

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное Учреждение
детский сад «Алёнка».**

**Рекомендации для воспитателей
«Подвижные игры для детей 3-5 лет».**

Подготовил: воспитатель

Михайлова О. С.

Р.п. Дмитриевка 2018г.

Игра «Позови меня».

Дети выстраиваются в шеренгу или располагаются полукругом, а затем по жребью или с помощью считалки выбирают водящего, который отходит в сторону на несколько метров и поворачивается спиной к остальным участникам. После этого ведущий молча показывает пальцем на одного из игроков, тот громко произносит имя водящего и умолкает. Затем водящий подходит к остальным участникам и пытается с первой попытки угадать, кто его позвал. В случае ошибки игра повторяется, если водящий угадал правильно, то он меняется местами с игроком, позвавший его.

Игра «Отнеси в домик».

Ведущий заранее готовит инвентарь - игрушку небольшого размера или отполированную палочку, затем прячет ее в комнате или на игровой площадке. Дети разделяются на 2 команды. Ведущий объявляет, что игрушка спрятана, а нашедший должен отнести ее в «домик», например в поставленную на стол коробку. По сигналу ведущего участники ищут спрятанный предмет и затем относят его в коробку. Члены разных команд могут отнимать игрушку друг у друга, чтобы первыми доставить ее в «домик». Побеждает та команда, которой удалось это сделать. При этом ведущий должен следить за тем, чтобы дети не применяли силовые приемы.

Игра «Отбей мяч».

Данную игру можно проводить как на свежем воздухе, так и в помещении. Участники встают в круг на расстоянии около 50 см друг от друга, а в центр ведущий кладет небольшой мяч и затем катит его по земле к одному из игроков. Участники стараются отбить мяч руками, не хватая его и не поднимая с земли, пытаясь при этом «выбить» им любого из своих соперников. Игрок, которого «выбили», не принимает участия в занятии до тех пор, пока не будет «выбит» следующий игрок и т. д. Состязание продолжается в течение заранее определенного времени. Побеждает тот участник, которого не «выбили» до конца игры. Нельзя ловить мяч руками, отбивать его ногами, перемещаться по кругу или сходить со своего места.

Игра «Шарик летит – замри».

Данную игру лучше всего проводить в помещении. Перед началом занятия ведущий готовит инвентарь – воздушный шар. Участники занимают места на игровой площадке. Ведущий подбрасывает шар вверх как можно выше. После этого игроки должны замереть и не шевелиться до тех пор, пока тот не упадет на

пол. Улыбаться и разговаривать также запрещается. Участники, нарушившие перечисленные выше правила, выбывают из игры. А победителем объявляется тот, кто сможет дольше оставаться неподвижным.

Игра «Обними шар».

Это очень веселая зимняя игра. Перед началом занятия ведущий помогает детям скатать из снега большой шар (диаметром не менее 1 м). Затем участники встают в круг вокруг шара и крепко держатся за руки. По команде ведущего игра начинается. Каждый участник старается за руки подтянуть соперников к центру круга таким образом, чтобы кто – то из них коснулся шара, при этом сам всячески избегает этого. Игрок, дотронувшийся до шара или задевший его одеждой, покидает площадку. Выигрывает последняя пара участников, не дотронувшихся до шара.

Игра «Лягушата».

Данную игру можно проводить как в достаточно просторном помещении, так и на свежем воздухе. Перед началом занятия ведущий чертит на полу или на земле 2 параллельные прямые на расстоянии около 1 м друг от друга – это «река». Участники выстраиваются вдоль обеих линий. Затем по команде ведущего : «Лягушата, на берег!» дети должны перепрыгнуть линию, оказавшись между прямыми. Услышав фразу : «Лягушата, на берег!», участники выпрыгивают обратно. Малыши, перепутавшие действия, выбывают из игры, а выигрывает тот ребенок, который безошибочно выполнил все указания ведущего. Для того чтобы усложнить задание, последний может несколько раз подряд дать команду «в реку», при этом, разумеется, дети должны оставаться на месте.

Игра «Бег улиток».

Данную игру можно проводить в помещении или на свежем воздухе. Перед началом занятия ведущий отмечает 2 линии на расстоянии около 3 метров друг от друга. Участники выстраиваются на старте в шеренгу. Затем по команде ведущего они начинают двигаться вперед. Однако, в отличие от обычных эстафет, побеждает тот игрок, который придет к финишу позже всех. При этом участники не имеют права останавливаться или пятиться назад. Ведущий должен следить за выполнением правил, а «проштрафившийся» игрок выбывает за пределы площадки.