

***"Веселые клоуны"***

***Цель:*** Закреплять знания об искусстве цирковых артистов.

 Развитие чувства равновесия.

***Оборудование:*** колпачки (диаметром 20 см).

***Ход игры:*** Дети делятся на две команды и встают напротив друг друга. Воспитатель надевает им на голову колпачки. Нужно перенести колпачки, стараясь не уронить их.

Одна команда передает колпачки другой 2 раза.

Выигрывает команда меньше всего уронившая колпачки

***«Пейзаж»***

***Цель:*** Формировать представления детей о построении композиции пейзажа (закрепить знания о перспективе, линии горизонта, удаленности и приближении предметов).

Закреплять умение строиться по порядку.

***Ход игры:***

Перед детьми расположена картинная плоскость с изображением неба и земли и четко выраженной линией горизонта. На столе лежат элементы, относящиеся к жанру пейзажа. Дети, выбирают любой элемент и располагают его на плоскости. Подходят к следующему игроку и передают ход игры. В заключении совместно придумывают название картины.

Одна команда проверяет результаты другой.

***«Найди схему»***

***Цель:*** Закреплять умение понимать схематический набросок изображения предметов.

Развивать наблюдательность, эмоциональную устойчивость.

***Ход игры:***

Дети делятся на две команды, становятся перед двумя столами, на которых лежат схемы изображения (цветов, деревьев, птиц, животных, птиц, эмоций человека).

В отдалении лежат обручи.

По сигналу дети по очереди выбирают схему и переносят их обруч.

Побеждает команда сделавшая меньше всего ошибок.

***«Что изображено в натюрморте»***

***Цель:*** Закреплять знания о жанре натюрморта, особенностях изображения, составных элементах.

Развивать умение быстро выкладывать по образцу, умение строиться по порядку.

***Ход игры.***

Дети делятся на две команды (по 3-4 человека). Перед каждой командой стоит на мольберте натюрморт. На столах разложены картинки с различными элементами, подходящими для содержания натюрмортов. Дети рассматривают все картинки, выбирают нужные и по очереди ставят их к картине.

Выигрывает та команда, которая первая правильно справиться с заданием.

***«Яблонька»***

***Цель:*** Развивать выдержку, быстроту реакции.

***Ход игры:***

Дети делятся на две команды (мальчики и девочки), встают с двух сторон стола с разложенными листочками и яблоками.

По сигналу дети по одному развешивают яблоки (девочки) и листочки (мальчики) на дидактическом дереве.

Побеждает команда первая выполнившая задание.

***«Колобок»***

***(любую сказку)***

***Цель:*** Закрепить знание героев сказки.

Развивать взаимопомощь и взаимоподдержку.

***Ход игры:***

Перед каждой командой располагаются картинки с изображением сказочных героев.

Дети должны выбрать из них героев относящихся к определенной сказке. По одному ставя картинки на мольберт.

***«Найди фигуру»***

***Цель:*** Упражнять детей в сопоставлении и обобщении предметов по форме.

Развивать внимательность, сосредоточенность.

***Ход игры:***

Дети делятся на две команды.

У каждой команды есть свой «домик» для карточек с изображение геометрической фигуры на крыше.

По сигналу дети подбирают карточки с картинками предметов в соответствии с фигурой определенной игрой.

***«Подбери элементы к жанру живописи»***

***Цель:*** Закрепить знания о жанрах живописи – пейзаже, натюрморте, портрете, анималистике, их признаках и особенностях.

***Ход игры:*** Перед вами на большом столе лежат картинки с изображением различных элементов относящихся к разным жанрам живописи. На четырех мольбертах стоящих в разных частях комнаты, находятся репродукции картин относящиеся к этим жанрам. Сейчас мы с вами разделимся на четыре команды красные, синие, желтые, зеленые. Команда надевает медали соответствующего цвета.

Красные будут выбирать картинки с элементами только к пейзажу, синие только к натюрморту, желтые только к портрету, зеленые только к анималистическому жанру.

По звуковому сигналу дети выбирают нужные картинки (на каждую команду равное количество картинок).

Победит та команда, которая первая выставит все картинки.

***«Составь букет»***

***Цель:*** Закреплять умение дифференцировать теплые и холодные цвета. Формировать умение делать обобщения: «все объекты теплых тонов», «все объекты холодных тонов», закреплять эти понятия в активном словаре. Учить действовать совместно, дружно.

***Ход игры.***

Дети делятся на две команды (2-3 человека). Цветы лежат на середине стола. Одна команда составляет букет из холодных цветов и оттенков, другая теплых. Игроки договариваются о том, сколько цветков должно быть в букете. В заключении делают обобщение «В нашей вазе все цветы красных, оранжевых, желтых оттенков. Он составлен из цветов теплых тонов».

Выигрывает та команда, которая быстро и правильно составит букет.

