|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«Идем по команде»** |  | **«Кто быстрее разложит»** |
| Атрибуты: дорожка из прикрепленных к полу листов формата А4 |  | Атрибуты: 2 дорожки с квадратами разных цветов (8-10), 2 набора кубиков каждого цвета, соответствующих цветам квадратов. |
| Цель: Формировать умение действовать по тактильному указанию (ладонью педагога) |  | Цель: Формировать умение соотносить цвета. |
| Ход игры: Ребенок с закрытыми глазами, воспитатель дает команду куда двигаться ребенку дотрагиваясь до определенного места на теле ребенка.  До правого плеча – направо, до левого плеча – влево, до груди – вперед. |  | Ход игры: Два ребенка по команде берут кубик и находят квадрат соответствующего цвета. Выигрывает тот игрок, который разложит все кубики быстрее. |
| https://sun9-54.userapi.com/c857736/v857736187/1e4eb4/15ETQUr-5bA.jpg |  | https://sun9-9.userapi.com/c857532/v857532515/1e549a/IlGb0ScnNMQ.jpg |
| Усложнение игры: тактильное указание заменяется звуком, например, колокольчик |  | Усложнение игры: детям предлагается расставить кубики в определенной последовательности с помощью карточки, например:   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  |  |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«Геометрические классики»** |  | **«Ладошки, стопочки»** |
| Атрибуты: Классики с геометрическими фигурами; большой кубик с изображением фигур на гранях кубика |  | Атрибуты: Дорожки с чередующемся изображением ладошек и стоп |
| Цель: Формировать умение быстро соотносить форму фигуры. |  | Цель: Формировать умение быстро переключать свои действия |
| Ход игры: Ребенок кидает кубик и прыгает на поле классика по той фигуре, которая выпала на сторону кубика. |  | Ход игры: Ребенок двигается по дорожке в зависимости от изображения (стопы- руки). |
| https://sun9-64.userapi.com/c206824/v206824187/106e09/UWSH4GvoXKY.jpgC:\Users\Dom\Pictures\Матвей.jpg |  | https://sun9-56.userapi.com/c858016/v858016187/1e8a68/lNSXXBNfRms.jpg |
| Усложнение игры: ребенок прыгает на одной ноге. |  | Усложнение игры: вводится соревновательный элемент – время. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«Разложи мешочки»** |  | **«Не ошибись»** |
| Атрибуты: Поле на полу с точками различного количества (до 6), разноцветные мешочки 6 цветов,  Схема соответствия цвета количеству |  | Атрибуты: Поле с расположенными изображениями стоп (правой или левой и ладонями правой и левой) |
| Цель: Формировать умение соотносить количество с цифрой и цветом |  | Цель: Формировать умение соотносить действие в соответствии с изображением на поле. |
| Ход игры: ребенок должен разложить мешочки в соответствии с количеством и цифрой |  | Ход игры: Ребенок действует в соответсвии с изображенным рисунком. |
| https://sun9-46.userapi.com/c854016/v854016187/22ff50/TBcQ5l5_cCQ.jpg |  | https://sun9-70.userapi.com/c854420/v854420187/2275c3/-nYzhVNopA4.jpg |
| Усложнение игры: игра вдвоем, кто быстрее |  | Усложнение игры: вводится соревновательный элемент, кто быстрее или на определенное время. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«Собери не ошибись»** |  | **«Кто быстрее соберет»**. |
| Атрибуты: Перекладина на которой висят ленточки 2-х цветов, разметки двух полей куда складываются ленты определенного цвета на двух игроков, расположенные по разным сторонам перекладины. |  | Атрибуты: Низкая коробка или поднос с маленькими мячиками диаметром 5 см, и два тазика. «Башмак-черпалка» из картона на одну ногу для каждого игрока |
| Цель: Формировать координацию движения, умение работать по правилам |  | Цель: развитие координации движения, мышц ног и стопы. |
| Ход игры: Игроки стоят по разные стороны перекладины, между двух полей на которые они будут собирать ленты. По команде ведущего начинаюс ногой снимать ленту таща ее по полу к своему полю. Выигрывает тот кто раньше собирет и не ошибется. |  | Ход игры: игроки в башмаках-черпаках по команде начинают «черпать» мячики и перекладывать в тазик. Выигрывает тот у кого больше мячей. |
| C:\Users\Dom\Pictures\алиса и матвей.jpg |  | https://sun9-31.userapi.com/c855424/v855424187/227825/9_3BonlCJlg.jpg |
| Усложнение игры: постепенно количество цветов доводится до 4 |  | Усложнение игры: игроки должны собрать мячики определенного цвета |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«Кошки и мышки»** |  | **«Мяч в корзине»**. |
| Атрибуты: не большие игрушки мышки и кошки |  | Атрибуты: мяч и корзинка |
| Цель: Развитие координации движения и ловкости, умение быстро реагировать на сигнал |  | Цель: развитие координации движения , глазомера |
| Ход игры: Дети становятся в круг. Двум детям, стоящим друг напротив друга, дают игрушки: одному — мышку, другому — кошку. По сигналу взрослого дети начинают передавать игрушки по кругу. Мышка убегает, а кошка ее догоняет. |  | Ход игры: Дети встают друг за другом, они должны забросить мяч в корзину. |
| C:\Users\Dom\Pictures\hello_html_m60dc0521.gif |  | http://life-games.net/_si/0/15150868.jpg |
| Усложнение игры:   * по сигналу «стоп» передвигаются в другую сторону * игрушки заменяются мячами разных размеров |  | Усложнение игры: постепенно расстояние между бросающим и корзинкой увеличивается, бросать мяч правой, а потом левой рукой, снизу, сверху и т.д. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«Быстрее – медленнее»** |  | **«Не боюсь** |
