

## Дидактические игры по физическому воспитанию

Игра – это не только источник положительных эмоций, это ещё и возможность развивать качества, необходимые для дальнейшей жизни. Во время игры, ребёнок, даже не подозревая об этом, может получать новые знания, умения, навыки, развивать способности. Любая игра – это, прежде всего, общение со сверстниками или взрослым. И именно в этот момент ребенок учится уважительно относиться к чужим победам и достойно переносить свои неудачи. Из большого разнообразия игр хочется выделить дидактические игры, которые в руках педагога становятся интересным, захватывающим, эмоциональным и творческим средством воспитания гармонично развитой личности ребенка.

В существующей практике обучения основным движениям детей в дошкольных учреждениях преобладают методы прямого обучения, которые не всегда эффективны. Внесение игрового компонента в обучение дает возможность ребенку посмотреть на движение с практической, т. е. игровой, позиции, учит его трансформировать двигательные умения в свою непосредственную деятельность.

Основное назначение предлагаемых игр — усиление образовательной направленности в обучении детей движениям. Само движение остается основным и обязательным компонентом игр, но выступает уже не только как конкретное двигательное действие, где надо получить определенные результаты, а в качестве познавательного объекта.

Через игры дети знакомятся с многообразием движений, их назначением; учатся дифференцировать движения по видам и способам выполнения; соотносить, сравнивать выполняемое движение с имеющимися мерками — двигательными эталонами; упражняются в применении движений в новой необычной обстановке.

С помощью дидактической игры организуются дополнительное восприятие, различение движений, узнавание их не только по внешнему действию, но и по словесному описанию. Таким образом дети учатся делать первичные обобщения, группировать движения по определенным свойствам. Дидактические игры рекомендуются для использования на занятиях по физкультуре и в самостоятельной двигательной деятельности детей пяти-семи лет. Длительность игр — 7—10 минут, количество игроков — 6—10 человек.

Представленные ниже дидактические игры по физическому воспитанию способствуют закреплению у детей знаний, полученных на тематических занятиях по физическому воспитанию. Основная их цель – формирование у детей устойчивого интереса к физкультуре и спорту. Все игры многофункциональны. Они не только развивают интерес к спорту, но и способствуют формированию и развитию психических процессов: — развитию восприятия цвета, формы, величины, пространства, времени; — развитию зрительного и слухового внимания; — формированию и развитию мыслительных операций (сравнения, сопоставления, обобщения, исключения, классификации), операций анализа и синтеза; формированию логического мышления детей; — формированию общей и мелкой моторики рук. Все игры я сделала своими руками. Для изготовления игр были использованы фотографии и символы видов спорта, а также картинки из настольных игр и раскрасок.

Методические рекомендации к использованию дидактических игр по физическому воспитанию

- В дидактические игры следует играть во время самостоятельной или совместной деятельности детей и педагога.
- Для игры в настольные игры следует выбирать стол, за которым смогут комфортно сидеть все участники игры.
- Участие в играх педагога повышает интерес детей к играм, способствуют развитию дружеских отношений.

- Для развития активности и самостоятельности целесообразно роль ведущего поручать кому-нибудь из ребят.
- Новую игру следует четко, кратко объяснить, отдельные моменты можно показать.
- Ход игры и ее правила объясняются перед началом. При необходимости воспитатель может показать и с помощью вопросов выяснить, как дети поняли игру.
- Все указания по ходу игры нужно давать в спокойном тоне, отмечать правильное выполнение заданий, соблюдение правил.
- Деятельность детей в игре оценивается всеми ее участниками; при этом важно отмечать соблюдение правил, качество ответов, самостоятельность в организации и проведении игр.
- После игры необходимо дать объективный анализ поведения всех играющих, выполнения ими всех правил, что способствует формированию дружеских отношений и сознательного отношения каждого ребенка к своему поведению.

#### **Описание дидактических игр.**

##### **«Спортивный инвентарь»**

**Цели и задачи:** формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей со спортивным инвентарем; учить детей узнавать и называть спортивный инвентарь, определять его назначение; развивать мышление, внимание, память, логику.