***«У ребят порядок строгий»***

***Цели:*** развивать зрительную память, внимание; закреплять навыки перестроения.

***Ход игры.***

Игроки делятся на две команды.

По команде они начинают ходить в произвольном порядке по залу, произнося слова:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места;

Так трубите веселее:

Тра-та-та, тра-та-та!

По команде: «Становись!» дети должны быстро построиться на свои места в своей команде. Команда, выполнившая задание последней, считается проигравшей.

***Варианты:***

1. После каждого построения порядок расположения игроков изменяется.

***«Заколдованный шарик»***

***Цель:*** развивать долговременную память на слова, координацию движений.

***Материал:*** два воздушных шарика.

***Ход игры.***

Надуйте 2 воздушных шарика, покажите детям, как они плавают в воздухе, и разрешите немного с ними поиграть. Дети делятся на две команды по цвету шарика. Через некоторое время скажите детям, что вы знаете волшебное заклинание, и скажите заклинание:

Снип, снап, снуре

— раз, два и три!

Шар заколдован

— иди посмотри!

 Каждая команда должна выстроиться у своего шарика соответствующего цвета.

***«Вызови по имени»***

***Цель:*** развивать двигательную память, долговременную память на слова, интенсивность и устойчивость внимания, чувство времени, ловкость.

***Материал:*** мяч.

***Ход игры.***

Участники делятся на две команды. По сигналу педагога они свободно передвигаются по всей группе. Внезапно педагог подбрасывает мяч и называет имя участника первой команды, который должен поймать мяч. Аналогично вызывается участник второй команды.

Побеждает команда, поймавшая мяч большее число раз.

***«Тихая охота»***

***Цели:*** развивать мышление, слуховое внимание; закреплять математический счет, воображение; совершенствовать координационные и скоростные способности.

***Материал:*** муляжи грибов и ягод, 2 корзины.

***Ход игры.***

Игроки строятся в две шеренги лицом друг к другу. Перед ними кладут муляжи или картинки с изображением знакомых детям ягод и грибов, в том числе и ядовитых. В 5—6 метрах сбоку от команд стоят корзины.

Педагог дает команду: «Мальчики, за грибами!». Участники из обеих команд выбирают соответствующие картинки или муляжи. По команде «Стоп!», сбор грибов прекращается. Мальчики подбегают к своей корзине и выкладывают свой урожай. По команде педагога «Девочки, за ягодами!» действия детей повторяются в описанной последовательности. Игра продолжается до тех пор, пока урожай «тихой охоты» не будет собран в корзины. Педагог следит за выполнением условий игры. Результат подсчитывает каждая команда. Ядовитые грибы и ягоды вычитают из урожая.

Побеждает команда, собравшая большее количество грибов и ягод.

***«Разведи костер»***

***Цели:*** развивать мышление, воображение, мелкую моторику мышц рук; совершенствовать координацию движений, скоростных способностей.

***Материал:*** палочки для костра по числу участников, 2 красных и 2 черных лоскута.

***Ход игры.***

Дети делятся на две команды, выстраиваются у стартовой линии. Напротив каждой команды лежат лоскуты черной ткани — земля. Рядом с игроками у стартовой линии лежат палочки для разведения костра.

По сигналу педагога стартуют первые номера, берут одну палочку, подбегают к земле и начинают укладывать палочки для костра по типу «колодец». Последние участники обеих команд разжигают костер с помощью красных лоскутов.

Побеждает команда, у которой огонь загорелся быстрее и при этом колодец сохранил свою форму.

***«Покормим птиц в зимнем лесу»***

***Цели:*** развивать воображение, фантазии; закреплять двигательные умения и навыки.

***Материал:*** дуги, мягкие мячи, веревка, мат, дерево.

Каждый предмет в нем получает название, связанное с лесом. Кусочек хлеба — мягкий мяч; поваленное бревно – круглый мат; кустарник — дуга; узкая тропинка — веревка; дерево — на котором прикреплена кормушка для птиц.

***Ход игры***

Игре предшествует рассказ педагога о птицах в зимнем лесу. Педагог предлагает детям разделиться на две команды, пойти в зимний лес, найти кормушки и покормить птиц.

Игроки обеих команд выстраиваются перед стартовой линией и, соблюдая очередность, выполняют этапы комбинированной эстафеты: у стартовой линии берут хлеб, перелезают через поваленное дерево, пролазят через кустарник, бегут по узкой тропинке, поднимаются на дерево и кладут хлеб в кормушку.

Педагог наблюдает за правильностью выполнения заданий и отмечает нарушения.

По окончании эстафеты подсчитываются нарушения и выявляется команда-победительница.

***На болоте***

Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через "болото" по "кочкам" - листам бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. И так, кто первый пройдет через комнату и вернется назад.

***Не хуже, чем кенгуру***

Нужно пропрыгать определенное расстояние, зажав между коленями обычный или теннисный мяч. Если мяч падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает прыжки.