| Атрибуты: напольные коврики, или коврики-пазлы с изображенными на них стрелками |  | Атрибуты ---- |
| Цель: Развитие умение ориентироваться в пространстве |  | Цель: развивать быстроту реакции |
| Ход игры: Раскладываем коврики  (напольные пазлы) на полу в разных местах на расстоянии 30 см друг от друга. Показываем, как нужно перепрыгивать с коврика на коврик. После того как ребенок выполнит задание выкладываем коврики квадратом, кругом, зигзагом и т. д. |  | Ход игры: дети встают в круг, в середине круга встает ловишка. Игроки прыгают по кругу со словами «Не боюсь! Не боюсь!», то разводя руки в стороны, то убирая их за спину. Задача ловишки осалить одного из игроков, когда руки того будут разведены в стороны. |
| https://sun9-67.userapi.com/c847220/v847220588/1dfaeb/Ntob-FCu_ss.jpg |  |  |
| Усложнение игры:   * расстояние между ковриками увеличивается. * Дорожку надо пройти за определенное время |  | Усложнение игры:   * прыгать ноги в стороны – вместе; * салить можно того, кто находится в стойке ноги врозь. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«Снайперы»** |  | **«Попади в свои ворота»** |
| Атрибуты: кольцебросы |  | Атрибуты: воротики разного цвета, мячики по размеру и цвету соответствующие воротикам |
| Цель: Развитие ловкости, глазомера |  | Цель: формировать умение соотносить цвета |
| Ход игры: Игроки делятся на команды в зависимости от числа кольцебросов. Команды располагаются на некотором расстоянии от подставок для набрасывания. У каждого игрока имеется по несколько колец. Задача команд — набросить как можно больше колец на подставки. |  | Ход игры: Дети выстраиваются друг за другом около корзиныс мячами, на расстоянии 3 метров находятся воротики. Ребенок берет мяч и в соответствии с цветом мяча, пытается попасть в воротики того же цвета. |
| https://my-book-shop.ru/image/product/4/1645987.jpg |  | http://kaylas-n.ru/wp-content/uploads/2019/02/Dugi-dlya-podlezaniya-4-sht--e1573136157950.jpg |
| Усложнение игры:   * расстояние между кольцебросами постепенно увеличивается. * Дорожку надо пройти за определенное время |  | Усложнение игры:   * Кидаем сначала одной рукой потом другой; * Играем кто быстрее и точнее забросит свои мячи |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«Островки в болоте»** |  | **«Ходули»** |
| Атрибуты: кочки из мягкого конструктора |  | Атрибуты: детские ходули из ведерок |
| Цель: Развитие ловкости, вестибулярного аппарата |  | Цель: Развитие у детей устойчивого равновесия при ходьбе на ограниченной поверхности поднятой на высоту |
| Ход игры: Игроки делятся на 2 команды им надо пройти как можно быстрее по кочкам при этом не упасть. |  | Ход игры: дети стоя на ходулях должны пройти определенное расстояние и не соскочить с них. |
| https://static.detstrana.ru/public/games/03/f4/06/6e715_7e82.jpg |  | https://www.maam.ru/upload/blogs/detsad-364137-1489819559.jpg |
| Усложнение игры:   * расстояние между кочками увеличивается. * Игроку дается всего две кочки и он должен перешагнув с кочки на другую, переместить первую кочку дальше. * Можно идти только по кочкам одного цвета, не перепутав |  | Усложнение игры:   * Двигаемся по маршруту кривая дорожка * Двигаемся преодолевая препятствия |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«Ручной футбол»** |  | **«Съедобное-несъедобное»** |
| Атрибуты: игровое поле, мячик пластиковый диаметром 10-15 см (для усложнения резиновый тех же размеров) |  | Атрибуты: мяч |
| Цель: развитие умения быстро ориентироваться во время игры на игровом поле и совместно с командой принимать быстро правильное решение. |  | Цель: развитие внимания, памяти, ловкости |
| Ход игры: Дети делятся на две команды по 6 человек. Встают вокруг поля и берутся за ручки. Поднимают полотно. Судья кладет мяч на середину поля и по команде судьи игроки пытаются забить мяч в ворота противника. Игра проходит от 3 до 5 минут, побеждает та команда в которой игроки забьют больше мячей. |  | Ход игры: С помощью считалочки выбирается ведущий, и ему дают мяч. Остальные игроки садятся перед ним в ряд или становятся в одну линию. Задача ведущего бросать по очереди каждому участнику мяч и называть слово. Если сказанное слово относится к еде или питью, то игрок должен сразу отреагировать и поймать мяч. Если оно не означает пищу или напиток, то ребенок отбивает мяч, не касаясь его руками.  Тот, кто допустил 3 ошибки становится на место ведущего. Многое в этой игре зависит от водящего. |
| C:\Users\Dom\Pictures\ручной футбол\IMG_20210111_091553.jpgC:\Users\Dom\Pictures\ручной футбол\IMG_20210111_091808.jpg |  | http://bee-english.ru/foto/DSC_1075.jpg |
| Усложнение игры:   * Игроки берут за ручку одной рукой. * Пластиковый мячик заменяется на более тяжелый резиновый. * Игроки встают на одну ногу. |  | Усложнение игры: ведущий выдумывает «несъедобные» слова, начало которых созвучно с продуктом питания или напитком. Например: «Груууша», а другому «Груузовик». Смысл в том, что ведущий старается быстрее стать игроком. Он придумывает разные способы, чтобы ускорить этот момент. |