**Возраст:** 3 – 4 года.

**Правила:** В комплект входят карточки с черно-белым изображением спортивного инвентаря и к ним цветные части этих картинок (от 3 до 12 частей). Ребенок выбирает черно-белую картинку и на нее накладывает цветные части этой картинки. После того, как ребенок соберет картинку, он должен назвать спортивный инвентарь, который на ней изображен.

**Усложнение:** Собрать картинку, не опираясь на черно-белое изображение. Рассказать, как можно использовать данный инвентарь.

##### **«Сложи картинку»**

Картинки с изображением видов спорта, инвентаря разрезаны на различные геометрические фигуры.

**Цели и задачи:** формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей с видами спорта; учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать воображение, мышление, логику.

**Возраст:** 5 – 7 лет.

**Правила:** игрок собирает картинку из частей. Собрав, ребенок рассказывает, что изображено на картинке.

##### **«Найди пару»**

**Цели и задачи:** формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей с видами спорта; учить детей узнавать и называть спортивный инвентарь и оборудование, определять к какому виду спорта он относится; развивать умение анализировать и обобщать; развивать творческое мышление и воображение.

**Возраст:** 3 — 5 лет

##### **Правила:**

**1 вариант:** играют от 2 до 4 человек. Ведущий сортирует карточки по парам и делит их поровну между игроками. По команде игроки должны подобрать парные карточки и сложить их. Побеждает тот, кто первым справился с заданием и правильно назвал спортивный инвентарь.

**2 вариант:** играют от 2 до 4 человек и ведущий. Ведущий сортирует карточки: в одну стопку кладет одну карточку из пары, а в другую – вторую карточку. Одну стопку он раздает игрокам, а вторую кладет на стол картинками вниз. Ведущий берет одну карточку и показывает ее игрокам. Тот игрок, у которого находится пара от этой карточки, называет, что изображено на картинке, и в каком виде спорта это используют. Если ответ верен. То игрок забирает карточку себе, если нет, то ведущий оставляет карточку себе. Побеждает тот, у кого больше собранных пар.

##### **«Две половинки»**

Картинки с изображением спортивного инвентаря и основных видов движений инвентаря разрезаны на две половинки.

**Цели и задачи:** учить детей узнавать и называть спортивный инвентарь, основные виды движения; развивать мышление и память; формировать интерес к физкультуре.

**Возраст:** 2 – 3 года.

### **Правила:**

**1 вариант.** Ребенок складывает две половинки, чтобы получилась картинка.

**2 вариант.** Ребенок ищет в стопке картинок нужную половинку. Собрав картинку, ребенок должен назвать то, что на ней изображено.

**3 вариант.** Собрав картинку, ребенок должен назвать то, что на ней изображено. Если это движение, то ребенок должен его показать. Если это инвентарь, то ребенок должен найти его в группе и показать, какие упражнения можно с ним выполнять.

### **«Хорошо и плохо»**

**Цели и задачи:** приучать детей к здоровому образу жизни; учить детей сравнивать хорошее и плохое, полезное и вредное; прививать детям желание вести здоровый образ жизни; развивать мышление, логику, память.

**Возраст:** 3 – 6 лет.

**Правила:** детям раздаются карточки, на которых изображены ситуации вредные для здоровья. Игроки должны определить, почему это вредно и найти парную карточку с изображением ситуации полезной для здоровья.

### **«Отдыхай активно» (кубики)**

**Цели и задачи:** формировать интерес к двигательной деятельности; учить детей узнавать и называть виды активного отдыха; развивать память мышление, логику.