**Баба-Яга**

Игра эстафетная. В качестве ступы используется простое ведро, в качестве метлы - швабра. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке - швабру. В таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать ступу иметлу следующему.

**Нарисуй солнышко**

В этой эстафетной игре принимают участие команды, каждая из которых выстраивается в колонну по одному. У старта перед каждой командой лежат гимнастические палки по количеству игроков. Впереди каждой команды, на расстоянии 5-7 метров, кладут обруч. Задача участников эстафеты - поочередно, по сигналу, выбегая с палками, разложить их лучами вокруг своего обруча - "нарисовать солнышко". Побеждает команда, которая быстрее справится с заданием.

***Пройди, не задень***

На ровном месте, на расстоянии шага друг от друга ставятся 8–10 городков на одной линии (или кеглей). Играющий становится перед первым городком, ему завязывают глаза повязкой и предлагают пройти между городками туда и обратно. Выигрывает тот, кто уронит наименьшее количество городков.

***Сороконожки***

Играющие делятся на две-три команды по 10-20 человек и выстраиваются в затылок друг другу. Каждая команда получает толстую веревку (канат), за которую все игроки берутся правой или левой рукой, равномерно распределяясь по обе стороны веревки. Затем каждый из участников аттракциона в зависимости от того, с какой стороны каната он стоит, берется правой или левой рукой за щиколотку правой или левой ноги. По сигналу ведущего сороконожки скачут вперед 10-12 метров, держась за веревку, затем разворачиваются и прыгают назад. Можно бежать и просто на двух ногах, но тогда следует ребят поставить очень близко друг к другу. Победа присуждается команде, которая первой прибежала к финишу, при условии, что ни один из ее участников не отцепился от веревки во время бега или прыганья.

***Поезд***

Перед командами, стоящими в колоннах, проводится стартовая линия, а в 10-12 м от каждой из них ставятся стойки или кладутся набивные мячи. По сигналу ведущего первые номера из каждой команды бегут к стойкам, обегают их, возвращаются к своей колонне, но не останавливаются, а огибают её и снова бегут к стойкам. Когда они пересекают стартовую черту, к ними присоединяются вторые номера, обхватив первые за пояс. Теперь уже игроки вдвоём обегают стойку. Точно так же к ним присоединяются третьи номера и т.д. Игра заканчивается, когда вся команда, изображающая вагончики поезда, финиширует. В игре большая нагрузка приходится на первые номера, поэтому при повторении игры участники в колоннах располагаются в обратном порядке.

***Мяч в кольцо***

Команды построены в одну колону по одному перед баскетбольными щитами на расстоянии 2 – 3 метра. За сигналом первый номер выполняет бросок мяча по кольцу, затем кладет мяч, а второй игрок тоже берет мяч и бросает его в кольцо и так далее. Выигрывает та команда, которая больше всех попала в кольцо.

***Бег с тремя мячами***

На линии старта первый берет удобным образом 3 мяча (футбольный, волейбольный и баскетбольный). По сигналу бежит с ними до поворотного флажка и складывает возле него мячи. Назад он возвращается пустой. Следующий участник бежит пустым до лежащих мячей, поднимет их, возвращается с ними назад к команде и, не добегая 1м, кладет их на пол.

- вместо больших мячей можно взять 6 теннисных,

- вместо бега – прыжки.

***Гонка мячей под ногами***

Игроки делятся на 2 команды. Первый игрок посылает мяч между расставленными ногами игроков назад. Последний игрок каждой команды наклоняется, ловит мяч и бежит с ним вдоль колонны вперед, встает в начале колонны и опять посылает мяч между расставленными ногами и т.д. Побеждает команда, которая быстрее закончит эстафету.

***Снайперы***

Дети встают в две колонны. На расстоянии 2м перед каждой колонной положить по обручу. Дети по очереди бросают мешочки с песком правой и левой рукой, стараясь попасть в обруч. Если ребенок попал, то его команде засчитывается 1 балл. Итог: у кого больше баллов, та команда и выиграла.

***Репка***

Участвуют две команды по 6 детей. Это - дед, бабка, Жучка, внучка, кошка и мышка. У противоположной стены зала 2 стульчика. На каждом стульчике сидит репка - ребенок в шапочке с изображением репки. Игру начинает дед. По сигналу он бежит к репке, обегает ее и возвращается, за него цепляется (берет его за талию) бабка, и они продолжают бег вдвоем, вновь огибают репку и бегут назад, затем к ним присоединяется внучка и т. д. В конце игры за мышку цепляется репка. Выигрывает та команда, которая быстрее вытянула репку.

***Весёлый хоккей***

В каждой команде по 6 человек. У каждой команды по пять мячей (хорошо бы разных размеров) и детские клюшки. По сигналу ведущего первые номера ведут по одному мячу до булавы и обратно. Вторые - по два, третьи - по три мяча и так до пяти. У какой команды это получится лучше и быстрее?