, становись!» Дети бегут к обозначенному месту, строятся в шеренгу. Воспитатель хвалит или делает замечания по построению.

При повторе игры дети могут бегать, ползать, прыгать, а на сигнал – строятся в круг, колонну и пр.

### **Профессия «Военный»**

#### **Стихи.**

Быть разведчиком хочу я,  
Ведь находчив я и смел.

Мама спрятала конфеты,  
Я разведаль где – и съел!

#### **Загадка.**

На посту он в снег и в зной,  
Охраняет наш покой.  
Человек, присяге верный,  
Называется... (военный)

### **Подвижная игра «Выбей из круга»**

*Цель: упражнять в бросках мяча в движущуюся цель; развивать реакцию, ловкость, глазомер.*

*Инвентарь: мяч среднего диаметра*

#### **Ход игры**

На площадке чертится круг (прямоугольник), дети находятся внутри круга. Перед линией, с разных сторон круга, напротив друг друга, стоят двое ловишек. Они перебрасывают мяч через круг, стараясь попасть в двигающихся внутри круга детей. Те, кого мяч задел, считаются пойманными выходят из игры. Игра продолжается пока большая часть детей не уйдет из круга. Оставшиеся дети объявляются ловкими и из них выбираются новые ловишки.

По правилам игры нельзя выходить за линии круга, попадать в головы детей (целиться в ноги, туловище); к ловишке, держащему мяч, надо стоять, повернувшись лицом, чтобы видеть летящий мяч.

### **Игра «Защити товарища»**

*Цель: упражнять в бросках мяча в цель, в ловле мяча; развивать реакцию, ловкость, глазомер; воспитывать дружеские отношения между детьми.*

*Инвентарь: мяч большого размера.*

#### **Ход игры**

Дети встают в круг, выбирается водящий, он встает в центре круга и вызывает к себе, в круг, своего товарища. Играющие начинают перебрасывать мяч друг другу, стараясь в удобный момент попасть в товарища водящего, который прячется за спиной водящего. Водящий не дает этого сделать, стараясь, все время поворачиваться к мячу лицом, видеть его, отбивать летящий мяч любым способом – ногами, руками, грудью...

Тот, кто попадет мячом в товарища водящего, становится водящим и вызывает своего товарища на игру.

### **Игра «Часовой»**

*Цель: упражнять в ходьбе на носках, тихо, крадучись; развивать слуховое восприятие, внимание, ориентировку в пространстве, выдержку.*

*Пособия: платок (веревка по необходимости).*

#### **Ход игры**

Выбирается водящий – часовой, он садится в центре круга образованного играющими. У часового завязаны глаза. Дети стоят за линией круга (выложенного из веревки). Воспитатель показывает рукой на одного из играющих, и он начинает осторожно приближаться к часовому, крадучись.

Часовой, услышав шаги, шорохи, должен указать рукой направление, откуда эти звуки доносятся. Если укажет верно, меняются местами с пойманным.

Если часовой не слышит, ошибается, ребенку удастся зайти в круг, он выигрывает.

### **Игровое упражнение «Снайперы»**

*Цель: развивать элементарные навыки попадания в цель, глазомер, реакцию на сигнал.*

*Инвентарь: корзины или обручи, мешочки с песком или маленькие мячи.*

#### **Ход игры**

Дети становятся в круг, каждый ребенок держит в руке мешочек. В центре круга стоит корзина или лежат обручи (расстояние от цели до детей не более 1 – 2,5 метра).

По сигналу воспитателя начинают бросать в корзину, подходят, достают мешочек и возвращаются на свое место. Отмечаются самые меткие.

Броски выполнять правой и левой рукой, способом, показанным воспитателем: от плеча, снизу, двумя руками от груди.

### **Игровое упражнение «Кто дальше бросит мешочек»**

*Цель: упражнять в метании на дальность правой, левой рукой; развивать скоростно-силовые качества. Инвентарь: мешочки (вес 150 гр.).*

#### **Ход игры**

Дети стоят на одной стороне площадки, за линией, в шеренгу. У каждого в руке мешочек.

По сигналу воспитателя бросают мешочек вдаль. Каждый должен заметить, куда упал мешочек.

По сигналу бегут к мешочкам и останавливаются возле них, берут и поднимают вверх над головой. Воспитатель отмечает тех, кто бросил мешочек дальше всех. После этого дети возвращаются обратно за линию.

### **Игра «Чья команда быстрее строится»**

*Цель: упражнять в построениях в круг, в шеренгу, колонну, не толкаясь, находя свое место по росту, равняться; развивать ориентировку в пространстве, реакцию, ловкость; воспитывать доброжелательные отношения между детьми.*

#### **Ход игры**

Дети рассчитываются на «1, 2, 3-й», перестраиваются в три шеренги, запоминают детей в своей команде и свое место в строю.

На сигнал воспитателя – дети маршируют врассыпную (бегают, ползают, прыгают).

На команду «В шеренгу становись!» - дети строятся своей командой. Каждый раз воспитатель меняет команду, а дети строятся в соответствии с командой, в определенном месте.

Отмечается лучшая команда при каждом построении.

### **Игра «Круговорот»**

*Цель: упражнять в ходьбе парами, согласовывая движения; развивать реакцию, внимание, ориентировку.*

#### **Ход игры**

Играющие дети идут парами по кругу.

На сигнал воспитателя (свисток, хлопок) – последняя в колонне пара разбивается: один идет быстро слева, второй справа (или бегут) вдоль колонны. Они обгоняют всех и встают впереди колонны. Дается сигнал и последняя пара выполняет это же действие. Сигналы даются сначала медленно, а после того, как дети поняли содержание задания – часто. Если дети не усвоили задание, игру проводят сначала, стоя колонной на месте.

## **Профессии «Космонавт», «Лётчик»**

### **Считалка**

Раз, два, три, четыре, пять  
Нам ракеты запускать!  
Кто в ракету не попал,  
Тот к отлёту опоздал!

### **Считалка.**

Чтоб летать нам на планеты  
Мы построили ракеты,  
Раз, два, три –  
Полетишь сегодня ты!

### **Считалка**

На Луне жил звездочет,  
Он планетам вел подсчет.  
Меркурий - раз, Венера - два-с,  
Три - Земля, четыре - Марс.  
Пять - Юпитер, шесть – Сатурн.  
Семь - Уран, восьмой - Нептун,  
Девять - дальше всех - Плутон.  
Кто не видит - выйди вон!

## **Подвижная игра «Самолеты»**

*Цель: учить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь, друг на друга; приучать внимательно слушать сигнал, начинать движение по сигналу; развивать ориентировку в пространстве, ловкость.*

### **Ход игры**

Дети строятся в шеренгу (врассыпную) на одной из сторон площадки. Воспитатель показывает, как заводить мотор, как летать, только после этого дает команду: «К полету приготовиться. Завести моторы!» Дети делают вращательные движения руками перед грудью, произнося звук «р-р-р...» После сигнала «Полетели!», дети разводят руки в стороны (как крылья у самолета) и летят – разбегаются в разные стороны.

Воспитатель проговаривает:

«Самолет летит, летит,

Летчик смелый в нем сидит!»

По сигналу «На посадку!» - дети возвращаются на свои места.

### **Вариант**

Дети строятся в 3 – 4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. По сигналу летают врассыпную, по сигналу «На посадку!», находят свои места в колоннах, приседают. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась быстрее.

### **Подвижная игра «Ждут нас быстрые ракеты...»**

*Цель:* упражнять в ходьбе по кругу, держась за руки, сохраняя его форму, в беге; развивать умение быстро ориентироваться в пространстве, ловкость, воображение; учить выразительно проговаривать стихотворение.

*Инвентарь:* скамейки или обручи диаметром 1 метр.

#### **Ход игры**

По краям площадки чертятся контуры ракет на 3 – 4х детей (ставятся скамейки или кладутся обручи). Обговаривается по сколько детей должно быть в каждой ракете. Общее количество мест в ракетах должно быть не меньше количества играющих детей. Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:

«Ждут нас быстрые ракеты  
Для прогулок по планетам.  
На какую захотим,  
На такую полетим!  
Но в игре один секрет:  
Опоздавшим места нет!»

С последним словом дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракетах, остаются на космодроме, а те, кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, куда летят, что увидят. После этого все снова встают в круг, и игра повторяется.

### **Игровое задание «Парашютисты»**

*Цель:* упражнять в спрыгивании в обозначенное место с мягким, точным приземлением на обе ноги; развивать ловкость, чувство равновесия, внимание.

*Инвентарь:* скамейки (высотой 15 – 35 см), обручи диаметром 50 – 80 см.

#### **Ход игры**

Скамейки – самолеты ставятся параллельно на расстоянии 40 – 60 см друг от друга. С одного конца скамейки на земле лежат обручи (нарисованы круги), перед другим концом, в колоннах, друг за другом, стоят дети-парашютисты. Парашютисты идут по скамейкам и спрыгивают с конца скамейки в обруч, мягко, на обе ноги одновременно.

Отмечаются лучшие дети, приземлившиеся точно в цель. Можно отодвигать обруч от скамейки, увеличивая дальность прыжка.

#### *Варианты*

- \* Идти по скамейкам парой, держась за руки; прыгать одновременно.
- \* Приземлившись в круг, сразу же выпрыгнуть из него.

## **«Народная культура и традиции»**

#### **Считалка**

Чёрной ночью, чёрный кот  
Прыгнул в чёрный дымоход.  
В дымоходе чернота  
Отыщи – ка там кота!

## **«Стадо» (русская народная игра)**

*Цель: развивать умение детей произносить стихи хором в одном темпе.*

*Инвентарь: маска волка, рожок для пастушка*

### **Ход игры**

Загадка: «По горам, по долам ходит шуба да кафтан».

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

«Пастушок, пастушок,

Заиграй - во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая,

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!»

