КАРТОТЕКА
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
Область «Физическая культура» (5-7 лет)

Физическое воспитание подрастающего поколения составляет неотъемлемую часть образования. Оно осуществляется в единстве с нравственным, умственным и эстетическим воспитанием.

Основными задачами физического воспитания в ДОУ являются укрепление здоровья, содействие правильному развитию, обучение воспитанников жизненно необходимым двигательным навыкам, воспитание физических, волевых и моральных качеств.

Игры на накопление и обогащение двигательного опыта детей (овладение основными движениями)

«ПЕРЕДАЙ МЯЧ»

Дидактическая задача: развивать умение применять известные движения в конкретной обстановке.

Ход игры: в игре принимают участие две команды (по 3—5 человек), которые выстраиваются друг против друга на расстоянии 2—2,5 м. Мячи находятся в руках детей одной из команд. По сигналу дети передают мяч партнеру из другой команды, стоящему напротив, любым движением (бросить мяч, ударить о пол, подбежать и отдать, прокатить и т. д.). Разные способы бросания — от груди, снизу, из-за головы и т. д. — следует считать разными движениями. Команда, повторившая уже использованное движение, получает штрафное очко. Побеждает команда, имеющая меньшее количество штрафных очков.

«ВОЗДУШНЫЙ ФУТБОЛ»

Дидактическая задача: совершенствовать ловкость, силу, смекалку; развивать координацию движений.

Ход игры: дети из положения сидя, зажимая ногами мяч, перекатываются на спину и бросают мяч через сетку, в ворота или вдаль.

ИГРА «КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ ДВИЖЕНИЙ?»

Дидактическая задача: закрепить название видов и способов ходьбы, бега, прыжков, лазанья, метания.

Ход игры: дети делятся на две команды. Один из играющих первой команды смешивает карточки, второй (из другой команды) — вытягивает одну из них. Игра начинается с того движения, которое изображено на карточке. Если на карточке изображена ходьба, дети вспоминают все ее виды и способы. Первая команда договаривается, какое движение будет выполнять, а затем показывает его (по возможности синхронно), вторая хором называет вид движения. Затем один из видов или способов данного движения выполняет вторая команда, а первая его называет. Игра продолжается до тех пор, пока дети не вспомнят все виды и способы движения, изображенного на карточке. Команда, не сумевшая вовремя показать нужное движение или назвать его, получает штрафное очко. Побеждает та команда, у которой меньше штрафных очков. Можно результат подсчитать также по количеству выполненных движений.

ИГРА «ХОДИМ – БЕГАЕМ»

Дидактическая задача: учить детей распознавать скорость движения и отражать ее в ходьбе и беге; упражнять в правильной ходьбе и беге.

Ход игры: воспитатель предлагает детям покататься на карусели. Карусель может ехать как быстро (бег), так и медленно (шаг) – так же должны двигаться и дети. Ориентир – музыка.

Дети встают друг за другом и «едут». Музыка звучит быстрее – дети бегут, музыка звучит медленнее – дети идут. Воспитатель проводит игру 3-4 раза.

«НЕ ОСТАВАЙСЯ НА ПОЛУ»

Дидактическая задача: совершенствовать ловкость, силу, смекалку; развивать координацию движений.

Ход игры: Под музыку начинаем движение по кругу, как только музыка заканчивается, участники должны принять такое положение, чтобы ступни ног не касались пола.

ИГРА «СЛУШАЙ МОЮ КОМАНДУ!»

Дидактическая задача: научить менять направление движения, держа строй.

Ход игры: воспитатель приносит барабан и трубу и предлагает поиграть в солдатский поход. По команде командира (воспитателя) солдаты идут строем друг за другом. Как только подает сигнал барабан, солдаты идут по направлению к барабану. Как только сигнал подает труба, идут у трубе.

Вариант игры: солдаты могут по ходу марша менять тактику (положение тела в пространстве): по команде приседать («уходить в укрытие»), передвигаться ползком.

«ЛОВИШКИ»

Дидактическая задача: Развивать увертливость, ловкость, быстроту.

Ход игры: дети выстраиваются за чертой на одной стороне площадки. Они должны добежать до противоположной стороны так, чтобы ловишка, стоящий посередине, их не поймал. Кого осалят, считается пойманным. После 2-3 пробежек пойманные дети подсчитываются. Выбирают нового ловишку.

«ЛОВИШКИ ПАРАМИ»

Дидактическая задача: Развивать увертливость, ловкость, быстроту.

