|  |
| --- |
| **«Автомобили» (с мячом)** Дети размещаются по краю зала, изображая автомобили. У каждого ребенка в руках большой мяч. Воспитатель в центре зала, в руках у него три флажка — красный, желтый и зеленый (светофор). Воспитатель поднимает зеленый флажок — дети бегают врассыпную по всему залу; желтый — дети замедляют движение, бегают медленно; красный флажок — дети останавливаются и отбивают мячи об пол (ав­томобиль мотор не глушит). После двух повторений звучит сигнал «В гараж!». Отмечаются самые внимательные дети-водители. |
| **«Бездомный заяц»** Из числа играющих выбирают охот­ника, остальные — зайцы. Они находятся в норках (кружках). Ко­личество норок (кружков) на одну меньше числа зайцев. Охотник старается поймать зайца, который остался без домика. Тот убегает. Он может спастись в любой норке — забежать в кружок. Теперь уже другой заяц остается без норки, и его ловит охотник. Если охотник поймает (коснется) зайца, то они меняются ролями. Если охотник долго не может никого поймать, то на его роль выбирают другого ребенка. |
| **«Воробышки и автомобиль»**. Дети садятся на стульчики или скамейки на одной стороне комнаты или площадки. Это воробышки в гнездышках. На противополож­ной стороне площадки стоит воспитатель, изображая автомобиль. На слова воспи­тателя: «Полетели, воробышки, на дорожку» — дети бегают по площадке, размахивая руками, пак птички крылышками. Воспитатель через некоторое время говорит: «Осторожно, автомобиль едет, летите, воробышки, в свои гнездышки». Автомо­биль, выехав из гаража, едет в сторону воробышков. Воробышки улетают в гнездышки (садятся на стульчики). Автомобиль возвращается в гараж.  *Указания.* К игре вначале привлекают небольшое число детей (10—12), затем всю группу. Воспитатель предварительно показывает, как летают воробышки, как они клюют зернышки. Дети, подражая воробышкам, выполняют все эти действия, затем можно включить в игру роль автомобиля. Воспитатель выполняет ее сам. Только после многократных повторений он поручает ее активному ребенку. Автомо­биль едет не слишком быстро, чтобы дать возможность всем птичкам найти свои гнездышки. |
| **«Воробышки и кот»**. Дети стоят на скамеечках или на больших кубиках, раз­ложенных на полу по одну сторону площадки. Это воробышки на крыше. В стороне сидит кот (воспитатель или кто-нибудь из детей). Кот спит. «Воробышки полетели», - говорит воспитатель. Воробышки спрыгивают с крыши, расправив крылья, разле­таются во все стороны. Но вот просыпается кот. Он произносит «мяу-мяу» и бежит ловить воробышков, которые прячутся на крыше. Пойманных кот отводит к себе в дом. Игра повторяется 5—6 раз.  *Указания.* Следить, чтобы дети мягко приземлялись, спрыгивали на носки и сгибали колени. |
| **«Кролики»**. На одной стороне площадки мелом нарисованы кружочки (5—6) — это клетки для кроликов. 11сред ними стоят стульчики. На противоположной стороне — дом сторожа (стул, на котором сидит воспитатель). Между домом и клетками кро­ликов находится лужок, на котором кролики гуляют. Воспитатель делит всех играю­щих на группки по 3—4 ребенка. Каждая группка становится в один из начерчен­ных на полу кружочков. Дети присаживаются по указанию воспитателя на корточ­ки (кролики сидят в клетках). Воспитатель подходит поочередно к клеткам и вы­пускает кроликов на лужок. Кролики один за другим проползают под стулом, а затем бегают и прыгают на лужайке. Через некоторое время педагог говорит: «Бегите в клетки!» Кролики спешат домой. Каждый возвращается в свою клетку, проползая снова под стулом. Кролики сидят в клетках до тех пор, пока сторож снова не выпустит их гулять. Игра повторяется 4—5 раз.  *Указания.* Вместо стульев для подползания можно использовать дуги, по­ложенную на стойки планку или натянутый шнур. |