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять овец от волка, но не должен задерживать его руками.

## **«Пчелки и ласточка» (русская народная игра)**

*Цель: развивать умение действовать по сигналу.*

*Материал: маска ласточки.*

### **Ход игры**

Загадка: «Гудит мохнатенький, летит за сладеньким» (пчела)

Играющие – пчелы – летают по поляне и напевают:

« Пчелки летают,

Медок собирают!

Зум, зум, зум!

Зум, зум, зум!»

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит:

«Ласточка вылетает, пчёлку поймает».

С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

## **«Продаём горшки» (татарская народная игра)**

*Цель: формировать уважительное отношение к культуре народов Урала.*

*Материал: тюбетейка.*

*Методические приемы: сюрпризный момент – внесение тюбетейки, рассматривание татарского головного убора, национального орнамента.*

#### Ход игры

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок – хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом.

Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

«- Эй, дружок, продай горшок!

- Покупай.

- Сколько дать тебе рублей?

- Три отдай (один, два)»

Водящий три раза касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу. Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег вправо, запятнанный должен бежать влево.

### «Хлопушки» (татарская народная игра)

*Цель: развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.*

#### Ход игры

На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к игрокам, стоящим у города, и произносит слова:

«Хлоп да хлоп - сигнал такой

Я бегу, а ты за мной!»

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

### «Скок-перескок» (татарская народная игра)

*Цель: развивать умение действовать по сигналу; упражнять в прыжках на одной ноге (правой и левой).*

#### Ход игры

На земле чертят большой круг диаметром 15-25 м, внутри него - маленькие кружки диаметром 30-35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.

Водящий говорит: «Перескок!» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим в следующей игре.

Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое игроков не могут находиться

в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

### **«Юрта» (башкирская народная игра)**

*Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве.*

*Материал: платочки с башкирским орнаментом, картинка с изображением юрты, 4 стула.*

*Методические приемы: рассматривание картины с изображением юрты – старинное жилище башкирского народа. Рассматривание башкирского орнамента на платочках.*

#### **Ход игры**

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

«Мы, веселые ребята, соберемся все в кружок. Поиграем, и попляшем, и помчимся на лужок.»

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

## **Морские профессии**

### **Загадки**

Кто плывет на корабле,  
К неизведанной земле?  
Весельчак он и добряк.  
Как зовут его? (**Моряк**)

Он от всех родных вдали,  
Водит в море корабли.  
Повидал немало стран  
Морской отважный... (**капитан**)

По мосту чтоб мчался скорый,  
Чинит он в воде опоры.  
Целый день за разом раз,  
Вглубь ныряет... (**водолаз**)

### **Игра «Сигнальная азбука»**

*Цель: развивать внимание, координацию движений, умение ориентироваться в пространстве.*

*Инвентарь: флажки*

#### **Ход игры**

Флажки мне стоит в руки взять -

И всё могу я написать.

Есть азбука такая,

Чудесная морская.

Будем учиться выполнять так называемые «немые команды», которые подаются с помощью специальных флажков, запоминайте сигнальную азбуку.

Руки вытянуты вперёд – команда строится в колонну.

В стороны – встать врассыпную.

Руки вниз – сигнал «опасность», нужно присесть на корточки.

Руки вверх – команда «опасность миновала», можно встать.

### **Подвижная игра «Море волнуется»**

*Цель: упражнять в сохранении равновесия после бега, прыжков; развивать реакцию, умение ориентироваться в пространстве, внимание, фантазию; закреплять знания по теме.*

#### **Ход игры**

Дети становятся в круг, вместе вспоминают, какие фигуры можно показать по теме «Море», показывая их:

- «водоросли» - основная стойка, руки вверх;
- «черепашки» - стоя на четвереньках, с опорой на согнутые руки;
- «морские звезды» - стоя, лежа, разведя руки и ноги в стороны;
- «осьминожки» - лежа на спине, вытянув руки и ноги вверх;
- «камешки» - присесть, сгруппироваться, опустив голову;
- «рыбки» - лежа на животе, поднять плечи, прямые ноги над полом, согнуть руки к плечам и др.

Считалкой выбирается акула, она уходит в угол площадки. Дети бегут друг за другом по кругу, проговаривая: «Море волнуется – раз! (подскок)

Море волнуется – два! (подскок)

Море волнуется – три! (подскок)

Морская фигура – замри!»

Дети останавливаются и замирают в любой фигуре. На слово «замри» - акула выплывает, ищет фигуру, которая качается, забирает ее с собой. Воспитатель, когда акула плавает возле фигур, проговаривает:

«Если качнется фигура,

Фигуру проглотит акула!»

После 2 – 3х попыток подводятся итоги, выбирается новый водящий, игра продолжается.

### **Подвижная игра «Золотая рыбка»**

*Цель: упражнять в беге врассыпную; развивать ловкость, быстроту, ориентировку; учить согласовывать движения друг с другом.*

#### **Ход игры**

Выбирается водящий – рыбак, остальные играющие – рыбки.

Рыбки бегают по площадке врассыпную, уворачиваясь от рыбака. Поймав рыбку, рыбак берет ее за руки, образуя «сеть» и они продолжают ловить рыбок уже вдвоем. Если следующая рыбка оказывается в сети – между рук детей, она считается пойманной и присоединяется к ловящим. Чем больше рыбок поймано, тем длиннее сеть, тем легче ловить.

Последний оставшийся играющий и будет самой ловкой – «золотой рыбкой».

### **Подвижная игра «Удочка»**

*Цель: упражнять в прыжках вверх, через шнур, с места; развивать ловкость, реакцию, координацию.*

*Инвентарь: веревка длиной 3 – 3,5 метра.*

#### Ход игры

Дети стоят по кругу – они рыбки. В центре круга стоит воспитатель – он рыбак, в руках у него веревка-удочка (на конце которой можно привязать мешочек с песком).

Воспитатель вращает веревку по кругу над самой землей, а дети подпрыгивают вверх, над веревкой, стараясь, чтобы она не задела их ног.

Предварительно воспитатель показывает и объясняет детям, как надо подпрыгивать: сильно оттолкнуться и подобрать ноги.

Если удочка закрутилась вокруг ног одного из детей, не успевшего перепрыгнуть и игра остановилась, то эта рыбка считается пойманной, выходит из игры в сторону.

После того, как пойманы 2 – 3 рыбки, выбирается новый рыбак и игра продолжается.

### **Подвижная игра «Рыбаки и рыбки»**

*Цель: упражнять в прыжках вверх с места, с разбега через шнур; развивать скоростно-силовые качества, ловкость, реакцию; воспитывать смелость.*

*Инвентарь: веревка длиной 4 – 5 метров.*

#### Ход игры

Для игры выбираются два водящих – рыбаки, остальные дети – рыбки. Рыбаки, стоя на разных берегах, натягивают через речку (середину зала) сеть – веревку. Рыбки плавают, резвятся на одной половине зала; а самые смелые и хитрые рыбки подплывают к натянутой на небольшой высоте (от 5 до 40 см) сети и перепрыгивают через нее на другую сторону. Когда все рыбки преодолели эту высоту и оказались на другой стороне, рыбаки натягивают веревку выше. Ребенок, задевший во время прыжка веревку, считается пойманным и выходит из игры. Рыбки хитрые и видя, что веревка натянута высоко, могут под ней проползти любым способом, стараясь не задеть веревку.

По сигналу воспитателя подводятся итоги, выбираются новые водящие и игра продолжается.

*Вариант.* Рыбаки отходят в конец зала, натягивают веревку и медленно двигаются навстречу рыбкам, удерживая шнур натянутым.

### **Профессия «Музыкант»**

#### **Считалки.**

Прыгал зайка на лужайке,

Волк играл на балалайке.

А на дудочке – лиса,

Вот такие чудеса!

Верь - не верь, иди проверь!

\*\*\*

На весёлом карнавале

Возле ёлки танцевали

Мышка с кошкой,

Повар с ложкой,

Два слона с одной гармошкой,  
Королева и шуты  
Попляши-ка с ними ты!

\*\*\*

До-ре-ми-фа-соль-ля-си!  
Едет кошка на такси,  
А котята прицепились.  
И бесплатно прокатились!

#### **Загадка.**

Тонкой палочкой взмахнет —  
Хор на сцене запоем.  
Не волшебник, не жонглер.  
Кто же это? (Дирижер)

### **Игра «Путаница»**

*Цель: развивать внимание, логическое мышление*

Дети должны внимательно прослушать стихотворение и сказать, что в нем неправильно.

Художник измерил температуру,  
Строитель на флейте красиво сыграл,  
Доктор кирпичную стену построил,  
Повар картину нарисовал.  
Музыкант сварил очень вкусные щи.  
Ошибки мои ты скорей отыщи,  
Ответы правильно подбери!

### **Игра «Жмурки с колокольчиком»**

*Цель: учить играть, соблюдая правила; развивать ориентировку в пространстве, слуховое внимание, ловкость.*

*Атрибуты: платок, колокольчик*

#### **Ход игры**

Считалкой выбирают водящего – жмурку. Он встает в середину площадки, ему завязывают глаза, он поворачивается несколько раз вокруг себя, чтобы не знать к кому он стоит спиной, а к кому лицом. Все дети разбегаются, а жмурка старается кого-нибудь поймать. Чтобы жмурка мог знать, где находятся дети, они все время хлопают в ладошки, а он идет в этом направлении. При виде какой-либо опасности (дверь, стена, скамейка и т.д.) играющие должны предупредить жмурку словом: «Огонь!» Ловкие играющие уворачиваются от жмурки, а пойманный ребенок становится жмуркой.

#### **Варианты**

- \* Жмурка ходит внутри круга, вокруг него бегают ребята с колокольчиком. Жмурка, слушая звук, пытается его поймать
- \* Пойманный ребенок становится жмуркой только в том случае, если водящий его узнает по одежде, голосу и назовет его имя.