**Возраст:** 3 – 6 лет.

**Правила:** собрать кубики так, чтобы получилось целое изображение, опираясь на готовую картинку.

**Усложнение 1:** собрав изображение, ребенок должен назвать, что изображено на картинке.

**Усложнение 2:** собрать изображение по памяти, не опираясь на готовое изображение.

### **«Спортивное домино»**

**Цели и задачи:** учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать память, логику, мышление.

**Возраст:** 4 – 6 лет.

**Правила:** на игральных костях изображены символы видов спорта. Играют 2 – 4 человек. Перед началом игры кости выкладываются на стол рубашками вверх и перемешиваются. Каждый игрок выбирает себе любые семь костей. Остальные кости остаются лежать на столе – это «базар». Первым ходит игрок, у которого есть кость с двойной картинкой. Если у нескольких игроков есть кость с двойной картинкой, то первый игрок выбирается считалкой. Далее игроки ходят поочередно, ставя кости справа и слева от первой, приставляя к картинке одной кости такую же картинку другой. Если у игрока (чей ход) нет кости с нужной картинкой, то он берет кость на «базаре». Выигрывает тот, у кого не останется ни одной кости (или их будет меньше всего).

### **«Спортлото»**

**Цели и задачи:** формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать внимание, память.

**Возраст:** 5 – 7 лет.

**Правила:** Играю 2-6 человек.

Каждый игрок берет 2-3 игровые карты, на которых вместо цифр изображены символы видов спорта. Водящий достает из мешочка фишку с символом, называет вид спорта и показывает её игрокам. Тот, у кого на игровой карте есть такой символ, закрывает его жетоном. Выигрывает игрок, который быстрее закроет все символы жетонами.

### **«Спортмеморина»**

**Цели и задачи:** формировать интерес детей к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать память.

**Возраст:** 5 – 7 лет.

**Правила:** Играют 2 – 6 человек. На столе рубашкой вверх раскладываются парные карточки с символами спорта в произвольном порядке. Поочередно игроки переворачивают по две карточки. Если символы на карточках одинаковые, то игрок забирает их себе и делает следующий ход. Если символы разные, то карточки переворачивают обратно и ход делает следующий игрок. Игра заканчивается, когда все карточки находятся у игроков. Побеждает тот, кто собрал больше пар.

### **«Спорт зимой и летом»**

**Цели и задачи:** формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать логику, память, мышление, умение классифицировать и сортировать виды спорта.

**Возраст:** 5 – 7 лет.

**Правила:** Игроку предлагается выбрать символы (изображения) только зимних или только летних видов спорта. Затем он называет данные виды спорта; объясняет, почему они летние или зимние; рассказывает, как определяется победитель.

### **«Спортивная угадка»**

**Цели и задачи:** пополнять и закреплять знания детей о спорте; развивать мышление, память.

**Возраст:** 4 – 7 лет.

**Правила:** ведущий (воспитатель) перемешивает игровые поля (на каждом изображено 6 разных видов спорта) и распределяет их между детьми. Затем ведущий показывает карточку с изображением вида спорта и называет его. Игрок, на чьем поле есть такой же вид спорта, берет ее, и кладя поверх своего поля, повторяет название. Выигрывает тот игрок, кто быстрее закроет свои игровые поля карточками.

**Усложнение:** играть так же, но название вида спорта называет игрок, на чьем поле есть такой же вид спорта. В случае неправильного ответа, ведущий называет правильный ответ, отдает карточку игроку, а игрок поверх карточки, которую положил на игровое поле, кладет штрафной жетончик. Выигрывает тот, у кого меньше штрафных жетончиков.

#### **«Четвертый лишний»**

**Цели и задачи:** формировать интерес к физкультуре и спорту; закреплять знания детей о спорте, физкультуре, гигиене и здоровье; развивать логику, мышление, память.

**Возраст:** 4 – 7 лет.

**Правила:** Игрок берет одну карточку, на которой изображены четыре картинки. Игрок называет, что изображено на карточке, затем закрывает лишнюю картинку, объясняя, почему она лишняя.

#### **«На зарядку становись»**

**Цели и задачи:** формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей составлять упражнения для утренней гимнастики; развивать память, мышление, логику.

**Возраст:** 5 – 7 лет.

**Правила:** Игрок выбирает карточку с изображением для исходного положения. Затем подбирает движения для самого упражнения (на счет 1-2 или 1-4) так, чтобы промежуточные положения тела и конечностей сочетались. После составления упражнения ребенок должен его выполнить. Играющих может быть несколько человек. Они по очереди составляют упражнение, а остальные должны выполнить задание.