| **«Куры и цып­лята».** Детей разделить на две подгруп­пы — куры и цыплята — и расположить на противоположных сто­ронах площадки. По сигналу «Гу­лять!» куры спрыгивают со ска­мьи высотой 30 см, перепрыги­вая через ручей шириной 50 см, а цыплята выпрыгивают из обру­чей, также перепрыгивают через ручей шириной 50 см и бегут на полянку. По сигналу «Лиса!» все возвращаются в дом, забегая за скамейку и обручи.  *Указания.* В группу цыплят мож­но определить детей послабее. Если дети одинаково владеют прыжками, то после двух повторений груп­пы поменять. |
| **«Ловишки».** Дети находятся на площадке. Выбранный ловишкой становится на середине. По сигналу «раз, два, три... лови» все играющие разбегаются по пло­щадке, увертываются от ловишки, который старается догнать кого-нибудь из де­тей и коснуться его рукой, запятнать. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону. Когда будет запятнано 3—4 играющих, выбирают другого водящего.  *Указания.* Можно использовать другие варианты игры: «Ловишки-перебежки», «Ноги от земли», «Ловишки в кругу» и др. |
| **«Мыши в кладовой»**. Дети изображают мышей. Они стоят или сидят на стульях (скамейках) на одной стороне площадки (мышки в норках). На противоположной стороне, на высоте 50—40 см натянута веревка, за ней кладовая. Сбоку от играю­щих сидит воспитатель, исполняющий роль кошки. Кошка засыпает, а мыши бегут в кладовую. Проникая в кладовую, они нагибаются, подлезая под веревку. В кладовой мыши присаживаются на корточки и грызут сухари. Кошка внезапно просыпается и бежит за мышами. Мыши выбегают из кладовой и прячутся в норки. (Кошка не ловит мышей, она только делает вид, что хочет поймать их.) Затем кошка возвращается на место и засыпает. Игра продолжается. Повторяется игра 5—6 раз.  *Указания.* Подлезая под веревку, ребенок должен наклоняться пониже, чтобы не задевать ее. |
| **«Найди и промолчи».** Дети стоят в шеренге лицом к воспитателю. Он предлагает им повернуться и закрыть глаза, а сам в это время прячет какой-нибудь предмет. По разрешению воспитателя дети поворачиваются, открывают глаза и приступают к поискам спрятанного предмета. Нашедший предмет подходит к воспитателю и тихо, на ухо говорит, где он его нашел. Если он сказал правильно, то отходит в сторону. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не найдут спрятанный предмет.  *Указания.* Воспитатель поручает прятать предмет и самим детям. Если кто-то затрудняется в поисках, можно подсказывать ему, говоря «холодно» или «жарко». |
| **«Не попадись в мышеловку»** Организовать ворота разной высоты для подлезания на ступнях без рук и на ладонях и коленях кто задел воротики, тот попался в мышеловку. |
| **«Обезьянки».** Воспитатель предлагает двум детям (обезьянкам) подойти к стремян­ке, стать лицом к ней и взобраться на 3-4-ю рейку (дерево) за фруктами или ореха­ми. Затем на стремянку залезает следующая пара.  Когда малыши научатся уверенно взбираться на стремянку и спускаться с нее, можно предложить им залетать на гимнастическую стенку. |
| **«Пастух и стадо».** Дети изображают стадо (коров, телят). Выбирают пастуха. Ему вручают пастушью шапку, хлыст и рожок. Стадо собирается на скотном дворе. Пастух стоит в отдалении. Воспитатель произносит:  Ранним-рано поутру  Пастушок: «Ту-ру-ру-ру!»  А коровки в лад ему  Затянули: «Му-му-му!»  На слова «ту-ру-ру-ру» пастушок играет в рожок, после слов «му-му-му» коровки мычат. Затем дети становятся на четвереньки, и стадо идет на зов пастуха.  Он гонит их в поле (на другую сторону площадки). Там стадо пасется некоторое время, затем пастух гонит его обратно в хлев. Выбирают нового пастуха. Игра повторяется 2—3 раза.  *Указания.* Для игры нужна достаточно просторная площадка. Дети не должны сбиваться в одно место. |