### **Игра «Веселый бубен»**

*Цель: развивать мелкую моторику рук, ловкость; учить проговаривать текст потешки в одном ритме, всем вместе; упражнять в подскоках.*

*Инвентарь: бубен.*

#### **Ход игры**

Дети стоят по кругу, передавая бубен друг другу, из рук в руки, поворачиваясь, проговаривая потешку: «Ты беги, веселый бубен,

Быстро, быстро, по рукам!

У кого веселый бубен,

Тот в кругу станцует нам! Стоп!»

На сигнал «Стоп!», ребенок, на котором закончилась потешка, танцует в кругу под ритмичные хлопки детей и удары в бубен.

Потанцевав, ребенок встает в круг, игра продолжается.

### **Игра «Запрещенное движение»**

*Цель: развивать внимание, координацию, ориентировку в пространстве, реакцию; упражнять в выполнении упражнений.*

Ход игры

Дети стоят в шеренге (полукругом), перед водящим – дирижёром (хореографом). Дирижёр показывает, какое движение запрещается выполнять, например, - ставить руки на пояс. Вместе с водящим одновременно выполняют движения, которые он показывает.

Тот, кто выполнил запрещенное движение - поставил руки на пояс, выходит из игры.

Сначала водящий выполняет движение в медленном темпе, после темп становится быстрее.

Водящим чаще бывает воспитатель, показывая детям движение, проговаривает: «Руки на пояс, руки к плечам, руки вперед, присели» и т.д.

Усложнить игру можно, перестав показывать движения, только подавая команды голосом.

### **Музыкальный конкурс «Поющие животные»**

Дети делятся на команды по 2-3 человека.

Ведущий предлагает детям представить, что они - животные, которые любят петь, но не умеют говорить по-человечески.

Надо хором спеть: промяукать, прогавкать, прохрюкать и т. д. песню.

Например, «В лесу родилась елочка». Кто лучше выполнит задание, тот побеждает.

### **Профессия «Тренер»**

**Считалка**

Мы играли в волейбол,

Шашки, теннис, баскетбол.

Дружно прыгали с шестом,

Дружно плавали потом!

Ты по бегу чемпион?

Выбегай из круга вон!

### **Игровое задание «По дорожке на одной ножке»**

*Цель: упражнять в прыжках на одной ноге (правой, левой) по дорожке; развивать координацию, чувство равновесия, ловкость.*

*Инвентарь: два шнура длиной 5 – 4 метра, мяч.*

### Ход игры

На площадке воспитатель чертит дорожку длиной 5 – 4 метра, шириной 50 см. В зале дорожка выкладывается шнурами. Воспитатель предлагает детям встать друг за другом с одного края дорожки и прыгать по дорожке на одной ноге до конца дорожки, там взять мяч, отбить 3 – 5 раз, положить его и вернуться шагом или бегом в конец колонны.

Прыгать нужно поочередно на правой ноге, затем на левой.

В конце дорожки могут быть разные задания – подлезть, попасть в цель, кольцоброс...

### Игра «Попрыгунчики»

*Цель: упражнять в прыжках на двух ногах вперед-назад, через предметы; развивать ловкость, реакцию; воспитывать смелость.*

*Инвентарь: веревка длиной 5 – 8 метров (мешочки, кубики, палочки).*

### Ход игры

Шнур выкладывается по кругу (чертится). Играющие становятся за ним, разомкнувшись. Выбранный водящий становится внутри круга. Дети начинают запрыгивать в круг, но при приближении водящего выпрыгивают из него, спиной вперед, не разворачиваясь и не задевая ногами веревку.

Водящий бегает внутри круга в разных направлениях, стараясь коснуться рукой запрыгнувших в круг детей. Пойманные отходят в сторону. Тот, кто прыгает иначе, считается проигравшим и выбывает из игры вместе с пойманными.

По сигналу воспитателя «Стоп, игра» - подводятся итоги игры, выбирается новый ловишка и игра продолжается.

### Игра «Пионербол»

*Цель: учить играть командой; упражнять в перебрасывании мяча через волейбольную сетку, в ловле мяча; развивать быстроту, ловкость, реакцию, ориентировку; воспитывать доброжелательные отношения между детьми.*

*Инвентарь: мячи большого размера, волейбольная сетка (шнур).*

### Ход игры

Дети делятся на две команды, становятся по разные стороны натянутой волейбольной сетки. У каждой команды по одному мячу на площадке.

По сигналу воспитателя – дети начинают перебрасывать мячи через сетку.

Цель игры – быстро перебрасывать мячи через сетку на сторону другой команды, не допуская, чтобы на игровой площадке одной команды оставалось два мяча. Если же на площадке оказывается два мяча сразу, то эта команда получает штрафное очко.

Команда, набравшая большее количество штрафных очков, считается проигравшей.

### Игровые задания «Школа мяча»

*Цель. Упражнять во владении мячом: подбрасывать, ловить, отбивать мяч о землю, стену. Развивать координацию, ловкость, глазомер, реакцию.*

*Инвентарь: мячи среднего и маленького размеров.*

### Ход игры

Для игры дается небольшой мяч. Играют дети по одному, по двое или небольшими подгруппами.

В ходе игры ребенок, допустивший ошибку, передает мяч другому. При продолжении игры он начинает с того упражнения, на котором ошибся.

### **Виды упражнений:**

1. Подбросить мяч вверх и, пока он совершает полет, хлопнуть в ладоши перед собой, поймать мяч.
2. Ударить мяч о землю, хлопнуть в ладоши, поймать мяч.
3. Встать лицом к стене на расстоянии 2 – 3х шагов от нее, ударить об нее мяч и, присев, (повернувшись быстро вокруг себя) поймать мяч.
4. Бросить мяч о стену, дать ему стукнуться о землю, отскочить от нее, а затем поймать мяч.
5. Отбить мяч о землю до 10 раз правой рукой, после – левой.
6. Подбросить и поймать маленький мяч одной рукой.
7. Бросить в пол и поймать маленький мяч одной рукой.

### **Игра «Мы спортсмены»**

*Цель: формировать правильную осанку; упражнять в сохранении правильной осанки при выполнении упражнений; развивать имитационные движения, координацию, чувство равновесия; закреплять знания о разных видах спорта.*

#### **Ход игры**

Дети строятся в шеренгу, по росту. Стоят красиво, вытянувшись. Идут на соревнования колонной, маршируя, сохраняя правильную осанку.

Дети – спортсмены, воспитатель – главный судья соревнований. Спортсмены соревнуются в разных видах спорта, судья оценивает выступление спортсменов, может снять с соревнований за неправильное выполнение упражнений. «Соревнования начинаются!», - объявляет воспитатель.

1. **Легкая атлетика.** На стадион выходят бегуны. Дети легко, красиво бегут друг за другом по кругу, сохраняя осанку, дистанцию. «Победителем в этом виде соревнований становится...» (называет имена 2 – 3х детей).
2. **Конный спорт.** Дети сначала принимают положение наездников (полуприсед, ноги шире плеч, руки согнуты на уровне талии, кисти в кулаки – «держат поводья», спина прямая). После этого начинают выполнять подскоки по всему залу, врассыпную.
3. **Гимнастика.** Дети выполняют упражнение «Ласточка», стоя сначала на правой ноге, после - на левой.
4. **Прыжки в длину.** Стоя в шеренге лицом к воспитателю, по сигналу выполняют прыжок в длину, мягко приземляясь на обе ноги.
5. **Плавание.** Дети ложатся по кругу, на живот, лицом в центр круга, ладони под подбородком. Выполняют движения плавания брассом.

По желанию дети могут выполнять движения других видов спорта.

Воспитатель обязан отмечать победителей в каждом виде спорта, подбадривать неуверенных детей, помогать им.

### **Профессия «Швея», «Модельер»**

**Считалки.**

У Ивана три кафгана,

Три кафтана у Ивана  
Жёлтый, красный, голубой  
Выбирай себе любой!

\*\*\*

Жили-были у жилета,  
Три петли и два манжета.  
Если вместе их считать,  
Три да два, конечно, пять!  
Только знаешь, в чём секрет?  
У жилета нет манжет!

#### **Загадка.**

Мастерица на все руки  
Нам сошьет пиджак и брюки.  
Не закройщик, не ткачиха.  
Кто она, скажи? (Портниха)

### **Игра «Бусинки»**

*Цель: упражнять в передвижении «цепочкой» - держась за руки, не разрывая цепь, согласовывая движения, друг с другом, повторяя движения взрослого и вместе с ним проговаривая стихотворение.*

#### **Ход игры**

Взрослый начинает игру, идет и повторяет: «Я на ниточку нанизываю бусинки», беря желающих детей за руку, остальные подходят, берут за руку последнего ребенка, образуя длинную цепь – бусы.

Проговаривая вместе с детьми: «Как мы бусы собирали,

Собирали, собирали...

(ведет цепь медленно по прямой)

Бусинки, бусинки

Красивые бусинки.

Их на нитку собирали

(водит цепь плавно из одной стороны в другую)

Бусинки, бусинки

Красивые бусинки.

Как мы бусы завивали,

Завивали, завивали

(медленно кружится, завивая цепь вокруг себя)

Бусинки, бусинки

Красивые бусинки.

Останавливается и говорит: «Играли, играли мы с бусами, а ниточка запуталась и порвалась. Бах, тара - рах! Раскатились бусинки далеко, во все стороны!» Дети разбегаются по всей площадке, приседают.

«Надо опять все бусинки на ниточку собрать!» - воспитатель, подходя к ребенку, задевает его, проговаривая: «Нашла бусинку», берет его за руку, идут к следующему и т.д.

Игра начинается сначала.

*Вариант.* Дети идут по кругу, держась за руки, проговаривая текст.

