

Картотека игр малой подвижности

Подготовила: воспитатель
группы «Звездочки»
Синельникова Л.Л.

«ЛОВКИЕ ПАЛЬЦЫ»

Цель: развивать способность к двигательной импровизации, двигательной находчивости, способность координировать действия при совместном решении двигательных задач.

По полу рассыпаются мелкие предметы: кусочки от резиновых ковриков, фломастеры, шарики, пластмассовые пробки и т.п. Играющие собирают их, захватывая пальцами ног (один предмет – правой ногой, другой – левой ногой), и берут в руки.

Когда все предметы собраны, играющие садятся на пол, и каждый раскладывает из того, что он собрал, какую-нибудь композицию (дома, цветы, корабли, лес и т.д.).

Не разрешается брать предметы с пола руками.

«ЭХО».

Цель: повысить творческую активность детей, пробудить фантазию, поднять настроение, развивать собранность, внимательность, умение управлять своими эмоциями и действиями, навыки коллективной и слаженной деятельности.

Играющие встают в круг. Первый игрок называет свое имя и показывает любое движение (поворот, хлопок в ладоши, прыжок и т.п.). Все дети хором три раза повторяют имя и движение, стараясь произносить с той же интонацией, что и первый игрок. Затем следующий ребенок называет свое имя и показывает движение, все повторяют, и т.д., пока все дети не назовут свои имена.

«ПОМЕНЯЙСЯ МЕСТАМИ»

Цель: повысить творческую активность детей, пробудить фантазию, поднять настроение, развивать собранность, внимательность, умение управлять своими эмоциями и действиями, навыки коллективной и слаженной деятельности.

Дети становятся в круг. Педагог предлагает поменяться местами тем детям, у кого есть что-нибудь одинаковое: светлые волосы, белые футболки, домашние животные и т.п. Например, педагог говорит: «Пусть поменяются

местами те, у кого есть велосипед». Дети меняются местами и т.д. Игра проводится 3-4 минуты.

«У КОГО МЯЧ?»

Цель: повысить творческую активность детей, пробудить фантазию, поднять настроение, развивать собранность, внимательность, умение управлять своими эмоциями и действиями, навыки коллективной и слаженной деятельности.

Дети встают в круг лицом к центру, руки за спиной. В центре круга водящий с закрытыми глазами. Ведущий дает маленький мяч любому из играющих. Дети начинают незаметно передавать мяч по кругу за спинами. Водящий, открыв глаза, пытается определить, у кого мяч, обращаясь к игроку: «Оля, покажи руки!». Ребенок, к которому обратился водящий, показывает руки и опять прячет их за спину. Мяч нельзя долго держать в руках. Нельзя водящему обращаться к детям по порядку.

Если водящий определил, у кого мяч, тот игрок становится водящим.

«ЛЕТАЕТ – НЕ ЛЕТАЕТ»

Цель: повысить творческую активность детей, пробудить фантазию, поднять настроение, развивать собранность, внимательность, умение управлять своими эмоциями и действиями, навыки коллективной и слаженной деятельности.

Дети стоят в кругу, в центре – педагог. Он называет одушевленные и неодушевленные предметы, которые летают или не летают.

Называя предмет, педагог поднимает руки в стороны – вверх. Например, говорит: «Птица летает, стул летает, самолет летает» - и т.д.

Дети должны поднять руки в стороны – вверх, если назван летающий предмет.

Вариант

Игру можно проводить во время медленной ходьбы.

Водящим может быть ребенок.

«Найди и промолчи»

Цель: развивать внимание, пространственное восприятие, выдержку.

Материал: небольшой предмет.

Ход игры

Педагог заранее прячет какой-либо предмет и предлагает детям его найти. Тот, кто нашел предмет, подходит к педагогу и тихо об этом говорит. Когда большинство детей справится с заданием, отмечают тех, кто оказался самым внимательным.

Вариант

Для старших детей число спрятанных предметов можно увеличивать. Например: «В зале спрятаны флажки разного цвета. Найдите их все, сосчитайте и тихо скажите мне, сколько флажков вы нашли».

«Запрещенное движение»

Цель: развивать внимание, память, быстроту реакции.

Ход игры

Играющие строятся в шеренгу. Педагог показывает им движение, которое считается запрещенным, например руки на пояс. По команде игроки должны повторять все движения, показанные педагогом, кроме запрещенного. Игроки, допустившие ошибку, делают шаг вперед и продолжают игру. Выигрывают дети, не сдвинувшиеся с места.

Варианты:

1. Движения не показывают, а только называют. Это способствует формированию мышления и зрительно-моторной координации.

2. Вместо запрещенного движения игроки должны выполнить хлопок в ладоши.

«Спокойно, стучать, вверх»

Цель: стимулировать внимание, точное и быстрое реагирование на сигнал.

Ход игры

Дети сидят в круге по-турецки.

По команде педагога «Стучать!» все дети стучат по полу пальцами.

По команде «Спокойно!» дети прекращают стук.

По команде «Вверх!» дети поднимают руки вверх.

Порядок команд может изменяться. При этом педагог старается запутать детей, называя одну команду, выполняет несоответствующее движение. Например, по команде «Вверх!» кладет руки на пояс и т.п.

Отмечаются дети, выполнявшие движения быстро и правильно.

«Кто ушел?»

Цель: развивать память, внимание.

Ход игры

Дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, отворачивается. В это время, по указанию педагога, один из детей выходит из зала. Водящий должен повернуться и отгадать, кого из детей не хватает.

Вариант

Когда кто-то из детей уходит, остальные игроки меняются местами, чтобы запутать водящего.

«У ребят порядок строгий»

Цели: развивать зрительную память, внимание; закреплять навыки перестроения. *Ход игры*

Игроки выстраиваются в колонну по одному, или шеренгу. По команде они начинают ходить в произвольном порядке по залу, произнося слова:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места;

Так трубите веселее:

Тра-та-та, тра-та-та!

После этих слов педагог вытягивает правую или левую руку в сторону и командует: «Становись!». Дети должны быстро построиться на свои места в направлении, указанном педагогом. Игроки, выполнившие задание последними, получают штрафное очко.

После каждого построения порядок расположения игроков изменяется.

«Запомни свое место»

Цель: развивать зрительную и моторную память, скоростные качества.

Ход игры

Участники игры стоят по кругу или в различных углах зала, каждый должен запомнить свое место. По сигналу все игроки разбегаются. По второму сигналу каждый должен вернуться на свое место.

Отмечаются игроки, быстро и правильно выполнявшие условия игры.