                                Подвижные игры для детей 4-5 лет

**Шоферы**  
С одной стороны площадки два "гаража" (начертить две параллельные линии на расстоянии 5 - 6 шагов одна от другой). На линиях сделать места для "автомобилей"; поставить кубики. В одном гараже стоят машины с красными рулями (на кубиках лежат красные кружки), а в другом - машины с зелеными рулями (на кубиках лежат зеленые кружочки). Дети - "шоферы", поделены на две равные группы, становятся лицом к своим машинам каждый возле своего руля, которые лежат на кубиках. Воспитатель, который выполняет роль милиционера, стоит на одинаковом расстоянии от двух гаражей и руководит движением машин. Когда он отводит левую руку в бок, дети - шоферы с гаража, стоящий с левой стороны, нагибаются, берут обеими руками руль и готовятся к выезду (колонкой). На поднятый вверх зеленый флажок дети выезжают из гаража и разьезжаются по всей площадки. На красный флажок останавливаются, на зеленый едут дальше. На слова воспитателя: "В гараж" машины возвращаются на свои места. Воспитатель отмечает внимательного шофера, который раньше всех вернулся в гараж. Затем воспитатель отводит руку в сторону и дети - шоферы, которые стоят с правой стороны, делают тоже самое.   
  
**Сова**  
С одной стороны площадки место для "бабочек" и "жучков". В стороне начертан круг - "гнездо совы". Выделенный ребенок - "сова" встает в гнездо. Остальные дети - "бабочки" и "жучки" встают за линией. Середина площадки свободна. На слово воспитателя: "день" бабочки и жучки летают (дети бегают по площадке). На слово воспитателя: "ночь" бабочки и жучки быстро останавливаются на своих местах и не шевелятся. Сова в это время тихо вылетает на площадку на охоту и забирает тех детей, которые пошевелилися (отводит их в гнездо). На слово воспитателя: "день" сова возвращается в свое гнездо, а бабочки и жучки начинают летать.Игра заканчивается, когда у совы будет 2 - 3 бабочки или жучка. Воспитатель отмечает детей, которые ни разу не были забраны совой в гнездо.   
  
**Стоп!**  
С одной стороны площадки за линией дети стоят в шеренге. На расстоянии 10 - 15 шагов от детей чертят круг (диаметром 2 - 3 м). Из детей выбирают одного ведущего, который становится в круг спиной к ним. Ведущий закрывает глаза и говорит: "Быстро иди, не отставай, стоп!" В то время, когда он говорит эти слова, дети большими шагами быстро идут вперед по направлению к ведущему. На слово "стоп!" все замирают на местах, ведущий быстро смотрит. Если ребенок не успел остановиться и встать ровно, ведущий снова ведет его к линии и он при повторении игры начинает двигаться снова от линии. Ведущий снова закрывает глаза и говорит те же слова, а дети дальше двигаются к ведущему в круг, и так до тех пор, пока кто - нибудь из детей не дойдет к ведущему в круг раньше, чем тот скажет "стоп!" Этот ребенок меняется местами с ведущим, и игра повторяется.

**Игра «Цветные машины»**

Задача: закрепить у детей названия основных цветов, тренировать их зрительное внимание, умение выполнять действия по словесной инструкции.

Оборудование: разноцветные кольца по количеству играющих (поровну на каждый цвет), соответствующие им по цвету флажки.

Описание. Дети стоят с одной стороны площадки (они машины в гараже) и держат в руках кольца разных цветов («рули»). Взрослый поднимает флажок какого-нибудь цвета. Дети, имеющие кольцо такого же цвета, выбегают на площадку, крутят «рули» и гудят, подражая машинам. Когда взрослый опускает флажок, «машины» возвращаются в гараж. Затем взрослый поднимает флажок другого цвета или несколько одновременно, а дети с кольцами заданных цветов продолжают движение. Если дети не замечают, что флажок опущен, взрослый дает команду словами: «Машины синего цвета возвращаются в гараж!» По мере тренировки можно совсем отказаться от флажков и играть с помощью словесных сигналов.

**Игра «У медведя во бору»**

Задача: развить ловкость, быстроту движений.

Описание. На одной стороне комнаты проводится линия - это опушка леса. Около нее через 2-3 шага Рисуется круг - место для медведя. На другой стороне комнаты за линией находится домик для детей. Один из детей играет роль медведя. Остальные дети  идут «гулять по лесу», имитируя собирание грибов и ягод и проговаривая стихи:

У медведя во бору, Грибы, ягоды беру, А медведь не спит, И на нас рычит.

На последних словах «медведь» встает со своего места и начинает ловить детей. Пойманный (тот, до кого медведь дотронулся) отправляется к нему на опушку. Игра повторяется, пока не поймаются 2-3 играющих. Затем выбирается новый медведь, и игра начинается снова.

**Игра «Набрось кольцо»**

Задача: тренировать детей в набрасывании колец на определенные цели.

Оборудование: кольца, различные фигурки, на которые их надо набрасывать.

