**Сборник 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

**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.

**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 спрыгивании 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»**

|  |
| --- |
| **Загадка.** Учит вежливости нас,                                                                      Почитает вслух рассказ.                                                                         учитель, не писатель.             наш -                                              (воспитатель) |
| **Считалка** « Жили-были сто ребят»                   Жили-были сто ребят, Все ходили в детский сад. Все садились за обед. И съедали сто котлет, А потом ложились спать. Начинай опять считать! |

**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 будите 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 разведал 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 удается 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.

**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.

**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.

**«Народная культура и традиции»**

**Считалка**

Черной 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.

**«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.

**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 подводится итог, 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.

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 запоет.

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 «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.

В конце дорожки могут быть разные задания – подлезть, попасть в цель, кольцеброс…

**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.

**Профессия «Швея», «Модельер»**

**Считалки.**

У Ивана три кафтана,

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.

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.