Ход игры: Выбирают водящего. По сигналу воспитателя дети разбегаются. Водящий ловит, дотрагиваясь рукой до убегающего. Пойманный становится в пару с водящим. Они берутся за руки и ловят других детей. Пойманные также образуют пару и участвуют в ловле. Игра заканчивается, когда все дети будут пойманы. Ребенок, пойманный последним, становится водящим.

«У ДЕДА МАЗАЯ»

Дидактическая задача: совершенствовать согласованность движений.

Ход игры: участники сидят на стульях, выбирают деда Мазая. Все остальные отходят от него и договариваются, что будут показывать. После чего идут и говорят:

-Здравствуй, дедушка Мазай с длинной белой бородой, с карими глазами, с белыми усами

- Здравствуйте, детки! Где вы были, что делали?

- Где мы были - мы не скажем, а что делали - покажем.

Все выполняют движения, о которых договаривались. Когда дед отгадает, играющие разбегаются, а он их ловит.

ИГРА «ПЕРЕДАЙ МЯЧ»

Дидактическая задача: : развивать умение применять известные движения в конкретной обстановке.

Ход игры: в игре принимают участие две команды (по 3—5 человек), которые выстраиваются друг против друга на расстоянии 2—2,5 м. Мячи находятся в руках детей одной из команд. По сигналу дети передают мяч партнеру из другой команды, стоящему напротив, любым движением (бросить мяч, ударить о пол, подбежать и отдать, прокатить и т. д.). Разные способы бросания — от груди, снизу, из-за головы и т. д. — следует считать разными движениями. Команда, повторившая уже использованное движение, получает штрафное очко. Побеждает команда, имеющая меньшее количество штрафных очков.

ИГРА «ДРУЖНЫЕ ПАРЫ»

Дидактическая задача: научить ходить парами и бегать врассыпную.

Ход игры: воспитатель обращает внимание детей на солнечную погоду и приглашает их погулять по парку (парами). Под спокойную музыку дети ходят парами а произвольном направлении. При звучании грозных аккордов («ударил гром») дети бегут врассыпную под крышу беседки (зонта).

ИГРА «УЗНАЙ ДВИЖЕНИЕ»

Дидактическая задача: учить узнавать движения по словесному описанию.

Ход игры: дети стоят в кругу. Воспитатель говорит детям, что хочет проверить, как они усвоили движения, которые разучивали на занятиях по физкультуре. «Я назову элементы движения, а вы догадайтесь и скажите, о каком движении я рассказала», — говорит воспитатель. Перечисляются элементы движения, например: встать, прицелиться, замахнуться (или: разбежаться, оттолкнуться, приземлиться на носках и т. п.). Дети называют движения, воспитатель предлагает детям показать отдельные элементы — прицелиться, сделать замах, показать, как надо бросить мяч от груди, от плеча и т. д. За правильное выполнение каждый получает фишку. Победителем считается тот, кто больше наберет фишек.

«ЧТО ЛИШНЕЕ»

Дидактическая задача: дифференцирование видов и способов движений.

Ход игры: дети стоят в кругу. Воспитатель показывает 2—4 способа одного движения и один — другого («лишнее» движение). Например, ходьба на носках, пятках, приставным шагом и бег. Дети выполняют движения в той же последовательности, что и воспитатель, пропуская «лишнее» движение. Тот, кто допустил ошибку, должен ее объяснить. Если объяснение правильное, то допустивший ошибку не наказывается штрафным очком. При неудовлетворительном объяснении выполняется штрафное задание, которое предлагает кто-либо из играющих.

«ПРОБЕГИ ТИХО»

Дидактическая задача: действовать нужно только по сигналу. Бежать надо как можно тише

Ход игры: дети делятся на группы по 5-6 человек. Они стоят за чертой на одном конце площадки. Выбирается водящий, он садится посередине площадки и закрывает глаза. По сигналу 1-ая группа бежит мимо водящего на другую сторону площадки. Если водящий слышит шум шагов, он говорит «стой» и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, ведущий показывает, откуда слышит шум. Если он указал правильно, то группа отходит в сторону; если ошибся, они возвращаются на свои места и бегут снова. Так поочередно пробегает вся группа. При повторе игры водящий меняется.

ИГРА «ОТГАДАЙ ЗАГАДКУ»

Дидактическая задача: дифференцирование движений, характерных для разных видов спорта.

Ход игры: дети стоят в кругу, на расстоянии не менее 30 см друг от друга. Воспитатель загадывает загадки. Ребята изображают отгадки движениями. В конце каждого периода игры (т.е. после каждой загадки) они называют способ движения. Хорошо, если загадки предлагаются самими детьми.

Игры на развитие умения найти верный способ движения в определенных условиях

ИГРА «СОСТЯЗАНИЕ»

Дидактическая задача: развивать умение трансформировать знакомые движения в нужном направлении для решения поставленной задачи.

