

**КАРТОТЕКА ІГОР
ДЛЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ
«ГРАЄМО НА ДИСТАНЦІЇ»**



РУХЛИВІ ІГРИ (СТАРШИЙ ДОШКІЛЬНИЙ ВІК)

КАРУСЕЛЬ

Мета: Вчити дотримуватися дистанції під час виконання рухів. Розвивати у дітей ритмічність рухів і вміння узгоджувати їх зі словами. Вправлятися з бігу, з ходьби по колу і з шикунання в коло.

Опис: Гравці утворюють коло, використовуючи наочні орієнтири. Вихователь дає дітям мотузку, кінці якої зв'язані. Діти, взявшись правою рукою за мотузку, повертаються ліворуч і промовляють вірша: «Ой веселі, ой веселі, закрутились каруселі. Кружляємо, кружляємо, біжим, біжим, звертаємо». Згідно тексту вірша діти йдуть вздовж кола, спочатку повільно, потім швидше, потім біжать. Під час бігу вихователь промовляє: «кружляємо». Діти біжать двічі вздовж кола, вихователь змінює напрямок руху, кажучи: «Поворот». Гравці повертаються, швидко перехоплюючи шнур лівою рукою і біжать в інший бік. Потім вихователь продовжує разом з дітьми: «Тихо, тихо, не біжіть, карусель ви зупиніть. Раз, два, раз, два, ось закінчилася гра!». Рух у каруселі стає повільнішим. Після слів «ось закінчилася гра» діти опускають мотузку на землю і розходяться.

Правила: Займати місця на каруселі можна тільки за командою, дотримуючись дистанції. Робити рухи треба згідно тексту, дотримуючись ритму.

ЧИЯ ЛАНКА ШВИДШЕ ЗБЕРЕТЬСЯ

Мета: Вчити дотримуватися дистанції під час шикуння та ходьби врозтіч, удосконалювати навички ходьби та бігу; розвивати окомір; виховувати увагу, пам'ять, організованість.

Хід гри: Діти шикуються у дві колони напроти прапорців різного кольору, дотримуючись дистанції за наочними орієнтирами. Вихователь звертає увагу дітей на дистанцію між дітьми (3 широких кроки), якої необхідно дотримуватися і яку треба запам'ятати. На умовний сигнал (свисток, змах прапорцем) або команду «Кроком руш!» діти ходять колонами одне за одним по колу, дотримуючись дистанції. На команду «Усі розійшлись!» вони розходяться майданчиком (залом). На команду вихователя «Стій!» усі зупиняються і заплющують очі, а вихователь у цей час змінює місця прапорців. Після команди «На місця!» діти розплющують очі та поспішають стати в колону проти свого прапорця, дотримуючись дистанції. Виграють ті, хто першим став у колону.

Рекомендації до гри: Після кількох повторень гру можна ускладнити, об'єднавши дітей у 3-4 підгрупи. Кожна група шикуються у колону по одному перед прапорцем свого кольору. Вихователь може ускладнити правила гри, при яких відсутні наочні орієнтири. Діти намагаються дотримуватися дистанції по пам'яті.

ВЕСЕЛКА

Мета: Вчити дотримуватися дистанції під час виконання рухів. Удосконалювати навички бігу; виховувати витримку, кмітливість.

Хід гри: Діти шикуються півколом, дотримуючись дистанції за наочними орієнтирами. За допомогою лічилки обирається дитина - «Веселка», яка повертається обличчям до гравців, тримає руки з обручем перед собою (протягом усієї гри «Веселка» залишається на своєму місці). «Веселка» називає який-небудь колір. Гравці знаходять цей колір у себе в одязі і, торкаючись цього кольору, спокійно проходять поруч з «Веселкою» за наочними орієнтирами. Якщо у гравця відсутній потрібний колір, він повинен швидко пробігти поруч з «Веселкою». Якщо «Веселка» спіймав гравця обручем, той стає новим «Веселкою» і гра продовжується.