#### **«Что к чему»**

**Цели и задачи:** формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта; учить определять и называть необходимый инвентарь, оборудование, экипировку для данного вида спорта; развивать мышление, память, логику.

**Возраст:** 5 – 7 лет.

**Правила:** Игрок выбирает карточку с видом спорта. Далее он подбирает к ней символ данного вида спорта, инвентарь и оборудование.

Играть может одновременно несколько человек: кто быстрее соберет ряд.

#### **«Собери символ»**

**Цели и задачи:** формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей с символами видов спорта; учить детей узнавать и называть вид спорта; развивать мышление, внимание, память.

**Возраст:** 5 – 7 лет.

**Правила:** Из разрезанных частей игрок собирает символ вида спорта. Затем он называет данный вид спорта и рассказывает о нём.

#### **«Спортивная четверка»**

Для игры используются карты с изображением вида спорта и его символа. Они делятся на группы по четыре карты, объединенные одним символом (стоящем в верхнем углу), но имеющие разные изображения этого вида спорта.

**Цели и задачи:** формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей различать виды спорта (по сезонам, по инвентарю, по месту проведения); развивать память, мышление, логику.

**Возраст:** 4 – 7 лет.

**Правила:** Играют 4 – 6 человек. Игрокам раздаются 4 карты. Задача каждого игрока собрать группу карт с одним видом спорта. Для этого игроки передают друг другу по часовой стрелке не нужную карту рубашкой вверх. Побеждает тот, кто быстрее соберет 4 карты с одним видом спорта.

#### **«Я и моя тень»**

**Цели и задачи:** формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать исходные положения; развивать внимание, память.

**Возраст:** 5 – 7 лет.

**Правила:** Играют 2-6 человек.

Каждый игрок берет 2-3 игровые карты, на которых изображены силуэты исходных положений и движений. Ведущий достает из мешочка фишку с цветным изображением и показывает её игрокам. Тот, у кого на игровой карте есть силуэт этого изображения, берет фишку и закрывает ею силуэт. Выигрывает игрок, который быстрее закроет все силуэты изображениями.

#### **«Загадай – отгадай»**

**Цели и задачи:** формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать виды спорта по признакам и определениям; учить детей загадывать вид спорта по признакам и определениям; развивать память, мышление, логику.

**Возраст:** 5 – 7 лет.

**Правила:** Играть могут 2 и более человек.

Водящий (взрослый или ребенок), с помощью карточек – «определений и признаков», загадывает вид спорта.

Игроки пытаются отгадать вид спорта. Тот, кто угадал, становится водящим.

#### «Найди отличия»

**Цели и задачи:** формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать память, внимание, логику.

**Возраст:** 4 – 7 лет.










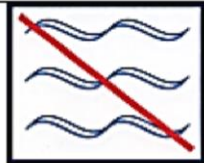








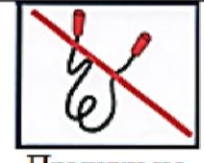

**Правила:** Игроку предлагают рассмотреть картинки; назвать вид спорта; найти отличия между изображениями.

#### «Мой режим»

**Цели и задачи:** формировать у детей стремление вести здоровый образ жизни; учить детей составлять правильный режим дня; развивать память, внимание, логику.

**Возраст:** 5 – 7 лет.

**Правила:** Ребенку предлагается рассмотреть режим дня в картинках, и определить какие моменты отсутствуют. На начальном этапе обучения отсутствует только одна картинка. При последующем усвоении темы «Режим дня», количество отсутствующих картинок становится больше. На завершающем этапе ребенок самостоятельно выкладывает режим.