Ход игры: в одной игре рекомендуется использовать не более 3—4 предметов, если играющих двое-трое, и 1—2 — если в игре участвуют более трех детей. Играющие по своему усмотрению могут менять расположение предметов на плоскости (вертикально, горизонтально и т. д.). «Раз, два, начинается игра!» — эти слова, произнесенные хором, являются сигналом к началу игры. Один из играющих начинает выполнять движение на

любом из пособий, размещенных на площадке, предварительно назвав его порядковый номер, например: «Первое — спрыгивание», — и уступает место другому игроку, который выполняет другое движение на том же пособии. Если никто из играющих уже не может выполнить нового движения на данном пособии, то каждый из детей называет общее количество выполненных движений. Игра продолжается с использованием другого пособия. Общий итог подводится по количеству выполненных движений на всех пособиях.

Вариант игры: по ходу движения карусели дети могут «пересаживаться» на разных животных: на лошадку (скачут галопом), на лягушку (скачут лягушачьими прыжками), на зайку (прыгают, как зайки).

ИГРА «ЗАКОЛДОВАННОЕ ДВИЖЕНИЕ».

Дидактическая задача: Учить видеть общее в схеме и рисунке, изображающих один и тот же вид физического упражнения; выделить технические элементы движений, сравнивать их между собой.

Ход игры: В игре участвуют двое. Взрослый раздает игровые поля и маленькие карточки, которые дети должны разложить на столе изображением вверх. Задача играющих – определить вид физического движения, назвать его, а затем отыскать на столе маленькую карточку отгадку. И не только отыскать, но и положить ее на пустую клетку рядом и изображением – схемой. Победителем считается тот, кто правильно и быстро «расколдует» все движения на своем игровом поле.

ИГРА «ПТИЧКИ НА ВЕТКЕ»

Дидактическая задача: научить детей прыгать с небольшой высоты, приземляясь на носочки и сгибая колени.

Ход игры: воспитатель предлагает детям побыть птичками. Наступила весна, птички весело летают. Потом они садятся отдыхать на деревья (скамейки), чистят перышки. Птички видят озеро. Вожак стаи дает сигнал: купаться! Птички спрыгивают с веток к пруду. Потом птички купаются.

«БЫСТРО ВСТАНЬ В СТРОЙ»

Дидактическая задача: : развивать умение применять известные движения в конкретной обстановке

Ход игры: Дети стоят в колонне или шеренге по одному, воспитатель объясняет задание: по сигналу надо разбежаться по всему залу; по второму сигналу – быстро встать на свое место. Пока дети строятся, воспитатель считает. Счет прекращается тогда, когда последний займет свое место в строе. Воспитатель дает оценку построения и указывает на ошибки, допущенные в игре, с тем, чтобы повторное построение шло быстрее. Особое внимание уделяется осанке детей в строю. Стоять надо свободно, не напрягаясь, но правильно, без асимметрии правой и левой части тела, не выпячивая живот и т.д.

Вариант игры:

1. Направляющий становится по указанию воспитателя в разных местах зала, а дети выстраиваются рядом с ним.
2. Вместо направляющего, воспитатель ставит флажок тоже в разных местах зала.

Игры на развитие физических качеств (скоростных, силовых, гибкости, выносливости и координации)

ИГРА «УЗНАЙ ДВИЖЕНИЕ ПО СЛЕДУ»

Дидактическая задача: закрепление знаний о видах ходьбы, бега, прыжков.

Ход игры: игра проводится на свежевыпавшем снегу или на песке. Воспитатель предлагает вспомнить, какими видами ходьбы можно имитировать движения некоторых птиц и зверей (зайца — с помощью прыжков на двух ногах с продвижением вперед, гусей — ходьбы в присядку, волка — бега и т. д.). Все движения предварительно обыгрываются.

Дети рассматривают оставленные следы, сравнивают по величине шага, стопы. После этого они закрывают глаза, а ведущий идет (бежит, прыгает) движением животного, стараясь оставить четкий след. Дети открывают глаза, отгадывают, кто из животных ходил или бегал. Они должны назвать, какой вид движения был использован. Если дети отгадывают движение, водящий меняется. Если не отгадывают — водит еще раз. Игру можно разнообразить, развивая сюжет. Дети могут, например, узнать по следам, где спрятан домик, в котором живет «лесной зверь», и что это за зверь.

ИГРА «УГАДАЙ ЧТО ЗАДУМАЛИ»

Дидактическая задача: закрепление знаний о видах ходьбы и их применение в жизни.