ПЕРЕБІЖКИ

Мета: Закріплювати вміння дотримуватися дистанції; удосконалювати навички бігу; розвивати спритність і швидкість.

Хід гри: Гравці бігають у середньому темпі від однієї позначки до другої. На відстані 20-30 м одна від одної креслять дві лінії (або призначають два інших орієнтири). Гравці знаходяться на відстані один від одного. За сигналом вихователя починають біг у середньому темпі від однієї позначки (орієнтира). Добігши до другої лінії, гравці розвертаються й повертаються назад бігом до першої. Стомившись, гравець припиняє біг та виходить з гри.

Гра триває, поки не залишиться найвитриваліший гравець - він і є переможцем.

ВИТІВНИКИ

Мета: Удосконалювати навички ходьби у хороводі із дотриманням дистанції. Розвивати увагу та вміння грати разом.

Хід гри: Лічилкою обирають «витівника». Решта дітей, дотримуючись дистанції, рухаються по колу й наспівують: Один за одним ми крокуємо у такт. Зупинимось на місці і зробимо... ось так! Після слів «Зупинимось на місці» діти припиняють рух й чекають руху «витівника». «Витівник» демонструє будь-який рух, а учасники повинні наслідувати його. Після декількох повторень «витівник» призначає собі заміну. Кожний наступний «витівник» має вигадувати нові рухи.

ЗАБОРОНЕНИЙ РУХ

Мета: Розвивати увагу, вміння бути самостійним, дотримуватися дистанції.

Хід гри: Діти стають на певній відстані один від одного. Вихователь — обличчям до дітей. Він оголошує правило: «Заборонений рух — руки на вуха». Тоді вихователь швидко називає і показує інші рухи. Наприклад, «руки на пояс», «руки на голову», «руки вгору». Діти повторюють за ним. Правила: Після кількох таких повторів, вихователь має швидко зробити заборонений рух. Завдання діточок — вчасно відреагувати і не повторити його.

КОЛЬОРОВА КІМНАТА

Мета: Розвивати увагу та швидку реакцію, вчити сортувати речі за кольором. Під час руху у групі, дотримуватися дистанції.

Хід гри: Обирається ведучий, який загадує колір і рахує до 10. Інші діти шукають у групі предмети цього кольору. Хто покаже (назве) найбільше предметів, той переміг. Він стає новим ведучим.

Правила: Під час гри задіюються всі канали сприйняття. Ведучий вголос називає колір та рахує (це важливо для аудіалів, візуали легко знайдуть усі потрібні речі, уважно оглянувши класну кімнату; для кінестетиків важливо рухатися під час гри та мати можливість торкнутися кожного предмета).

ЖЕСТИ

Мета: Розвивати дрібну моторику рук, увагу, координацію; не порушувати дистанцію під час гри.

Хід гри: Гравці сидять або стоять на певній відстані один від одного. За допомогою вихователя розподіляють між собою ролі різних тварин і знайомляться, використовуючи жести, за допомогою яких можна зобразити цих тварин, наприклад: жираф — підняти руку якомога вище, зігнувши її в кисті; заєць — тримати за головою два пальці, ніби вуха; крокодил — накласти кисті рук одна на одну, розкривати і закривати їх, імітуючи відкривання і закривання пащі; мавпа — почесати кистями рук живіт. Починає, наприклад, дитина, яка виконує роль мавпи. Вона показує на себе та імітує свій жест, потім показує на когось з дітей, чий жест запам'ятала і

імітує його. Гравець, чий жест показали, повторює його й одразу зображає жест ще якої-небудь тварини.

Правила: Якщо гравець, який має вступити в гру, не реагує чи заметушився, він вибуває з гри.

ХОЛОДНО — ГАРЯЧЕ

Мета: Розвивати спостережливість, увагу, тактильні відчуття, координацію рухів; не порушувати дистанцію під час гри.