### **Игра «Найди свой цвет»**

*Цель: учить действовать по сигналу быстро, приучать детей ориентироваться в пространстве, развивать ловкость, внимание.*

*Инвентарь: флажки разных цветов.*

#### **Ход игры**

Воспитатель раздает детям флажки 3 – 4х цветов. Дети с флажками одного цвета стоят в разных местах комнаты, возле флагов определенных цветов.

После слов воспитателя: «Идите гулять» - дети расходятся по площадке в разные стороны.

На сигнал «Найди свой цвет», дети собираются у флагов соответствующего цвета. Воспитатель следит, чтобы дети отходили подальше от своих флагов, ходили по всей площадке, флажок нужно держать вертикально в руке перед грудью или вытянув руку вверх.

#### **Варианты**

\* Вместо флажков каждому можно дать кубик, кружок, ленту разного цвета, по которым они будут находить свой флаг.

\* Дети собираются рядом с названным ребенком по цвету одежды. Например: «У кого есть белый цвет (футболка, чешки, носки, бант и т.д.) - собираются возле Вали. У кого есть синий цвет – собираются возле Оли». Валя и Оля проверяют у подошедших детей цвет. Если у ребенка нет названного цвета, он стоит рядом с воспитателем.

### **Игра «Иголка, нитка, узелок»**

*Цель: упражнять в беге, огибая препятствия – «змейкой»; развивать ловкость, внимание, умение ориентироваться в пространстве.*

#### **Ход игры**

Дети стоят по кругу, разомкнувшись. Выбираются три ребенка, которые встают в центре круга друг за другом – иголка впереди, за ней нитка и последним стоит узелок.

Задача этих детей: не отстать, не запутаться, не потеряться, а все время бежать друг за другом. Иголочка ведет детей через круг, вокруг круга, обегая детей «змейкой». Если иголочке удалось оторваться от ниточки и узелка, или потерялся узелок, игра останавливается, выбираются другие, игра продолжается.

### **Игровые задания «Ходим в шляпках»**

*Цель: формировать правильную осанку; упражнять в ходьбе с грузом на голове, сохраняя правильную осанку; развивать координацию, внимание, чувство равновесия, ловкость.*

*Инвентарь: мешочки с песком (вес 200 – 300 грамм).*

#### **Ход игры**

Дети кладут на голову легкий груз – «шляпы» (мешочки с песком). Проверив осанку детей, воспитатель дает сигнал к ходьбе. Дети идут обычным шагом по залу в колонне по одному, сохраняя положение правильной осанки.

Выигрывает тот, у кого «шляпа» ни разу не упала, и при этом он не нарушал осанку. Во время ходьбы нельзя придерживать «шляпу» рукой. Уронивший «шляпу», поднимает ее, встает в конец колонны и продолжает игру.

*Варианты игры.* Вместо обычной ходьбы используются разновидности ходьбы: на носках, приставным шагом, спиной вперед, ходьба с препятствиями –

перешагивая предметы, по гимнастической скамейке, по извилистой линии и т.д.

## **Цирковые профессии**

### **Пальчиковая гимнастика «Цирк».**

В цирке весело всегда, *(Ребенок идет пальчиками по столу)*

Мы идем сейчас туда.

Мы увидим там гимнастов, *(Загибает по очереди пальцы, перечисляя названия цирковых профессий)*

Акробатов, силачей,

Много клоунов веселых,

Дрессировщиков зверей.

### **Игра «Карусель»**

*Цель: упражнять в ходьбе, в беге по кругу, держась за руки, сохраняя форму круга, согласовывая движения, друг с другом; учить выразительно проговаривать текст стихотворения.*

#### **Ход игры**

Играющие встают в круг, держась за руки, повернувшись, друг за другом. Идут, проговаривая текст:

«Завертелись карусели  
И помчались с ветерком,  
Поначалу еле-еле, еле-еле,  
Завертелись карусели.  
И потом бегом, бегом,  
Мчимся быстро, с ветерком!  
Повертелись, покружились,  
А потом остановились».

В соответствии с текстом, дети идут сначала медленно, потом бегут и останавливаются.

Повторяют игру, идут в другую сторону.

#### **Варианты**

\* Игру можно проводить, держась одной рукой за шнур, концы которого связаны.

\* Игру можно проводить с обручами. Каждый держится за два обруча одной и другой рукой, образуя замкнутый круг.

\* Использовать другое стихотворение:

«Еле-еле, еле-еле,  
Завертелись карусели,  
А потом бегом, бегом,  
Все бегом, бегом, бегом.  
Тише, тише, не спешите!  
Карусель остановите!  
Раз-два, раз-два,

Вот и кончилась игра!»

### **Игра «Затейники»**

*Цель: упражнять в ходьбе по кругу разными способами, в показе упражнений, в придумывании упражнений; развивать согласованность движений, находчивость, внимание.*

#### **Ход игры**

Дети становятся в круг. Одного из детей воспитатель назначает затейником. Он находится в середине круга. Дети идут по кругу, маршируя (на носках, приставным шагом боком и т.п.), проговаривая:

«Ровным кругом, друг за другом,  
Мы идем за шагом шаг.  
Стой на месте, дружно вместе,  
Сделаем... вот так».

По окончании текста дети останавливаются на расстоянии вытянутых рук, лицом в круг. Затейник показывает какое-нибудь движение, и все повторяет за ним. Затем затейник выбирает кого-нибудь вместо себя и игра продолжается.

Каждый затейник сам должен придумать движения и не повторять тех, которые уже показывали до него.

### **Игра «Дрессированная собачка»**

*Цель: упражнять в перебрасывании мяча в парах, в ловле мяча; развивать реакцию, ловкость, ориентировку.*

*Инвентарь: мяч большого размера, ободок собаки.*

#### **Ход игры**

Дети разбиваются на тройки. Двое из них становятся напротив друг друга, на расстоянии 2 – 3 метров, начинают перебрасывать мяч друг другу и ловить его. Третий – собачка, встает между парой и старается поймать летящий мяч или коснуться его рукой. Собачка, поймав мяч или коснувшись его рукой, меняется местом с тем, кто бросал мяч и игра продолжается.

Собачка может догнать и укатившийся мяч, и неудачно брошенный хозяином, в этом случае тоже происходит смена мест детей (хозяин становится собачкой).

### **Игра «Бом»**

*Цель: формировать правильную осанку – стоять подтянуто, красиво; развивать внимание, закреплять счет.*

#### **Ход игры**

Дети становятся в круг, приняв правильную осанку.

Воспитатель дает сигнал «Считаем до 6» и называет имя ребенка, который начнет счет. Дети начинают считать: «1,2,3,4,5...», а вместо 6 нужно говорить слово «Бом», после счет начинается вновь: «1,2,3,4,5...Бом» и т.д.

Дети произносят каждый свой счет, рассчитываясь по порядку. Темп проговаривания от медленного к быстрому. Невнимательный игрок, сказавший цифру, вместо «Бом» - выходит из игры.

Воспитатель может менять цифру, назначать имя другого ребенка начинающего счет. Отмечаются дети, не ошибившиеся в счете.

## Профессия «Учитель»

### Загадка.

Громко прозвенел звонок,  
В классе начался урок.  
Знает школьник и родитель —  
Проведет урок... (учитель)

### Физкультминутка «Ученик»

Стоял ученик на развилке дорог (*Стоят, руки на поясе, ноги вместе*)  
Где право, где лево? (*Повороты туловища вправо- влево*)  
Понять он не мог. (*Пожать плечами, руки вдоль тела*) .  
Вдруг, ученик в голове почесал, (*Почесать правой рукой в голове*)  
Той самой рукою, (*Показывают правую руку. Имитация письма в воздухе.*  
*Имитация бросания мяча перед собой, то правой, то левой рукой.*  
*Которой писал, (Имитация перелистывания страниц указательным*  
*пальцем правой руки)*  
И мячик кидал,  
И страницу листал,  
И ложку держал, (*Имитация удерживания ложки в правой руке*)  
И полы подметал. (*Имитация подметания полов веником*)  
Победа! Раздался ликующий крик. (*Поднимают правую руку вверх*)  
Где право, где лево узнал ученик. (*Указывают правой рукой направо, левой – налево.*  
*Показывают обеими руками на себя.*

### Игра «Классы»

*Цель: упражнять в прыжках разными способами: на 2х, 1-ой ноге, ноги в стороны - вместе; развивать координацию, ловкость, чувство равновесия, глазомер.*

*Атрибуты: плоские камешки или коробочки (типа хоккейных шайб).*

#### Ход игры

На ровной площадке или асфальтированной дорожке дети мелом или палочкой (на земле) чертят классы – геометрические фигуры определенной конфигурации, от этого зависят правила игры, виды прыжков. Но принцип игры один: дети бросают в классы плоские предметы: камешки, коробочки – и прыгают из класса в класс на одной или двух ногах.

*Классы обычные.*

Рисуется большой прямоугольник, разделенный на равные квадраты одной продольной и тремя поперечными линиями, на верху которого чертится полукруг – «огонь».

Ребенок бросает камешек в первое отделение прямоугольника и если попадет в него, то впрыгивает на одной ноге в этот класс, останавливается, встав на обе ноги, берет камешек и снова продолжает прыгать на одной ноге без остановки во все последующие классы, стараясь не наступить на черту. Выпрыгнув из последнего, восьмого класса, он снова бросает камешек, но уже во второй класс. Затем он делает прыжок на одной ноге в первый класс, оттуда во второй, останавливается, встав на обе ноги, берет камешек и снова продолжает прыжки на одной ноге в последующие классы. После этого ребенок бросает камешек в 3, 4-ый и т.д. классы и, наконец, в последний класс.

На этом игра заканчивается. Если ребенок хочет участвовать и дальше в игре, он начинает все сначала.

Если ребенок во время прыжка становится на черту или не попадет камешком в нужный класс, право бросать камешек передается следующему. Если камешек попадет в полукруг «огонь», ребенок должен снова начать игру, т.е. бросать камешек с первого класса.