Ход игры: дети делятся на две группы. Каждая группа придумывает какую-нибудь жизненную ситуацию, где используется тот или иной вид ходьбы. Затем одна группа демонстрирует ходьбу, а другая группа должна догадаться, что было задумано. Например, дети договорились изобразить ходьбу по высокой траве. Они говорят: «Мы шли по лугу вот так», — и все вместе показывают движения. Дети другой группы высказывают свои предположения, проверяют их в действии. Если их предположение неверно, дети первой группы хором говорят «Нет!», при отгадывании — «Да!». Группы меняются местами, и игра продолжается. Выигрывает группа, у которой больше отгадок.

ИГРА «НАЙДИ СВОЙ ДОМИК»

Дидактическая задача: закрепление знаний о видах построений (круг, шеренга, в пары, полукруг), совершенствование умения быстро ориентироваться в изменившейся обстановке.

Ход игры: три-четыре подгруппы детей строятся шеренгами лицом к центру. По сигналу «На прогулку!» все дети ходят и бегают по комнате, не наталкиваясь друг на друга. В это время воспитатель раскладывает зрительные ориентиры для построения. На сигнал «Домой!» дети бегут к месту своего построения и строятся так, как подсказывает фигура: в шеренгу, в круг, в полукруг.

При повторении игры воспитатель меняет расположение зрительных ориентиров, чтобы все дети поупражнялись в разных построениях. Выигрывает та подгруппа, которая строится быстрее и правильнее.

«СПЯЩАЯ ЛИСА»

Дидактическая задача: умение быстро ориентироваться в изменившейся обстановке.

Ход игры: Выбирают лису. Она уходит в угол площадки (нору) и крепко засыпает (закрывает глаза). На противоположной стороне площадки, за чертой — дом зайцев. Они резвятся на площадке, бегая в разных направлениях. Через некоторое время воспитатель говорит: «Лиса проснулась!» Все дети, спасаясь от лисы, бегут в свой дом. Лиса догоняет их, стараясь дотронуться рукой. Пойманных лиса отводит в нору. Когда в норе окажется 2—3 ребенка, выбирается новая лиса. Игра повторяется со всеми детьми. В конце воспитатель отмечает самую ловкую лису

«ИГРА «ДВА БАССЕЙНА»

Дидактическая задача: упражнение в ориентировке в пространстве.

Ход игры: на полу групповой комнаты из строительного материала (или при помощи шнуров) построены два «бассейна» — узкий и широкий с входами с одной стороны.

рядом с бассейном — касса. Дети по очереди «покупают» билеты. Одни — узкие, другие — широкие. По сигналу воспитателя дети заходят в «бассейн» согласно форме билета (с узким билетом — в узкий бассейн). Дети имитируют движения пловцов, ныряльщиков. По сигналу воспитателя выходят из бассейна и опускают билеты в коробки (с соответствующей меткой узкого или широкого бассейна)

«НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ»

Дидактическая задача: упражнение в ориентировке в пространстве.

Ход игры: Дети встают в пары, взявшись за руки, и идут по площадке. По сигналу воспитателя дети разбегаются по всей площадке. По другому сигналу они должны быстро

найти своего товарища. Воспитатель отмечает наиболее быстрых. Игра повторяется 3—4 раза.

«НЕ ЗАДЕНЬ»

Дидактическая задача: упражнение в ориентировке в пространстве.

Ход игры: Дети произвольно располагают на площадке различные предметы: мячи, кегли, кубики, чурбачки и т. п. По условиям игры они могут бегать по площадке в любом направлении, но не сталкиваться и не задевать предметы. Ребенок, задевший предмет, ставит его на место и продолжает играть. Через 2 мин дети по сигналу воспитателя останавливаются. Воспитатель называет победителей (кто ни разу не нарушил правила). Игра повторяется. Ее можно усложнить, увеличивая число предметов и уменьшая площадку.

«СОКОЛ И ГОЛУБИ»

Дидактическая задача: упражнение в ориентировке в пространстве.

Ход игры: На противоположных сторонах площадки линиями обозначают домики голубей. Между домиками находится сокол (водящий). Все дети — голуби. Они стоят за линией на одной стороне площадки. Сокол кричит: «Голуби, летите!» Голуби перелетают (перебегают) из одного домика в другой, стараясь не попасться соколу. Тот, до кого сокол дотронулся рукой, отходит в сторону. Когда будет поймано 3 голубя, выбирают нового сокола.

«САМОЛЕТЫ»

Дидактическая задача: Развивать у детей ориентировку в пространстве, закрепить навык построения в колонну. Упражнять в беге.