Хід гри: Один із гравців ховає в кімнаті будь-який предмет. Інший гравець має його знайти. Залежно від того, наближається чи віддаляється гравець від захованого предмета, той, хто заховав, каже:

«Холодно/холодніше/тепло/тепліше». Якщо гравець майже торкнувся до захованого предмета, слід сказати: «Гаряче!»

Правила: гра проводиться з невеликою кількістю дітей, двоє – є активними учасниками, інші – спостерігають. Активні учасники постійно змінюються.

Варіанти гри: можна сховати окремі літери, зібравши які діти зможуть скласти слова. Або цифри від 1 до 10 по порядку.

ПОВІТРЯ, СТІЙ! ВІТРЕ, ЙДИ!

Мета: Розвивати спритність, швидкість рухів, концентрацію уваги, дотримуватися дистанції.

Хід гри: Гравці стоять на певній відстані один від одного.

Варіант 1. Після слів вихователя: «Повітря, рухайся! Вітре, приходь!» діти рухаються по груповому приміщенню або майданчику, здіймаючи вітер. А після слів: «Повітря, стій! Вітре, йди!» діти завмирають.

Варіант 2. Діти уявляють себе флюгерами. Після слів вихователя: «Буря», — гравці кружляють на місці, а коли звучить команда: «Штиль», — завмирають і не рухаються до наступної команди.

Правила: Той, хто поворушився або неправильно виконав команду, вибуває з гри. Перемагає той, хто найдовше протримався в грі без помилок та не порушував дистанцію.

Я БАЧУ

Мета: Розвивати логічне мислення; мовлення, особливо вміння формулювати/ставити запитання, обдумати їх; формувати сенсорні і математичні навички (колір, форма, орієнтація в просторі, відчуття на дотик); розвивати емоційний інтелект.

Хід гри: Гравці сидять або стоять на певній відстані один від одного.

Гра має бути максимально простою. Вихователь каже: «Я бачу в цій кімнаті щось синє», а тоді пропонує комусь з дітей відгадати цей предмет.

Вихователь додає: «Я бачу щось невелике і кругле», «Я бачу щось м'яке й біле».

Правила: Дитина може поставити скільки завгодно уточнювальних питань, щоб врешті-решт знайти відповідь.

Варіанти гри: на майданчику ця гра може стати ще веселішою, якщо вихователь скаже, наприклад, «Я бачу те, що рухається».

Граючись зі старшими дітьми, можна сказати: «Я бачу щось, що починається на «С», на «К» тощо».

КРОКОДИЛ

Мета: вчити використовувати жести, міміку, різні рухи, розвивати увагу, координацію; не порушувати дистанцію під час гри.

Хід гри: Гравці сидять або стоять на певній відстані один від одного. Лічилкою обирають ведучого, який задумує якусь тварину й показує її, використовуючи жести і міміку, пози, стрибки та кривляння; учасники гри-пантоміми намагаються відгадати тварину.

Правила: Під час відгадування ведучий може кивати головою «так» і «ні». Але забороняється підказувати: писати і малювати, вимовляти склади і літери (навіть без звуку, одними губами) мовою жестів.

ТАНЦЮЙ, РУКА!

Мета: вчити використовувати жести, танцювальні ритмічні рухи, розвивати увагу, координацію; не порушувати дистанцію під час гри.

Хід гри: Гравці сидять або стоять на певній відстані один від одного. Вихователь пропонує влаштувати танцювальний батл. По черзі кожна дитина каже, яка частина тіла буде зараз танцювати та всі під музику виконують завдання.

Правила гри: танцює лише одна частина тіла.

Дитину намагається прислухатися до ритму.

Реквізит для гри: весела музика

РУХЛИВІ ІГРИ (СЕРЕДНІЙ ДОШЛІЙНИЙ ВІК)

КРОЛИКИ

Мета: Вчити дотримуватися дистанції під час виконання рухів. Розвивати у дітей вміння рухатися за сигналом, знаходити своє місце на майданчику. Вправлятися в підлізанні під мотузку, зі стрибків на 2 ногах.