### **Игра «Дни недели»**

*Цель: упражнять в прыжках в высоту с места, разбега; развивать скоростно-силовые качества, ловкость, координацию; воспитывать настойчивость, смелость; закреплять названия дней недели.*

*Инвентарь: шнур (дл. 4 – 5 м), стойки.*

#### **Ход игры**

Через центр участка натягивается шнур на высоте 10 – 15 см.

Дети стоят на расстоянии 3 – 4 м. напротив шнура парами в колонне. Назвав первый день недели (понедельник) – идут к шнуру, перепрыгивают его парами, проходят к другой стороне зала. На вторник, среду и т.д. шнур поднимают на 5 – 10 см.

Когда высота шнура достигает 40 – 50 см, дети выполняют прыжки с разбега. Дети, задевшие шнур и не выполнившие прыжок правильно – выходят из игры. Последний день недели – «воскресенье» считается днем победителей (нужно прыгнуть в высоту на 50 см с места или разбега по указанию воспитателя). Отметив победителей, игру можно начать сначала.

### **Игра «Десять передач»**

*Цель: упражнять в бросках мяча в парах разными способами, в ловле мяча; учить согласовывать движения друг с другом; развивать глазомер, реакцию, координацию; воспитывать доброжелательные отношения между детьми.*

*Инвентарь: мячи среднего размера.*

#### **Ход игры**

Дети встают парами, напротив друг друга (на расстоянии 1 – 2,5 мет.). По сигналу начинают бросать мяч друг другу заданным способом (двумя руками снизу, от груди, от головы, в зависимости от расстояния между детьми), стараясь не уронить мяч.

Побеждает пара сделавшая 10 передач быстро, без падений мяча.

### **Игра «Два и три»**

*Цель: учить сохранять правильную осанку в ходьбе, беге; упражнять в построениях парами, тройками; развивать внимание, ловкость, умение ориентироваться в пространстве.*

#### **Ход игры**

Дети ходят или бегают врассыпную. На сигнал воспитателя «Два!» образуют пары с любым находящимся рядом ребенком, берутся за руки и бегут к заранее условленному месту (флажку, дереву), где строятся пара за парой в том порядке, в котором подбегают. Если воспитатель скажет «Три!», то дети образуют тройки и затем уже бегут к месту построения.

Воспитатель оценивает построение, отмечает детей, держащих правильную осанку.

## Профессия «Эколог»

### Считалки

Пчёлы в поле полетели,  
Зажужжали, загудели,  
Сели пчёлы на цветы,  
Мы играем, водишь ты!

\*\*\*

Мышка делает уборку  
Подметает свою норку.  
Хватит мышка норку мыть,  
Выходи – тебе водить!

\*\*\*

Птички пели тили - тели,  
Вдруг взвились и улетели  
В лес, гнёзда вить, тебе водить!

### Подвижная игра «Липкие пенечки»

*Цель: упражнять в беге врассыпную, уворачиваясь, не наталкиваясь друг на друга; развивать ловкость, ориентировку; учить играть, соблюдая правила.*

#### Ход игры

Дети делятся на две неравные подгруппы. Большая часть изображает бабочек, жучков. Игроки меньшей подгруппы расходятся по участку садятся на корточки. Они изображают липкие пенечки. Пенечкам не разрешается вставать, прыгать, ходить по участку; они могут протягивать, махать руками-веточками, пытаясь задеть бегающих, летающих вокруг них бабочек, жучков. Тот, кого задел пенечек считается пойманным, он превращается в пенечек, садится на корточки, а бывший пенечком ребенок, превращается в бабочку.

Если бабочек осталось мало, игра заканчивается.

### Подвижная игра «Лесник и елочки»

*Цель: формирование правильной осанки; упражнять в кружениях, беге на носках врассыпную; развивать ловкость, ориентировку, реакцию.*

*Атрибуты: \_ головной убор для лесника (шляпа, кепка и т.д.).*

#### Ход игры

Выбирают водящего – «лесника», остальные дети – «елочки». Лесник отходит в заранее обозначенное место – дом. «Ёлочки» подходят к стене и принимают положение: стоя ноги вместе, спиной к стене, руки в стороны - вниз, ладонями вперед, пальцы врозь, прижавшись к стене пятками, ягодичками, спиной, головой.

Воспитатель рассказывает детям сказку: «В лесу было много елочек. Когда лесник спал - они танцевали, бегали и играли. Когда лесник просыпался - елочки быстро вставали на свои места и стояли ровно и красиво. Лесник не любил неровные елочки».

На сигнал «Лесник отдыхает», дети-«елочки» отходят от стены и начинают бегать, кружиться на носках, танцевать.

На сигнал «Лесник идет» - «лесник» идет проверять лес, а «елочки» бегут к стене, принимают правильное исходное положение. Лесник осматривает

каждую елочку и «срубает» неровные, некрасивые елочки и уносит их с собой (забирает тех детей, которые стояли неверно) в свой домик.

Убегая от водящего, занимая свободное место у стены, дети не толкаются, уступают друг другу место.

*Варианты*

\* Когда лесник идет в лес, дети могут не бежать к стене, а остановиться в любом месте зала и принять положение правильной осанки.

\* Дети принимают положение правильной осанки, стоя парами, спиной друг к другу.

## **Профессия «Биолог»**

### **Считалки**

Мышка делает уборку

Подметает свою норку.

Хватит мышка норку мыть,

Выходи – тебе водить!

\*\*\*

Птички пели тили - тели,

Вдруг взвились и улетели

В лес, гнёзда вить, тебе водить!

## **Подвижная игра**

### **«Птички в гнездышках»**

*Цель: учить детей ходить и бегать враспынную, не наталкиваясь, друг на друга, приучать действовать по сигналу, приседать глубоко; развивать имитационные умения; умение ориентироваться в пространстве, ловкость.*

*Инвентарь и атрибуты: обручи, ободки птичек.*

#### **Ход игры**

Дети сидят на стульчиках, расставленных в разных углах комнаты – это гнездышки. По сигналу все птички вылетают на середину комнаты, разлетаются в разные стороны, приседают, клюют корм, снова летают, размахивая руками-крыльями, чирикают...

По сигналу «Птички, в гнездышки!» - возвращаются на свое место.

*Варианты*

Можно использовать обручи, положенные на пол, а на участке это могут быть круги, начерченные на земле.

Из гнездышка нужно выпрыгивать. В одном гнездышке могут жить две, три птички.

## **Подвижная игра «Караси и щука»**

*Цель: упражнять в беге враспынную, не наталкиваясь, в приседаниях; развивать ловкость, ориентировку в пространстве.*

*Атрибуты: ободки щуки, рыбок.*

#### **Ход игры**

Один ребенок выбирается щукой. Остальные играющие делятся на две группы: одна из них – камешки – образует круг, садятся на пол, согнув ноги, обхватив

колени руками. Другая подгруппа – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за кругом.

По сигналу воспитателя «Щука плывет!» - она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат быстрее занять место за кем-нибудь из играющих и присесть (караси прячутся от щуки за камешками). Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманные дети уходят за круг.

После подсчета пойманных, выбирается новая щука. Дети в подгруппах меняются местами, игра повторяется.

### **Подвижная игра «Бездомный заяц»**

*Цель: упражнять в беге по кругу друг за другом, в беге врассыпную, подскоках; развивать ловкость, реакцию на сигнал, быструю ориентировку в пространстве.*

*Инвентарь: обручи диаметром 60 см.*

#### **Ход игры**

На площадке рисуются кружочки по большому кругу (выкладываются обручи) на один кружок меньше, чем количество играющих детей.

На сигнал воспитателя «Зайчики гуляют» - дети бегут по кругу друг за другом или врассыпную, прыгают, щиплют травку. На сигнал «Занимайте домик» - дети встают в любой из кружков. Оставшемуся без домика зайцу, воспитатель говорит: «Не зевай, заяка, домик быстро занимай, а то волк тебя съест!»

Игра повторяется вновь.

### **Подвижная игра «Совушка»**

*Цель: упражнять в беге врассыпную; развивать имитационные движения, реакцию на сигнал, чувство равновесия.*

*Оборудование и атрибуты: гимнастическая стенка, ободок совы.*

#### **Ход игры**

Из числа играющих детей выбирается совушка. Остальные дети – птички, жуки, мышки, бабочки... Сова влезает на дерево (3 – 4я рейка гимнастической стенки), а все остальные дети летают, бегают, ползают.

На сигнал «Ночь», все дети замирают на своих местах. Совушка слезает с дерева и медленно летает вокруг них, подражая голосу совы, пугает детей: «У-ух – ух!» Кто из детей пошевелился, того Совушка уводит к своему дому, он считается съеденным совой.

На сигнал «День!» - совушка вновь влезает на дерево, а дети начинают двигаться.

После 2 – 3 попыток подводятся итоги, выбирается новая совушка, игра продолжается.

### **Игра «Зайка беленький сидит»**

*Цель: приучать детей слушать текст и выполнять движения в соответствии с текстом; упражнять в прыжках, в беге; развивать имитационные умения, доставить радость детям.*

*Атрибуты: ободки зайчат.*

### Ход игры

Дети сидят на стульчиках или скамейках на одной стороне площадки.

Воспитатель говорит, что они зайки и предлагает им выбежать на полянку, встать в круг и присесть.

Воспитатель произносит текст:

«Зайка беленький сидит

И ушами шевелит.

Вот так, вот так,

(дети шевелят кистями рук, подняв их к голове)

Он ушами шевелит.

Зайке холодно сидеть,

Надо лапочки погреть.

Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп,

Надо лапочки погреть.

(дети хлопают в ладоши)

Зайке холодно стоять,

Надо зайке поскакать,

Скок-скок, скок-скок,

(дети подпрыгивают на обеих ногах, на месте)

Надо зайке поскакать».