				
Летний вид спорта	Не летний вид спорта	Зимний вид спорта	Не зимний вид спорта	Водный вид спорта
				
Командный вид спорта	Не командный вид спорта	Одиночный вид спорта	Не одиночный вид спорта	Не водный вид спорта
				
Необходима меткость	Меткость не нужна	Вид спорта с мячом	Вид спорта без мяча	Силовой вид спорта
				
Победитель определяется по скорости	Победитель не определяется по скорости	Прыжки важны для победы	Прыжки не важны для победы	Не силовой вид спорта

#### «Что я знаю о спорте – 1»

**Цели и задачи:** формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; закреплять знания о зимних видах спорта, необходимом инвентаре, оборудовании, экипировки для данных видов спорта; развивать

мышление, память, логику.

**Возраст:** 5 – 7 лет.

**Правила:** Играют 2-6 человек.

В игре используют игровое поле, фишки, кубик с цифрами 1-3. Игроки поочередно бросают кубик и передвигают фишки, отвечая на вопросы. Если игрок правильно ответил, он получает жетон. Когда один из игроков доходит до финиша игра заканчивается и подсчитывается количество жетонов.

Побеждает тот, у кого их больше.

Вопрос определяет цвет рамки символа, на который попадает фишка:

Желтый – название вида спорта

Красный – оборудование и инвентарь для данного спорта

Синий – одежда и обувь для данного спорта

Серый – в какой стране зародился данный вид спорта

Зеленый – как определяется победитель

Коричневый – одиночный или командный вид спорта

### **«Что я знаю о спорте – 2»**

**Цели и задачи:** формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; закреплять знания о летних видах спорта, необходимом инвентаре, оборудовании, экипировки для данных видов спорта; развивать мышление, память, логику.

**Возраст:** 5 – 7 лет.

**Правила:** Играют 2-6 человек.

В игре используют игровое поле, фишки, кубик с цифрами 1-3. Игроки поочередно бросают кубик и передвигают фишки, отвечая на вопросы. Если игрок правильно ответил, он получает жетон. Когда один из игроков доходит до финиша игра заканчивается и подсчитывается количество жетонов.

Побеждает тот, у кого их больше.

Вопрос определяет цвет рамки символа, на который попадает фишка:

Желтый – название вида спорта

Красный – оборудование и инвентарь для данного спорта

Синий – одежда и обувь для данного спорта

Серый – в какой стране зародился данный вид спорта

Зеленый – как определяется победитель

Коричневый – одиночный или командный вид спорта

### **Игры на закрепление видов и способов движений**

#### **Игра «Кто больше знает движений?»**

**Цель:** закрепить название видов и способов ходьбы, бега, прыжков, лазанья, метания.

**Правила игры:** точно называть и правильно показывать движения; нельзя повторять движения, названные другими играющими.

**Пособия:** пять карточек, на каждой из которых изображен человек, выполняющий одно из основных движений (ходьбу, бег, прыжки, лазанье, метание); физкультурные пособия: мячи, обручи, гимнастические скамейки, плоскостная дорожка (по усмотрению воспитателя); стационарное физкультурное оборудование (если игра проводится вблизи него).

**Методические указания:** дети делятся на две команды. Один из играющих первой команды смешивает карточки, второй (из другой команды) — вытягивает одну из них. Игра начинается с того движения, которое изображено на карточке. Если на карточке изображена ходьба, дети вспоминают все ее виды и способы. Первая команда договаривается, какое движение будет выполнять, а затем показывает его (по возможности синхронно), вторая хором называет вид движения. Затем один из видов или способов данного движения выполняет вторая команда, а первая его называет. Игра продолжается до тех пор, пока дети не вспомнят все виды и способы движения, изображенного на карточке. Команда, не сумевшая вовремя показать нужное движение или назвать его, получает штрафное очко. Побеждает та команда, у которой меньше штрафных очков. Можно результат подсчитать также по количеству выполненных движений.

**Примечание:** чтобы вызвать игровой азарт у детей в этой и других играх, можно использовать специальные фишки. Например, за каждое показанное движение команда получает красную фишку, за правильное название — синюю. В конце игры в командах подсчитывается количество тех и других фишек, их общее количество. По результатам определяется команда-победитель.