Хід гри: З одного боку майданчика відкреслюються кола (на кожен дитину окремо) - клітки кроликів. Попереду них на відстані простягається мотузка. З протилежного боку ставиться стілець - будинок сторожа. Між будинком та клітками кроликів - луки. Кожна дитина стає в окреслене коло. «Кролики сидять у клітках!» - каже вихователь. Діти сідають навпочіпки - це кролі у клітках. Вихователь-сторож по черзі підходить до клітин і випускає кроликів на травичку. Кролики пролазять під мотузкою та починають стрибати, дотримуючись дистанції. Вихователь каже «Швидше до кліток!». Кролики повертаються в свою клітку, знову пролазять під мотузкою. Потім сторож знову їх випускає.

Правила:

Кролики не вибігають, доки сторож не відкриє кліток.

Кролики повертаються після сигналу вихователя «Швидше до кліток!».

ХТО ГУКНУВ

Мета: Розвивати у дітей слух, увагу та витримку.

Опис: Діти сидять півколом, дотримуючись дистанції. Один з гравців за призначенням вихователя стає в центрі півкола перед сидячими. За сигналом вихователя він закриває очі. Вихователь дає кому-небудь з дітей знак та

пропонує гукнути дитину за ім'ям. Дитина, яка знаходиться в центрі кола, має не відкриваючи очей, вказати рукою напрямок, звідки її гукнули та вгадати, хто це зробив. Якщо він вгадає правильно, вихователь каже «Час!», граючий відкриває очі. А той, хто гукнув – піднімає руку. Якщо ведуча дитина помилилася, вона знову заплющує очі і відгадує ще раз. Потім вихователь призначає іншого ведучого.

Правила:

Ведучий відкриває очі тільки після слова вихователя «Час!»

ЛІТАКИ

Мета: Вчити дотримуватися дистанції під час виконання рухів. Розвивати у дітей орієнтування в просторі, закріпити навички шиккування в шеренгу з дотриманням дистанції за наочними орієнтирами. Вправлятися з бігу.

Опис: Діти шикуються у шеренгу за наочними орієнтирами на одному боці майданчика. Учасники зображують льотчиків на літаках. Вони готуються до польоту. За сигналом вихователя «До польоту готуйся!» діти кружляють з зігнутими в ліктях руками – заводять мотор. «Летіть!» - каже вихователь. Діти витягають руки в сторони та летять на протилежний бік, де й зупиняються, дотримуючись дистанції. За сигналом вихователя «На посадку!» - літаки знаходять свої місця та приземляються, опускаються на одне коліно. Вихователь відзначає, хто повернувся першим.

Правила:

Гравці мають вилітати після сигналу вихователя «Летіть!».

За сигналом вихователя «На посадку!» - гравці мають повернутися на ті місця, з яких починали рух.

КОЛЬОРОВІ АВТОМОБІЛІ

Мета: Вчити дотримуватися дистанції за наочними орієнтирами. Розвивати у дітей увагу, вміння розрізнити кольори та діяти за зоровим сигналом. Вправлятися з бігу, ходьби.

Опис: Діти сидять вздовж стіни на відстані один від одного, вони автомобілі. Вихователь стоїть обличчям до гравців, в центрі. В руці 3 кольорових прапорця різного кольору. Піднімає прапорець, діти, які мають в одязі або взутті такий же колір, біжать на протилежний бік на «стоянку», на ходу вони гудуть, мов автомобіль. Коли вихователь опускає прапорець, діти зупиняються, і за сигналом «Автомобілі повертаються!» - направляються кроком до свого «гаража» (місце, з якого починався рух). Потім вихователь піднімає прапорець іншого кольору, гра продовжується.

Правила:

Виїжджати з «гаражів» можна тільки за сигналом вихователя, повертатися в «гараж» теж за сигналом.

Якщо прапорець опущено, автомобілі не рухаються.