Воспитатель показывает игрушку

(медведя, лисы, волка) –

«Кто-то заек испугал,

Зайки прыг...и убежали!» - дети убегают на свои места.

### Подвижная игра «Зайцы и волк»

*Цель: приучать детей внимательно слушать воспитателя, выполнять прыжки и другие действия в соответствии с текстом; учить ориентироваться в пространстве, находить свое место, развивать быстроту, ловкость.*

*Атрибуты: ободки волка, зайцев.*

### Ход игры

Одного из играющих выбирают волком, остальные дети изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы устраивают себе домики (чертят кружочки). В начале игры зайцы стоят в своих домиках; волк – на другом конце площадки (в овраге).

Воспитатель говорит: «Зайки скачут, скок-скок, скок-скок,

На зеленый на лужок.

Травку щиплют, кушают,

Осторожно слушают – Не идет ли волк».

Зайцы выпрыгивают из домиков, прыгают на двух ногах, щиплют травку, резвятся, оглядываются, не идет ли волк.

На сигнал «Волк идет!» - зайцы убегают, волк старается их поймать (коснуться).

Пойманных зайцев волк отводит в овраг. Игра повторяется 2 – 3 раза.

### Игровое задание «Измерь длину змеи»

*Цель: упражнять в прыжках в длину с места; развивать скоростно-силовые качества; воспитывать настойчивость, стремление к победе.*

*Инвентарь: веревка длиной 3 – 5 метров.*

#### **Ход игры**

Дети делятся на две подгруппы, строятся в колонны.

В центре площадки, от линии, где стоят дети, растягивается вперед веревка – змея. Голова змеи обозначается узлом на одном из концов веревки.

По сигналу первые в колоннах начинают выполнять прыжки в длину с места, вдоль веревки-змеи (с одной и другой стороны), прыжок за прыжком, до ее конца.

Дети в команде или сам ребенок считает громко количество сделанных прыжков. Сделавший меньше всех прыжков до конца веревки считается победителем.

### **Подвижная игра «Поймай лягушку!»**

*Цель: упражнять в прыжках из приседа вперед-вверх; развивать ловкость, выносливость, имитационные движения, ориентировку.*

*Атрибуты: ободки лягушат.*

#### **Ход игры**

Все дети, стоя враспынную, принимают упор присев с опорой на руки, широко разводя колени. Выбранный водящий – тоже лягушка и принимает такое же исходное положение.

По сигналу воспитателя «Поймай лягушку!» - дети начинают двигаться по залу, выпрыгивая вперед (продвинув руки вперед, по полу, прыжком подтянуть ноги), ловишка так же выпрыгивая, догоняет их. Пойманная лягушка становится водящей (или по договоренности – выходит из игры в сторону). Последняя пойманная лягушка считается самой сильной, ловкой, быстрой – победительницей.

Во время игры лягушатам запрещается вставать и бегать.

### **Подвижная игра «Хитрая лиса»**

*Цель: упражнять в беге с уворачиванием, с ускорением; развивать внимание, ловкость, ориентировку в пространстве, быстроту.*

#### **Ход игры**

Играющие дети стоят по кругу. Воспитатель просит всех закрыть глаза. Дети закрывают глаза, а воспитатель обходит круг (за спинами детей) и дотрагивается до плеча одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает детям открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса – не выдаст ли она себя чем-нибудь.

Играющие три раза спрашивают хором (с небольшим промежутком) сначала тихо, а затем громче: «Хитрая лиса, где ты?», при этом все смотрят друг на друга.

Когда все играющие (в том числе и хитрая лиса) в третий раз спросят: «Хитрая лиса, где ты?» - хитрая лиса выходит быстро на середину круга, поднимает руку вверх и говорит: «Я здесь!»

Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманные, т.е. те, до которых лиса дотронулась рукой, отходят в сторону.

На сигнал «В круг беги!» - дети снова образуют круг, старая лиса выбирает новую и игра повторяется.

### **Подвижная игра «Перелет птиц»**

*Цель: упражнять в лазании по лестнице, не пропуская реек, не провисая; во влезании на кубы, скамейки; развивать координацию, ловкость, быструю ориентировку в пространстве, имитационные движения.*

*Оборудование: гимнастическая стенка, кубы, скамейки.*

#### **Ход игры**

Дети стоят врассыпную на одном конце площадки, они – птицы.

На другом конце площадки размещены гимнастическая стенка, кубы, скамейки – это деревья.

По сигналу воспитателя «Птицы улетают!» - птицы летят, расправив крылья (дети бегают по площадке, подняв руки в стороны).

На сигнал «Буря!» - птицы летят к лестницам, кубам, скамейкам – скрываются от бури на деревьях.

Когда воспитатель говорит: «Буря прекратилась» - птицы спускаются и снова летают.

#### **Вариант.**

Птицы улетают в теплые края, для этого сбиваются в стаи, в каждой стае свой вожак (назначается воспитателем). Птицы летят за вожаком стайкой, в колонне, повторяя за ним направление движения.

На сигнал «Буря!» - приседают, сбившись в кучку; влезают своей стайкой в определенном заранее месте.

### **Профессии «Дворник», «Синоптик»**

#### **Считалка «Дворник»**

Снег ложится на дома

К нам опять пришла зима!

Холода, сугробы, лёд ...

Дворник ты, водить идёшь!

#### **Синоптик**

Он нам передаёт:

«Осторожно, гололёд!

Снег пойдёт с утра, возможно,

Будьте очень осторожны!

Минус семь, восточный ветер.

Надевайте шубы, дети!

К вечеру – внимание!

Ждём похолодание».

### **Подвижная игра «Солнышко и дождик»**

*Цель: учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь, друг на друга, приучать действовать по сигналу; развивать реакцию, ловкость; умение ориентироваться в пространстве.*

*Атрибуты: большой цветной зонт.*

#### Ход игры

Дети сидят на стульчиках (скамейках).

Воспитатель говорит: «Солнышко! Идите гулять!» Дети ходят, бегают по площадке. После слов «Дождик! Скорее домой!», они бегут на свои места.

#### Варианты

\* Вместо домиков (стульев) можно использовать большой зонтик, во время прогулки можно предложить детям собирать цветы, попрыгать, походить парами.

\* Игру можно усложнить, разместив домики (по 3 – 4 стула) в разных местах комнаты. Дети должны запомнить свой домик и по сигналу бежать в него.

\* Дети во время дождя прячутся под зонт, который держит воспитатель.

### Подвижная игра «Снежки»

*Цель: упражнять в метании в движущуюся цель; развивать глазомер, точность, реакцию, ловкость; умение ориентироваться в пространстве.*

*Атрибуты: мячи синтипоновые (паралоновые, тряпичные), снег, если игра проводится на улице.*

#### Ход игры

Зал делится пополам при помощи шнура с флажками (скамейки). Дети распределяются на 2 команды, каждая расходится на своей половине зала врассыпную. У каждого ребёнка в руках мягкие мячи – «снежки». По сигналу дети начинают бросать снежки в соперников, стараясь попасть или увернуться от летящих мячей. Нельзя проходить на другую сторону за снежками, собирать их можно только на своей половине.

### Профессия «Ветеринар»

#### Считалка.

Тили-тили, тили - бом,  
Сбил сосну зайчишка лбом.  
Жалко мне зайчишку,  
Носит зайка шишку.  
Поскорее сбегай в лес,  
Сделай зайныке компресс.

### Подвижная игра «Котята и щенята»

*Цель: упражнять во влезании на лестницу, перелезании через скамейку, в ползании на четвереньках; развивать имитационные движения, координацию, ловкость, реакцию.*

*Оборудование и атрибуты: гимнастическая стенка, скамейки, ободки котят, щенят.*

#### Ход игры:

Детей делят на две группы. Дети одной группы изображают котят, другой – щенят. Котята находятся около гимнастической стенки, щенята – на другой стороне комнаты, присев за скамейками – «забором».

Воспитатель предлагает котят побегать по двору легко, мягко, поиграть друг с другом лапками.

На сигнал воспитателя «Щенята бегут!», котята бегут к лестнице, влезают на нее, а щенята, перелезая через скамейку, бегут за котятами и лают. Щенята возвращаются обратно на свое место.

После 2 – 3х повторений дети меняются ролями.

### **Подвижная игра «Раненые птички»**

*Цель: упражнять в прыжках на одной ноге; развивать силу мышц ног, координацию, чувство равновесия, ловкость.*

Ход игры:

Дети делятся на две команды, встают в шеренги перед линиями, напротив друг друга, лицом к центру на расстоянии 2 – 3х метров.

Дети в своей команде стоят, разомкнувшись, не задевая друг друга.

По сигналу – дети обеих команд, одновременно, начинают выполнять прыжки на одной ноге (на правой) на месте, а вторая нога согнута назад и крепко – за щиколотку, держится ребенком.

Потерявшие равновесие, вставшие на две ноги дети, выходят из соревнования и отходят в сторону. Через некоторое время, когда большая часть детей вышла, прыжки останавливаются, подсчитывается, в какой команде осталось больше детей, та команда и победила. Игра повторяется, дети прыгают уже на левой ноге. Так же подводятся итоги, отмечается победившая команда.

### **Профессия «Этнограф»**

#### **Подвижная игра «Здравствуйте! – Догоните!»**

*Цель: упражнять в ходьбе шеренгой, в беге; развивать быстроту, ловкость, ориентировку в пространстве; воспитывать дружеские отношения между детьми.*

Ход игры:

На разных сторонах площадки чертятся линии, дети делятся на две подгруппы и строятся за линиями, в шеренги, лицом друг к другу. По сигналу дети одной шеренги идут в гости к другой. Воспитатель дает указания, как идти (на носках, приставными шагами боком, спиной, в полном приседе и т.д.) в гости. Придя в гости, дети здороваются с хозяевами, прощаются и убегают домой. В гости идет другая подгруппа.