Описание. На полу (асфальте) проводят линию -это граница, с которой дети будут бросать кольцо. На расстоянии 1,5-2 м от нее ставится фигурка для набрасывания кольца (слон с поднятым хоботом, гусь с вытянутой шеей, носорог с выставленным рогом и т. п.) Взрослый показывает, как бросать кольцо - от себя, стараясь держать его в горизонтальном положении.

Далее дети пробуют набрасывать кольца самостоятельно. Взрослый при необходимости может помочь ребенку, направляя движение его руки.

**Игра «На охоте»**

Задача: тренировать детей в попадании мячом в определенную цель. Оборудование: мячи.

Описание. На одной стороне комнаты (площадки) располагается охотник, на другой - очерчиваются кружки для зайцев. В каждом из кружков находятся по 2-3 «зайца». Охотник выходит на середину площадки, как бы высматривая зайцев. По команде взрослого «зайцы» выбегают из кружков и прыгают на двух ногах. Затем со словом взрослого «Охотник!» останавливаются и поворачиваются к нему спиной. Охотник прицеливается и бросает в зайцев мячом (стараясь попасть в ноги). Тот из них, в кого охотник попал, считается подстреленным и уходит с охотником. После 3 повторений игры выбирается другой охотник, и игра начинается снова.

**Игра «Щенки и котята»**

Задача: развить ловкость, двигательные навыки детей.

Оборудование: гимнастическая стенка, скамейка или лесенка, детские стульчики.

Описание. Все играющие делятся на котят и щенков. «Котята» ходят легко, мягко, плавно около гимнастической стенки, «щенки» сидят на другой стороне комнаты за скамейкой или лесенкой, в «будках» из стульчиков. По команде взрослого щенки перелезают через скамейку и на четвереньках стараются догнать котят, которые, мяукая, влезают на гимнастическую лесенку. После 2-3 повторений играющие меняются ролями, и игра начинается снова.

**Игра «Колечко»**

Задача: развить внимательность и наблюдательность детей, координацию движений.

Оборудование: небольшое металлическое колечко.

Описание. Водящий стоит напротив остальных играющих, которые сидят, сложив руки лодочкой. Он держит в руках колечко и, подходя к каждому из игроков, как будто вкладывает им колечко в руки. Получивший кольцо не должен подавать вида, что это именно он. Когда водящий обошел всех детей, он говорит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого колечко, должен быстро встать и выбежать к водящему. Остальные дети должны удержать его и не позволить встать с места. Если все же ребенку с колечком это удается, он становится водящим, и игра повторяется снова.

**Игра «Пятнашки»**

Задача: развить ловкость, двигательные навыки детей.

Описание. Взрослый назначает водящего - «пятнашку», которому дается отличительная повязка. Он встает в центре площадки и по сигналу взрослого начинает догонять («пятнать») остальных играющих, стараясь коснуться кого-нибудь из них рукой. Тот, кого он коснулся, выбывает из игры. Игра может продолжаться, пока пятнашка не поймает 3-4 играющих. Затем выбирается новый водящий, и игра повторяется. Следует выбрать нового водящего и в том случает, если пятнашка долгое время не может никого поймать.

**Игра «Гуси -гуси»**

Задача: приучить детей четко следовать правилам игры, развить подражательность, эмоциональность, двигательные навыки детей.

Описание. Из числа играющих выбирается волк и пастух. Остальные дети - гуси. Они встают на одной стороне площадки или комнаты - это их дом. Сбоку обозначается место - логово волка. Пастух зовет гусей на луг - середину комнаты. Там они ходят в разные стороны, «летают», вытягивая руки-«крылья» в стороны, щиплют травку, нагибаясь и вытягивая шею. Через некоторое время гуси и пастух ведут такой диалог:

Гуси-гуси! Га-га-га. Есть хотите? Да-да-да!. Ну, летите!

Нам нельзя! Серый волк под горой Не пускает нас домой!

Ну, летите, как хотите, Только крылья берегите!

После этого гуси расправляют руки-«крылья и «летят домой», но тут появляется волк и старается поймать кого-нибудь из гусей. Пойманных волк уводит к себе в логово. Оставшиеся гуси возвращаются домой, а затем снова идут пастись на луг. После 3-4 повторений подсчитывается количество пойманных гусей. Далее игра продолжается после назначения новых волка и пастуха.

**Игра «Мышеловка»**

Задача: развить двигательные навыки, скорость реакции, ловкость детей, совершенствовать выразительность и четкость речи.