Варіанти: можна ускладнити гру, підіймавши одразу два прапорці.

ЧЕРЕЗ СТРУМОЧОК

Мета: Формувати вміння дотримуватися дистанції. Розвивати у дітей спритність, вправлятися у стрибках на обох ногах, в рівновазі.

Опис: Всі гравці сидять на стільцях на відстані один від одного, у 6 кроках від них кладуться 2 шнура, відстань між якими 2 метри – це струмочок. Діти діляться на дві команди по 5 осіб. Кожний учасник команди по черзі має по камінчиках (накреслених кружках) перебратися до іншого берегу не замочивши ніг. Кружки накреслені таким розрахунком, щоб діти могли стрибнути обома ногами з одного камінчика на інший. За сигналом «Пішли!» 5 дітей перебираються через струмочок. Той, хто вступив ногою в струмок, відходить вбік - «сушитися» (на дистанції за наочним орієнтиром). Всі діти мають перейти через струмок та зайняти місця на протилежному боці. Вихователь підводить підсумок участі членів команд.

Правила:

Переможеним вважається той, хто вступив ногою в струмочок.

Перебратися можна тільки по сигналу.

Варіанти: Збільшити відстань між шнурами, стрибати на одній нозі.

ВВІЧЛИВА ЗАРЯДКА

Мета: Розвивати уважність, спритність, фізичну активність; дотримуватися дистанції.

Опис: Усі діти разом з вихователем стають кружка за особистими орієнтирами. Ведучий показує різні рухи — фізкультурні, танцювальні, жартівливі. Діти повинні їх повторювати лише в тому випадку, якщо вихователь перед показом скаже слово «будь ласка!».

Правила: Хто з дітей помиляється, виходить всередину кола і виконує завдання вихователя, наприклад: усміхнутися, сказати комплімент комусь із дітей, подарувати повітряний поцілунок, привітатися без слів за допомогою лише жестів тощо.

Я БАЧУ

Мета: Розвивати логічне мислення; мовлення, особливо вміння формулювати/ставити запитання, обдумати їх; формувати сенсорні і математичні навички (колір, форма, орієнтація в просторі, відчуття на дотик); розвивати емоційний інтелект.

Хід гри: Гравці сидять або стоять на певній відстані один від одного.

Гра має бути максимально простою. Вихователь каже: «Я бачу в цій кімнаті щось синє», а тоді пропонує комусь з дітей відгадати цей предмет.

Вихователь додає: «Я бачу щось невелике і кругле», «Я бачу щось м'яке й біле».

Правила: Дитина може поставити скільки завгодно уточнювальних питань, щоб врешті-решт знайти відповідь.

Варіанти гри: на майданчику ця гра може стати ще веселішою, якщо вихователь скаже, наприклад, «Я бачу те, що рухається».

ЗАБОРОНЕНИЙ РУХ

Мета: Розвивати увагу, вміння бути самостійним, дотримуватися дистанції.

Хід гри: Діти стають на певній відстані один від одного. Вихователь — обличчям до дітей. Він оголошує правило: «Заборонений рух — руки на вуха». Тоді вихователь швидко називає і показує інші рухи. Наприклад, «руки на пояс», «руки на голову», «руки вгору». Діти повторюють за ним.

Правила: Після кількох таких повторів, вихователь має швидко зробити заборонений рух. Завдання діточок — вчасно відреагувати і не повторити його.

ВИТІВНИКИ

Мета: Удосконаливати навички ходьби у хороводі із дотриманням дистанції. Розвивати увагу та вміння грати разом.

Хід гри: Гравці стоять у колі на певній відстані один від одного. Лічилкою обирають «витівника». Решта дітей, дотримуючись дистанції, рухаються по колу й наспівують: Один за одним ми крокуємо у такт. Зупинимось на місці і зробимо... ось так! Після слів «Зупинимось на місці» діти припиняють рух й чекають руху «витівника». «Витівник» демонструє будь-який рух, а учасники повинні наслідувати його. Після декількох повторень «витівник» призначає собі заміну. Кожний наступний «витівник» має вигадувати нові рухи.