*Вариант:*

Хозяева догоняют убегающих гостей, после того как гости повернулись к ним спиной и произнесли: «Догоните». Пойманные детей выходят из игры. Воспитатель после 4 – 3 попыток отмечает более дружную команду.

#### **Подвижная игра «Скучно, скучно так сидеть...»**

*Цель: упражнять в беге, не наталкиваясь, друг на друга, уворачиваясь; развивать внимание, ловкость, умение ориентироваться в пространстве.*

*Оборудование: скамейки.*

Ход игры:

Дети делятся на две подгруппы, садятся на скамейки напротив друг друга (расстояние 6 – 15 метров) в разных концах зала, лицом друг к другу. Все вместе проговаривают:

«Скучно, скучно так сидеть,  
Друг на друга все глядеть...  
Не пора ли пробежаться  
И местами поменяться!»

На последнем слове дети встают и перебегают на другую сторону.  
Воспитатель отмечает быструю, дружную команду.

### **Подвижная игра «Пустое место»**

*Цель: упражнять в беге; развивать быстроту, ловкость, реакцию, ориентировку в пространстве.*

Ход игры:

Играющие становятся в круг. Выбирается водящий, он ходит снаружи круга, проговаривая: «Вокруг домиков хожу

И в окошечки гляжу,  
К одному я подойду  
И тихонько постучу».

После слов «постучу» водящий останавливается, заглядывает в окошечки («окошечки» - это руки детей, поставленные на пояс) ребенка возле которого стоит, стучит ему по плечу, приглашает: «Бежим на перегонки» и оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу остается пустое место, тот, кто добежит до него первым, остается в кругу, а опоздавший становится водящим и игра продолжается.

*Вариант:*

Во время бега вокруг круга дети, встретившись, останавливаются, обнимаются «Здравствуй!» и продолжают бег каждый в свою сторону, стараясь занять пустое место в кругу.

### **Подвижная игра «Плетень»**

*Цель: упражнять в ходьбе врассыпную, в построениях в шеренгу; развивать ориентировку, ловкость, быстроту; воспитывать добрые отношения между детьми.*

Ход игры

Дети делятся на две команды, встают в шеренги напротив друг друга, взявшись под руки (положив руки на плечи рядом стоящих...), равняются по линии, образуя плетень – забор. По сигналу – ходят, маршируя, врассыпную (бегают, ползают...).

На сигнал «Плетень» - строятся в исходное положение.

Отмечается команда, выполнившая упражнение быстро, правильно.

### **Профессия «Строитель»**

**Подвижная игра**

**«Найди свой домик»**

*Цель: упражнять в беге врассыпную, не наталкиваясь, друг на друга; развивать ориентировку в пространстве, ловкость, реакцию на сигнал; учить помогать друг другу, находить домик.*

*Инвентарь: кубики или обручи.*

#### **Ход игры**

Воспитатель раскладывает на полу по кругу кубики (обручи). Дети становятся у кубиков. По сигналу воспитателя они разбегаются по всей комнате, на сигнал «Найди свой домик!» - бегут к кубикам. Дети должны убежать дальше от кубиков.

#### *Вариант*

\* Домиков может быть два или три, например, дерево или скамейка, в одном живут мальчики, в другом - девочки. Воспитатель отмечает, какая команда быстрее нашла свой домик.

### **Подвижная игра «Уголки»**

*Цель: упражнять в перебегании с одного места на другое, не наталкиваясь, друг на друга, уворачиваясь; развивать ориентировку, ловкость, быстроту, реакцию.*

*Инвентарь: конусы или кирпичики большого размера.*

#### **Ход игры**

Игру лучше проводить на участке, где много деревьев – уголков, расположенных недалеко друг от друга. Можно произвольно расставить конусы или кирпичики, обозначающие деревья.

Выбирается ловишка, он становится в центре площадки. Играющие занимают место возле деревьев, по одному ребенку у дерева. Ловишка подходит к кому-нибудь из детей и просит: «Маша, отдай мне свой уголок». Маша отказывается отдать уголок и ловишка идет к следующему ребенку. В это время остальные дети меняются местами, ловишка старается занять место одного из перебегающих. Если это ему удалось, оставшийся без уголка становится ловишкой.

Если водящему долго не удастся занять уголок, воспитатель дает сигнал «Всем бежать» - дети одновременно меняются местами, водящий занимает whichever уголок.

### **Подвижная игра «Ключи»**

*Цель: упражнять в беге врассыпную, не наталкиваясь, уворачиваясь; развивать реакцию на сигнал, ловкость, умение ориентироваться в пространстве.*

*Инвентарь: обручи маленького диаметра.*

#### **Ход игры**

Воспитатель раскладывает обручи по большому кругу (рисует кружочки), на один меньше, чем количество играющих детей. Дети становятся в обручах – домиках, водящий остается без домика, находится в середине круга.

Водящий подходит к любому домику и спрашивает у стоящего в домике: «Где ключи от твоего домика?» Стоящий в домике отвечает: «Пойди к Сереже, спроси у него». Водящий идет к Сереже, все дети в это время перебегают из своего домика в другой домик, а водящий должен успеть занять свободный домик.

Ребенок, оставшийся без домика, становится водящим и идет искать ключ.

## **Профессия «Фермер»**

### ***Фермер***

Расскажу я вам, ребята,  
Фермер – это кто такой.  
Он растит для нас томаты.  
Весь в трудах он день-деньской!  
Распевают звонко птицы,  
На ветвях родных берёз,  
Сеет фермер рожь, пшеницу,  
И гречиху, и овёс.  
Он растит в широком поле  
Много разных овощей –  
От капусты до фасоли  
Для салатов и борщей.  
Удобрят и сажают –  
Ведь земля любит пот!  
Фермер зеленью снабжает  
Нас с тобою круглый год.

### **Эстафета «Соберем урожай »**

Дети строятся в 2 колонны за линией на одной стороне площадки. На противоположной стороне площадки начерчена вторая линия, за ней разложены муляжи овощей по количеству участников. Первые игроки каждой команды держат в руках тележку, в которую будут собирать овощи. По сигналу воспитателя, первые игроки бегут с тележкой до овощей, берут один любой овощ в тележку и бегут обратно, передают тележку следующему, встают в конец колонны. То же самое повторяют другие играющие до тех пор, пока все муляжи не будут собраны. Выигрывает та команда, последний игрок которой первым прибежит с тележкой к линии старта.

Игру можно усложнить, поставив на пути какие-либо препятствия, которые дети должны обегать, перевозя муляжи овощей.

## **Игра «Кролики»**

*Цель: упражнять в подлезании под дугами, перелезание через скамейки, в беге враспынную, не наталкиваясь, в прыжках на двух ногах; развивать ловкость, ориентировку, имитационные умения.*

*Оборудование: скамейки (выс. -35 см, дл.-2 м) или дуги (высота -50 – 60 см), ободки кроликов.*

### **Ход игры**

На одной стороне участка стоят дуги (скамейки) – это клетки кроликов. На противоположной стороне – дом сторожа. Посередине находится лужайка, на которую выпускают гулять кроликов.

Дети присаживаются за дугами – «кролики сидят в клетке». Сторож-воспитатель подходит к клеткам, выпускает кроликов погулять, поест травки. Дети один за другим проползают под дугами, прыгают на лужок, резвятся.

На сигнал «Бегите в клетку!» - кролики возвращаются на свои места, проползая под дугами.

В игре можно использовать обручи вертикально стоящие или стулья (дети проползают между ножек стула).

### **Эстафета «Посади картошку»**

*Цель: упражнять в беге с раскладыванием и собиранием предметов; развивать ловкость, координацию; воспитывать волю к победе.*

*Инвентарь: обручи, кубики, ведерки.*

#### **Ход игры**

Дети делятся на 2 – 3 команды, по 5 – 6 человек. Строятся в колонны перед линией. Впереди каждой команды на расстоянии 2х метров разложены по 3 обруча – «грядки». У стоящих первыми в команде, в руках ведерки с 3мя кубиками – «картошками».

По сигналу – первые в колоннах бегут каждый к своим грядкам и в каждую грядку кладут по кубику, бегут обратно к команде и передают ведро следующему, который бежит собирать кубики, затем отдает ведро следующему и т.д.

Выигрывает команда, закончившая первой садить и собирать картошку. По правилам, если кубик брошен или положен мимо обруча – нужно вернуться и положить его правильно.

### **Подвижная игра «Стой, лошадка!»**

*Цель: упражнять в сохранении правильной осанки, беге враспынную не наталкиваясь, друг на друга, уворачиваясь от ловишки; развивать ловкость, реакцию, умение ориентироваться в пространстве.*

#### **Ход игры**

Играющий находится в разных местах зала (площадки). Выбирается водящий – «пастух». Он получает кеглю и становится на середине зала (площадки). По сигналу «Беги, лошадка!» дети разбегаются в разных направлениях, а пастух старается догнать кого-нибудь из игроков, осалить его (коснуться кеглей) и сказать «Стой, лошадка!». Тот, кто осален, отходит в сторону и принимает положение правильной осанки в основной стойке. После того, как поймано 4-5 «лошадок», выбирается новый водящий и игра повторяется.

#### **Правила игры.**

1. Разбегаться можно только по сигналу «Беги, лошадка!».
2. Осаленные игроки отходят в условленное место и принимают положение правильной осанки.

3. Осаливать надо осторожно.

*Вариант игры.*

На противоположных концах зала (площадки) обозначают две линии; по сигналу «Беги, лошадка!» дети стараются перебежать на противоположную линию, а водящий осалить кого-нибудь из детей.