#### **Игра «Передай мяч».**

**Цель:** развивать умение применять известные движения в конкретной обстановке.

**Правила игры:** одним и тем же движением дважды пользоваться нельзя. Начинать передачу мяча только по сигналу. Движения выполнять правильно, предварительно назвав.

**Пособия:** мяч (любого размера) на каждую играющую пару.

Методические указания: в игре принимают участие две команды (по 3—5 человек), которые выстраиваются друг против друга на расстоянии 2—2,5 м. Мячи находятся в руках детей одной из команд. По сигналу дети передают мяч партнеру из другой команды, стоящему напротив, любым движением (бросить мяч, ударить о пол, подбегать и отдать, прокатить и т. д.). Разные способы бросания — от груди, снизу, из-за головы и т. д. — следует считать разными движениями. Команда, повторившая уже использованное движение, получает штрафное очко. Побеждает команда, имеющая меньшее количество штрафных очков.

#### **Игра «Состязание».**

**Цель:** развивать умение трансформировать знакомые движения в нужном направлении для решения поставленной задачи.

**Правила игры:** выполнять как можно больше разных движений, четко называя порядковый номер каждого нового движения. Когда все движения будут выполнены, громко назвать общее количество выполненных движений (например: «Пять!», «Семь!»). Если движение выполняется второй раз, то выполняющий прекращает действие, называет количество выполненных движений и уступает место другому игроку.

**Пособия:** деревянный чурбачок диаметром и высотой 15—20 см, дуга, стул, гимнастические скамейки.

**Методические указания:** в одной игре рекомендуется использовать не более 3—4 предметов, если играющих двое-трое, и 1—2 — если в игре участвуют более трех детей. Играющие по своему усмотрению могут менять расположение предметов на плоскости (вертикально, горизонтально и т. д.). «Раз, два, начинается игра!» — эти слова, произнесенные хором, являются сигналом к началу игры. Один из играющих начинает выполнять движение на любом из пособий, размещенных на площадке, предварительно назвав его порядковый номер, например: «Первое — спрыгивание», — и уступает место другому игроку, который выполняет другое движение на том же пособии. Если никто из играющих уже не может выполнить нового движения на данном пособии, то каждый из детей называет общее количество выполненных движений. Игра продолжается с использованием другого пособия. Общий итог подводится по количеству выполненных движений на всех пособиях.

#### **Игра «Туристы».**

**Цель:** развивать умение адекватно использовать движения для достижения поставленной цели.

**Правила игры:** каждый «турист» или группа проходит маршрут по-своему, т. е. с помощью движений, не использованных другими играющими. Действовать в игре согласованно, помогать тем, кто затрудняется в выполнении движений.

**Пособия:** любое стационарное физкультурное оборудование, к которому дополнительно можно приставить гимнастические лестницы, доски, кубы и т. д.; веревка длиной 3—4 м (на 3—4 детей) с петлями для надевания на плечо (расстояние между ними 1 м). Для каждой подгруппы можно использовать специальные нагрудные знаки.

**Методические указания:** выбирается место для игры и устанавливается физкультурное оборудование для поточного прохождения маршрута. Дети делятся на две группы, каждая из которых «разрабатывает» свой маршрут, т. е. решает, с помощью какого движения будет преодолевать установленные препятствия. Затем методом жеребьевки или считалки определяется порядок следования маршрутных групп. За прохождением маршрута ведется наблюдение, т. к. необходимо изменить намеченное движение, если оно уже использовано. Побеждает команда, которая действовала наиболее согласованно. В качестве судьи выступает воспитатель или кто-либо из детей. В игре используются различные виды и способы движений. Например, по скамейке можно идти на носках, обычным шагом, проползти на четвереньках, на животе; перешагивать или перепрыгивать кубы; гимнастическую лестницу перелезть через верх, в середине между рейками, сбоку.

**Вариант игры:** каждая из подгрупп для себя разрабатывает маршрут, который начинается одновременно. Побеждает команда, первая закончившая прохождение маршрута.