КРОКОДИЛ

Мета: вчити використовувати жести, міміку, різні рухи, розвивати увагу, координацію; не порушувати дистанцію під час гри.

Хід гри: Гравці сидять або стоять на певній відстані один від одного. Лічилкою обирають ведучого, який задумує якусь тварину й показує її, використовуючи жести і міміку, пози, стрибки та кривляння; учасники гри-пантоміми намагаються відгадати тварину.

Правила: Під час відгадування ведучий може кивати головою «так» і «ні». Але забороняється підказувати: малювати, вимовляти назву тварини (навіть без звуку, одними губами) мовою жестів.

ТАНЦЮЙ, РУКА!

Мета: вчити використовувати жести, танцювальні ритмічні рухи, розвивати увагу, координацію; не порушувати дистанцію під час гри.

Хід гри: Гравці сидять або стоять на певній відстані один від одного. Вихователь пропонує влаштувати танцювальний батл. По черзі кожна дитина каже, яка частина тіла буде зараз танцювати та всі під музику виконують завдання.

Правила гри: танцює лише одна частина тіла.

Дитину намагається прислухатися до ритму.

Реквізит для гри: весела музика

РУХЛИВІ ІГРИ (МОЛОДШИЙ ДОШЛІЙ ВІК)

ПОТЯГ

Мета гри: Розвивати у дітей вміння виконувати рухи з дотриманням дистанції, за звуковим сигналом, закріплювати навички шиккування в колону. Вправлятися з ходьби різного темпу один за одним, не порушуючи дистанцію.

Опис: Діти шикуються в колону з одного боку майданчика, орієнтуючись на дистанційні відмітки. Поруч лежить довга мотузка, на якій зав'язані кольорові стрічечки на відстані до 1,5 метрів. Вихователь пояснює дітям, що необхідно триматися за мотузку однією рукою біля стрічечки. Перша дитина

або вихователь - паровоз, інші вагони. Вихователь дає гудок, діти починають рухатися вперед, дотримуючись дистанції. Спочатку йдуть повільно, потім швидше, поступово переходячи швидку ходу, вимовляють «Чу - чу - чу!». «Поїзд під'їжджає до станції» - каже вихователь. Діти поступово сповільнюють темп і зупиняються. Вихователь знову дає гудок, рух поїзда поновлюється.

Правила:

1. Під час руху і на зупинці обов'язково дотримуватися дистанції.
2. Рухатися можна тільки після гудка, тобто за сигналом вихователя.

Варіанти: Ввести зупинку. Діти опускають мотузку. Не змінюючи місця, «збирають квіти або гриби та ягоди», танцюють.

ЩО СХОВАНО

Мета: Розвивати у дітей зорову пам'ять, увагу. Вчити не порушувати дистанцію.

Опис: Діти сидять на стільцях або стоять на відстані один від одного у півколі. Вихователь кладе в центрі півкола три - п'ять предметів та пропонує їх запам'ятати. Потім гравці встають і повертаються спиною до центру і закривають очі. Вихователь ховає один предмет, з тих, що лежать в центрі кола і каже: «Подивіться». Діти відкривають очі, повертаються обличчям до центру і згадують, якогось предмета немає. Вихователь по черзі опитує дітей. Кожен каже йому, що сховано. Коли більшість гравців дає правильну відповідь, вихователь голосно називає захований предмет. Після цього гра поновлюється.

Правила:

Коли вихователь ховає предмет, гравці повертаються спиною і закривають очі. За сигналом «Подивіться!», гравці відкривають очі і знову повертаються обличчям до центру кола.

Варіанти: Закріпити знання основних кольорів, взяти кубики або прапорці. Викликати тільки одного гравця.

Ускладнення: прибирати 2 предмета.