## **Профессия «Путешественник»**

### **Подвижная игра «Белки в лесу»**

*Цель: упражнять в лазании по лестнице, влезании на скамейки, прыгивании, в беге; развивать ловкость, ориентировку в пространстве, быстроту; воспитывать смелость.*

*Оборудование и инвентарь: гимнастическая стенка, скамейки, кубы; обруч.*

#### **Ход игры**

Выбирается охотник. Он становится в домик, круг (обруч), нарисованный в конце площадки. Остальные играющие – белки, они размещаются на лесенках, кубах, скамейках – деревьях. Белки резвятся, перебегая с дерева на дерево, меняются местами.

На сигнал воспитателя «Берегись, охотник в лесу!», белки прячутся на дереве, охотник их ловит – дотрагивается рукой.

Пойманными считаются белки, которых водящий осалил рукой, пока они были на полу, а также те, которые оставались на своих местах, не перебежали. Они отходят к домику охотника.

В заключение игры воспитатель отмечает тех белок, которые были смелыми и ловкими.

В процессе игры следить, чтобы дети не прыгивали с недозволенной высоты.

### **Подвижная игра «Обезьянки и охотник»**

*Цель: упражнять в лазании по лестнице, влезании на скамейки; учить придумывать, показывать упражнения; развивать находчивость, ловкость, реакцию, умение ориентироваться в пространстве; воспитывать дружеские отношения между детьми.*

*Оборудование и атрибуты: гимнастическая стенка, скамейки (высота -15 – 20 см), ободки обезьянок.*

#### **Ход игры**

Дети, изображающие обезьян, размещаются на лестницах, скамейках – на деревьях. На противоположной стороне площадки находится охотник. Охотник выходит в середину площадки, показывает какое-то упражнение и прячется в свой домик. Обезьянки спускаются с деревьев, выходят на середину и повторяют показанное охотником упражнение.

На сигнал «Охотник идет!» - обезьянки бегут к деревьям и влезают на них. Охотник ловит тех обезьян, которые не успели влезть на дерево, и уводит их к себе.

После 2 – 3х попыток подводятся итоги, выбирается новый охотник.

В младшем возрасте роль охотника выполняет воспитатель, не разрешается прыгивать с недозволенной высоты лестницы.

### **Игра «Ау-у в лесу»**

*Цель: упражнять в ходьбе, в беге по кругу, держась за руки, согласовывая движения друг с другом; развивать внимание, слуховую память, выдержку.*

#### **Ход игры**

Дети встают в круг, берутся за руку, водящий выходит в середину круга и закрывает глаза ладонями. Дети идут по кругу, проговаривая:

«Нина, ты сейчас в лесу  
Мы зовем тебя – «Ау-у-у»  
Ты глаза не открывай,  
Кто позвал тебя, узнай».

Останавливаются, воспитатель показывает на одного из детей, который зовет водящего по имени. Водящий, не открывая глаза, пробует угадать, кто его позвал. Если угадал – меняются местами с этим ребенком, еще раз остается водящим, игра повторяется, дети идут по кругу в другую сторону.

### **Подвижная игра «Охотники и дичь»**

*Цель: упражнять в бросках в цель; развивать глазомер, реакцию, ловкость, имитационные движения.*

*Инвентарь: мячи среднего размера, скамейки.*

#### **Ход игры**

Выбираются 3 – 4 охотника, они прячутся с мячами в руках за кустами (скамейками) с одной стороны участка. На другой стороне стоят остальные играющие.

По сигналу – играющие (они изображают дичь), выходят в центр площадки гулять, резвиться, изображая повадки выбранной дичи (лось, волк, медведь, зайцы и т.д.).

На сигнал воспитателя «Охотники» - дичь останавливается, замирает на месте, посматривая в сторону охотников. Охотники бросают мячи в дичь, дичь может присесть, увернуться от летящего мяча, но не убежать. Пойманные уходят к охотникам, остальные убегают обратно на край площадки. Во второй попытке дети изображают другую дичь.

### **Игра «Ручеек»**

*Цель: упражнять в построениях парой, согласовывая движения; развивать ловкость; воспитывать дружеские отношения между детьми.*

#### **Ход игры**

Играющие встают в пары, лицом друг к другу, соединив руки и подняв их вверх.

Пары стоят колонной, под их поднятыми руками образуется коридор. Ребенок, которому не хватило пары идет к началу «ручейка» (колонны) и, проходя под руками детей, по коридору, выбирает себе пару, берет понравившегося ему ребенка, и они идут в конец колонны под руками детей.

Ребенок, оставшийся без пары, идет к началу ручейка и, проходя под сцепленными руками детей, уводит с собой того, кто ему симпатичен и т.д.

## **Профессия «Повар»**

### **Считалка**

Сварим вишню и малину,  
Сливы, яблоки, рябину.  
Кто попробует компот,  
Тот сейчас водить идёт!

### **Физкультминутка «Профессии».**

Ну-ка, дайте нам продукты. *(кладут ладошка на ладошку)* -  
Мясо, яйца, сухофрукты *(загибают пальчики)*  
И получится тогда -  
Очень вкусная еда *(глядят по животу)*.  
На педаль нажали смело *(имитируют нажим на педаль)*  
Посмотрели вправо, влево *(поворачивают голову)*  
И поехали вперед.  
К тем, кто нас, конечно, ждет *(едут по кругу, держа в руках воображаемый руль)*.  
Быстро голову помыли *(имитируют мытье головы шампунем)*.  
Расчесали, посушили *(сначала пальцами рук расчесывают голову, потом поглаживают)*.  
Взяли ножницы, расческу *(показывают пальцами рук ножницы и расческу)*.  
Вот и сделали прическу *(руки в стороны, как бы красуясь)*.

## **Игра «Съедобное – несъедобное»**

*Цель: упражнять в ловле мяча, в бросках мяча в паре с воспитателем; развивать реакцию, ловкость, умение слышать сигнал, быть внимательным.*  
*Инвентарь: мяч среднего диаметра.*

### **Ход игры**

Дети стоят по кругу, разомкнувшись на вытянутые руки, воспитатель в центре с мячом в руках. Он называет слово и бросает мяч одному из детей. Если это слово обозначает съедобное, ребенок должен поймать мяч, если не съедобное – мяч ловить нельзя. Если ребенок ошибся и поймал мяч, когда слово обозначало несъедобное, то он выходит из игры.

В конце игры воспитатель отмечает внимательных и ловких детей.

## **Профессия «Продавец»**

### **Загадка.**

На витрине все продукты:  
Овощи, орехи, фрукты.  
Помидор и огурец,  
Предлагает... (продавец)

## **Подвижная игра «Подарки»**

*Цель: развивать имитационные умения, ориентировку в пространстве, ловкость, реакцию на сигнал; упражнять в ходьбе по кругу, держась за руки, сохраняя его форму.*

### **Ход игры**

Взявшись за руки, дети образуют хоровод, один из детей становится в середину хоровода, а остальные идут по кругу, проговаривая:

«Принесли мы всем подарки,  
Кто захочет, тот возьмет.  
Вот, вам, кукла с лентой яркой,  
Конь, волчок и самолет»

С окончанием слов, дети останавливаются, а стоящий в кругу называет, какой из перечисленных подарков он желает получить.

Если он назовет коня, дети изображают, как скачет конь: бегут по кругу друг за другом, руки вытянуты вперед, выполняя подскок; если куклу – они пляшут на месте, лицом к центру круга, ритмично подпрыгивая, помахивая руками; если волчок – кружатся на месте, приседая в конце; если самолет – подражают полету и приземлению самолета.

Изображая ту или иную игрушку, дети говорят соответствующие слова:

«Скачет конь наш цок, цок, цок,  
Слышен топот быстрых ног.  
Кукла, кукла, попляши,  
Красной лентой помаши.

Вот как кружится волчок,  
Прожужжал и на бок лег.  
Самолет летит, летит,  
Летчик смелый в нем сидит».

Стоящий в кругу ребенок выбирает следующего для продолжения игры, после того, как он один раз выбрал подарок.

### **Подвижная игра «Мой веселый звонкий мяч»**

*Цель: упражнять в прыжках на двух ногах на месте, в движении; учить быть внимательными, слушать текст и убегать только тогда, когда будут произнесены последние слова.*

#### **Ход игры**

Дети стоят перед воспитателем в шеренгу, он показывает им как легко и высоко прыгает мяч, если отбивать его рукой.

Затем воспитатель предлагает всем детям попрыгать одновременно с мячом, проговаривая:

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

Закончив, он произносит: «Сейчас догоню!» Дети перестают прыгать и убегают от воспитателя в определенное место (стулья, за линию и т.д.).

Текст стихотворения произносить в быстром темпе, соответствующем прыжкам детей.

### **Игра «Магазин игрушек»**

*Цель: формировать правильную осанку; упражнять в сохранении правильной осанки при выполнении различных упражнений и стоя у стены; развивать ловкость, координацию, быстроту, ориентировку, имитационные движения.*

#### **Ход игры**

Дети - «игрушки», они встают спиной к стене – в витрине магазина игрушек и принимают положение правильной осанки.

По сигналу (можно использовать музыкальное сопровождение) дети выбегают на середину и имитируют движения различных игрушек предложенных воспитателем.

Воспитатель: «Посмотрите, какие у нас в магазине есть brave солдатики!» - дети ходят, маршируя по всему залу, снова становятся к стене.

1. **«Нарядные куклы»**. Дети семенящим шагом, не сгибая ног в коленях, разведя прямые руки в стороны, идут к центру, кланяются, спиной вперед возвращаются к стене.
2. **«Юла»**. Дети кружатся на носках, согнув руки к плечам, приседают, сохраняя равновесие.
3. **«Медвежата»**. Ходьба на наружных краях стоп, тяжело, неуклюже, округлив руки.
4. **«Мячики»**. Прыжки на носках, легко, ритмично.
5. **«Котята»**. Ползают на четвереньках, не наталкиваясь, друг на друга.

По окончании каждого упражнения дети возвращаются к стене, принимая положение правильной осанки. Воспитатель, проходя вдоль «витрин», отмечает тех, кто стоит правильно и поправляет тех, кто принял неверное положение.