#### **Игра «Что лишнее?»**

**Цель:** дифференцирование видов и способов движений.

**Правила игры:** не выполнять «лишних» движений, точно их называть.

**Пособия:** игра может проводиться без пособий или с использованием мелких предметов, таких как обручи, мячи (на каждого ребенка).

**Методические указания:** дети стоят в кругу. Воспитатель показывает 2—4 способа одного движения и один — другого («лишнее» движение). Например, ходьба на носках, пятках, приставным шагом и бег. Дети выполняют движения в той же последовательности, что и воспитатель, пропуская «лишнее» движение. Тот, кто допустил ошибку, должен ее объяснить. Если объяснение правильное, то допустивший ошибку не наказывается штрафным очком. При неудовлетворительном объяснении выполняется штрафное задание, которое предлагает кто-либо из играющих.

#### **Игра «Отгадай загадку».**

**Цель:** дифференцирование движений, характерных для разных видов спорта.

**Правила игры:** не называть отгадку, а показывать ее в движении.

**Методические указания:** дети стоят в кругу, на расстоянии не менее 30 см друг от друга. Воспитатель загадывает загадки. Ребята изображают отгадки движениями. В конце каждого периода игры (т.е. после каждой загадки) они называют способ движения. Хорошо, если загадки предлагаются самими детьми.

**Игры на развитие умения найти верный способ движения в определенных условиях**

#### **Игра «Теремок».**

**Цель:** найти правильный способ движения в зависимости от условий.

**Правила игры:** в теремке поселяется тот, кто правильно в него проберется. Взятый на себя образ каждый должен передать выразительно.

**Пособия:** веревка, натянутая по прямоугольнику или квадрату на разной высоте. Это — «теремок».

**Методические указания:** около домика вместо заборчика натягивается веревка, с одной стороны на высоте 30—35 см, с другой — 40—45 см, с третьей — 50 см, с четвертой — 60 см.

Воспитатель начинает игру: «Стоит в поле теремок-теремок, он не низок, не высок. Пока в теремочке никто не живет. Вы хотите жить в теремочке? Тогда надо стать мышками, зайцами, лисичками и медведями. Каждый зверь будет пробираться в домик через свои ворота». Дети договариваются, кто какую роль на себя возьмет. Воспитатель продолжает: «Бежали мимо мышкы-норушки, увидели теремок и стали искать, где им к домику подойти. Увидели под забором щель, подошли и думают, как пролезть, чтобы не задеть забор, потому что в домике могут жить только те мышки, которые правильно выполняют движение». «Мышки» подлезают под веревку, остальные дети смотрят, как выполняются движения, и решают, кому из них жить в домике, а кому остаться по эту сторону заборчика. «А потом бежали зайчики-побегайчики, — говорит воспитатель, — им тоже захотелось в домике жить. Остановились они и спрашивают... О чем спрашивали зайчики? А что им ответили мышки? Верно, мышки ответили, что они пустят зайчиков в дом, если те догадаются, где их «ворота» (следующая по высоте веревка)».

Таким же образом разыгрываются действия лисичками, медведями. Детям, выполнившим неправильно или неточно движения и временно выбывшим из игры, предлагается «штрафной» вариант: они должны пролезть правильно под все веревочки. Тогда они вместе со всеми могут жить в теремке. Игра заканчивается хороводом; воспитатель предлагает идти взявшись за руки на носках, на пятках, с высоким подниманием колен, боковым приставным шагом. Детей можно спросить, когда эти виды ходьбы используются в жизни.

#### **Игра «Угадай, что задумали».**

**Цель:** закрепление знаний о видах ходьбы и их применение в жизни.

**Правила игры:** правильно выполнять движения.

**Методические указания:** дети делятся на две группы. Каждая группа придумывает какую-нибудь жизненную ситуацию, где используется тот или иной вид ходьбы. Затем одна группа демонстрирует ходьбу, а другая группа должна догадаться, что было задумано. Например, дети договорились изобразить ходьбу по высокой траве. Они говорят: «Мы шли по лугу вот так», — и все вместе показывают движения. Дети другой группы высказывают свои предположения, проверяют их в действии. Если их предположение неверно, дети первой группы хором говорят «Нет!», при отгадывании — «Да!». Группы меняются местами, и игра продолжается. Выигрывает группа, у которой больше отгадок.