ПТАШКИ

Мета гри: Розвивати у дітей вміння виконувати рухи за сигналом вихователя, запам'ятовувати своє місце, вправлятися з бігу в прямому напрямку, не зачіпаючи один одного.

Опис: Діти – пташки.. Кожна дитина має свій будиночок – гніздо. Гнізда знаходяться з одного боку майданчика на відстані один від одного. Діти зображують птахів. За словами вихователя «Полетіли!» - пташки вилітають з гнізда. Літять до протилежного боку майданчика до своєї помітки, помахуючи руками - крилами. Зупиняються, присідають та шукають черв'ячків або зернятка. За словами вихователя «Додому!» - пташки повертаються додому у своє гніздечко.

Правила:

1. Пташки вилітають за словом вихователя «Полетіли!».
2. Пташки повертаються додому за словом вихователя «Додому!».

Варіанти: Запропонувати пташкам після перельоту злітати на височину.

У кожної пташки свій колір будиночка - гнізда.

АВТОБУС

Мета гри: Розвивати у дітей вміння розрізняти кольори світлофора та діяти за зоровим сигналом. Вправлятися з ходьби колоною, дотримуючи дистанцію. Знайомити з ПДР.

Опис: Діти стоять вздовж стіни в колоні, дотримуючи дистанцію один від одного, однією рукою тримаються за довгий шнур. Вихователь в одному з кутів павільйону, тримає в руці три кольорових прапорці (червоний, жовтий, зелений). Піднімає зелений прапорець - діти крокують (автобус рухається). підійшовши до вихователя - діти дивляться, чи не змінився колір прапорця. Якщо зелений - рух триває, жовтий або червоний - діти зупиняються і чекають, коли з'явиться зелений.

Правила:

Рухатися можна тільки на зелений колір прапорця.

При появі жовтого або червоного кольору колона зупиняється.

Варіанти: Влаштувати зупинку, на якій діти сидять і відпочивають.

Коли автобус під'їжджає до зупинки, то уповільнює хід.

ХТО В БУДИНОЧКУ ЖИВЕ?

Мета гри: Розвивати у дітей спостережливість, увагу, активність. Формувати навички дотримання дистанції.

Опис: Діти сидять на стільцях півколом, перед ними на відстані кількох кроків ставиться ширма - будинок. Вихователь називає когось по імені, і той йде за ширму. Тихенько домовляються, яку тварину чи птаха дитина буде зображувати. Вихователь: Ось будиночок який!

Цей будинок не простий...

Тук-тук-тук!

Хто в будиночку живе?

Хто тут мешкає, кажи?

За ширмою лунає мукання корови, гавкіт собаки та ін. Вихователь пропонує одному з дітей відгадати, хто кричить.

Правила:

1. Відгадувати тварин або птаха може тільки та дитина, на яку вкаже вихователь.

2. Той, хто назвав мешканця будинка правильно, йде за ширму.

СОНЕЧКО ТА ДОЩИК

Мета гри: Розвивати у дітей вміння дотримуватися дистанції, виконувати рухи за сигналом вихователя, знаходити своє місце на майданчику. Вправлятися з ходьби у різному темпі та бігу.

Опис: Діти сидять на лавочці з мідміткою на кожну дитину вздовж павільйону, це їх «будинок». Вихователь дивиться у вікно і каже «Яка гарна погода, йдіть гуляти!». Діти встають і йдуть в прямому напрямку на інший бік павільйону. «Дощ пішов, біжіть додому!» - каже вихователь. Діти біжать на свої місця. Вихователь промовляє «Кап - кап - кап!». Поступово дощ вщухає і вихователь каже: «Ідіть гуляти. Дощ перестав!».

Правила:

1. Діти йдуть з дому за сигналом «Йдіть гуляти!».

2. Біжать додому за сигналом «Дощ пішов!».

3. Діти займають тільки своє місце.

Варіанти: можна поовести гру на ігровому майданчику. Під час прогулянки діти можуть щось робити: збирати квіти або гриби та ягоди». Ходьбу можна замінити танцем.