Описание. Играющие делится на две группы, в одной из которых меньше человек (это мышеловка), в другой - больше (это мыши). Меньшая часть детей встает по кругу, берется за руки и ходит по кругу сначала в одну, затем в другую сторону, произнося текст стихотворения:

Ах, как мыши надоели, Развелось их просто страсть.

Все погрызли, все поели, Всюду лезут - вот напасть.

Берегитесь же, плутовки, Доберемся мы до вас.

Вот поставим мышеловки -Переловим всех за раз.

В это время дети - мыши бегают позади круга. Как только стихотворение заканчивается, дети -мышеловка останавливаются и поднимают вверх соединенные руки. «Мыши» вбегают в круг и выбегают из него.

По команде взрослого: «Хлоп!» дети-«мышеловка» опускают руки и приседают - «мышеловка» захлопывается. Те дети, которые не успели выбежать из круга, считаются пойманными и тоже встают в круг. Игра продолжается, пока не поймается большинство детей.

Затем дети меняются ролями.

**Игра «Караси и щука»**

Задача: развить двигательные навыки, скорость реакции, ловкость детей.

Описание. Играющие делятся на «карасей» и «камешки», одному ребенку поручают роль щуки. Дети-«камешки» встают кругом, «караси плавают» внутри круга. Ребенок-«щука» находится за кругом.

По команде взрослого: «Щука!» он быстро вбегает внутрь и старается поймать карасей, которые должны успеть спрятаться за «камешком» и присесть за кем-нибудь из детей, стоящих по кругу. Те, кто не успели, считаются пойманными и уходят за круг. Игра продолжается, пока не останется 2-3 ребенка. Затем выбирается новая «щука», а дети-«камешки» и «караси» меняются ролями.

**Игра «Пчелы и медведи»**

Задача: развить у детей ловкость, умение быстро влезать на гимнастическую стенку и слезать с нее.

Оборудование: гимнастическая стенка.

Описание. Играющие делятся на медведей (меньшая часть) и пчел (большая часть). «Пчелы» помещаются на гимнастической стенке - это их улей, «медведи» - на расстоянии 3-5 м от стенки - это лес. По команде взрослого пчелы слезают со стенки, летят на луг (на противоположную сторону площадки) за медом и жужжат.

В это время медведи влезают на стенку (в улей), чтобы полакомиться медом. Через некоторое время взрослый дает сигнал пчелам: «Медведи!» и они, услышав его, летят домой в - улей и «жалят» (дотрагиваются рукой) медведей, которые не успели убежать в лес. Затем пчелы возвращаются в улей, и игра повторяется. Через 2-3 повтора дети меняются ролями.

**Игра «Замри»**

Задача: развить воображение, подражательность, координацию движений детей.

Описание. Среди играющих выбирается водящий. Остальные любым способом передвигаются по площадке. По команде водящего: «Стоп!» все должны замереть в какой-либо позе. Затем он обходит все фигуры и выбирает ту, которая ему нравится больше всех. Выбранный становится водящим, а предыдущий присоединяется к остальным игрокам. Игра повторяется снова.

**Назначение:** Данная техника рисования может использоваться от младшей группы до старшей (с условием усложнения композиции на каждом возрасте), а так же педагогами и родителями.  
**Цель:**  Создать для детей условия для наиболее полного и свободного раскрытия их творческих способностей с помощью средств нетрадиционного рисования.  
**Задачи:** познакомить детей с нетрадиционной техникой рисования (ладонью);  учить самостоятельно придумывать композицию рисунка; развивать творческое воображение, внимание, мелкую моторику и координацию движений рук.

Пошаговое описание мастер-класса

1. **«Цветы на поляне»**  
   Нам понадобится:   
   1. Бумага  
   2. Вода  
   3. Тонкая кисточка  
   4. Гуашь

Для начала нужно сделать трафарет для нашего цветка. Ребёнок прикладывает свою ладошку к чистому листку бумаги и обводит

Далее, в зависимости от того какого цвета будет цветок, ладошка разукрашивается и пририсовывается стебель и листья

Для того что бы получилась настоящая цветочная поляна, необходимо ниже нарисовать разноцветные цветы и травку.

На цветочной поляне всегда светит яркое солнце.

А теперь оживим наш рисунок.



  Далее, в зависимости от того какого цвета будет цветок, ладошка разукрашивается и пририсовывается стебель и листья