#### **Игра «Узнай движение».**

**Цель:** учить узнавать движения по словесному описанию.

**Правила игры:** точно называть вид и способ движения.

**Методические указания:** дети стоят в кругу. Воспитатель говорит детям, что хочет проверить, как они усвоили движения, которые разучивали на занятиях по физкультуре. «Я назову элементы движения, а вы догадайтесь и скажите, о каком движении я рассказала», — говорит воспитатель. Перечисляются элементы движения, например: встать, прицелиться, замахнуться (или: разбежаться, оттолкнуться, приземлиться на носках и т. п.). Дети называют движения, воспитатель предлагает детям показать отдельные элементы — прицелиться, сделать замах, показать, как надо бросить мяч от груди, от плеча и т. д. За правильное выполнение каждый получает фишку. Победителем считается тот, кто больше наберет фишек.

#### **Игра «Узнай движение по следу».**

**Цель:** закрепление знаний о видах ходьбы, бега, прыжков.

**Правила игры:** точно выполнять движение, чтобы остался четкий след. Правильно называть выполненное движение.

**Методические указания:** игра проводится на свежевывавшем снегу или на песке. Воспитатель предлагает вспомнить, какими видами ходьбы можно имитировать движения некоторых птиц и зверей (зайца — с помощью прыжков на двух ногах с продвижением вперед, гусей — ходьбы в присяде, волка — бега и т. д.). Все движения предварительно обыгрываются. Дети рассматривают оставленные следы,



сравнивают по величине шага, стопы. После этого они закрывают глаза, а ведущий идет (бежит, прыгает) движением животного, стараясь оставить четкий след. Дети открывают глаза, отгадывают, кто из животных ходил или бегал. Они должны назвать, какой вид движения был использован. Если дети отгадывают движение, водящий меняется. Если не отгадывают — водит еще раз. Игру можно разнообразить, развивая сюжет. Дети могут, например, узнать по следам, где спрятан домик, в котором живет «лесной зверь», и что это за зверь.

### **Игры на ориентировку в пространстве**

#### **Игра «Найди свой домик».**

**Цель:** закрепление знаний о видах построений (круг, шеренга, в пары, полукруг), совершенствование умения быстро ориентироваться в изменившейся обстановке.

**Правила игры:** строиться в соответствии с ориентирами по сигналу.

**Пособия:** плоскостные фигуры по одной на 5—6 детей: круг, полукруг, широкая и узкая полоска-дорожка (эти фигуры можно изготовить из клеенки).

**Методические указания:** три-четыре подгруппы детей строятся шеренгами лицом к центру. По сигналу «На прогулку!» все дети ходят и бегают по комнате, не наталкиваясь друг на друга. В это время воспитатель раскладывает зрительные ориентиры для построения. На сигнал «Домой!» дети бегут к месту своего построения и строятся так, как подсказывает фигура: в шеренгу, в круг, в полукруг.

При повторении игры воспитатель меняет расположение зрительных ориентиров, чтобы все дети поупражнялись в разных построениях. Выигрывает та подгруппа, которая строится быстрее и правильнее.

#### **Игра «Два бассейна».**

**Цель:** упражнение в ориентировке в пространстве.

**Правила игры:** входить в бассейн можно только по билетам и по сигналу «Плывать», не наталкиваясь друг на друга.

**Пособия:** на полу групповой комнаты из строительного материала (или при помощи шнуров) построены два «бассейна» — узкий и широкий с входами с одной стороны.

**Методические указания:** рядом с бассейном — касса. Дети по очереди «покупают» билеты. Одни — узкие, другие — широкие. По сигналу воспитателя дети заходят в «бассейн» согласно форме билета (с узким билетом — в узкий бассейн). Дети имитируют движения пловцов, ныряльщиков. По сигналу воспитателя выходят из бассейна и опускают билеты в коробки (с соответствующей меткой узкого или широкого бассейна).