Ход игры: Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают летчиков на самолетах. Они готовятся к полету. По сигналу воспитателя «К полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками – заводят мотор. «Летите!» - говорит воспитатель. Дети поднимают руки в стороны и летят врассыпную, в разных направлениях. По сигналу воспитателя «На посадку!» - самолеты находят свои места и приземляются, строятся в колонны и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

«РАЗНОЦВЕТНЫЕ ЦВЕТА»

Дидактическая задача: упражнение в ориентировке в пространстве.

Ход игры: Дети берут ленты трех (или двух) цветов, повязывают их друг другу на руку (или заправляют конец ленты сзади под резинку спортивных брюк). Затем все выстраиваются вдоль линии по одной стороне площадки. Воспитатель говорит: «Приготовились!», и все принимают положение высокого старта. Сигналом для начала бега является название цвета ленты, например «Желтые!» По этому сигналу бегут дети только с желтой лентой, Остальные должны остаться на месте. Добежав до противоположной стороны площадки, дети остаются там. Затем воспитатель называет другой цвет, потом третий. При повторении дети бегут в противоположном направлении. И так меняются 3—4 раза.

«ЗАЙЦЫ И ВОЛК»

Дидактическая задача: упражнение в ориентировке в пространстве.

Ход игры: Одного из играющих выбирают волком. Остальные — зайцы. На одной стороне площадки зайцы устраивают домики (чертят кружки). В начале игры зайцы стоят в своих домиках, волк — на другом конце площадки (в овраге). По сигналу воспитателя зайцы выпрыгивают из домиков и раз¬бегаются по площадке. Они то прыгают на двух ногах, то присаживаются, щиплют травку. По сигналу «Волк!», волк выбегает из оврага и ловит зайцев (стараясь коснуться их).

«ЖМУРКИ НА МЕСТЕ»

Дидактическая задача: упражнение в ориентировке в пространстве.

Ход игры. Жмурку ставят на середину игровой площадки, завязывают глаза, и он повертывается несколько раз вокруг себя. Играющие его спрашивают: «Где стоишь?» —

«На мосту».— «Что про¬даешь?» — «Квас». — «Ищи три года нас!» После слов участники расходятся по площадке, жмурка идет их искать. Дети, пока их ищет жмурка, не сходят со своих мест, но они могут приседать, вставать на колени или четвереньки. Найденный игрок становится жмуркой только в том случае, если водящий его узнает и назовет по имени.

СЕТИ

Дидактическая задача: развивать ловкость, смекалку, ориентировку в пространстве, умение соблюдать правила игры.

Ход игры: одни дети встают по кругу и держат обручи. Другие - «рыбки» - снуют туда-сюда через обручи. Далее возможны варианты:

1. Щука гоняется за рыбками.
2. Дети с обручами медленно двигаются, по сигналу бегут по кругу, и тогда из него невозможно выбраться.
3. Дети с обручами стоят неподвижно и только по сигналу начинают двигаться.

Ведется подсчет улова.

Игры на формирование у воспитанников потребности в двигательной активности и физическом совершенствовании

«НА ЗАРЯДКУ СТАНОВИСЬ»

Дидактическая задача: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей составлять упражнения для утренней гимнастики; развивать память, мышление, логику.

Ход игры: Игрок выбирает карточку с изображением для исходного положения. Затем подбирает движения для самого упражнения (на счет 1-2 или 1-4) так, чтобы промежуточные положения тела и конечностей сочетались. После составления упражнения ребенок должен его выполнить. Играющих может быть несколько человек. Они по очереди составляют упражнение, а остальные должны выполнить задание.

ИГРА «ФИЗКУЛЬТУРА НА КУБИКАХ»

Дидактическая задача: Учить различать разные виды физических упражнений, правильно называть и выполнять их.

Ход игры: Игра проводится индивидуально. Ребенок должен рассмотреть разложенные на столе кубики и по заданию взрослого выложить из этих кубиков дорожку. Первой должна стать дорожка из кубиков, на которых нарисовано, как дети выполняют ходьбу. Игру начинает взрослый – ставит на дорожку кубик. Ребенок, рассмотрев свои кубики, находит требуемое физическое упражнение и ставит рядом свой кубик. По ходу игры следует найти и выставить на дорожку 6 кубиков с разными видами ходьбы и ответить на вопрос: «Что делает мальчик (девочка) на рисунке этого кубика? »

При выполнении этого задания новые дорожки строятся из кубиков, на которых нарисовано, как дети бегают, прыгают и т. д.

«СПОРТИВНЫЙ ИНВЕНТАРЬ»

Дидактическая задача: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей со спортивным инвентарем; учить детей узнавать и называть спортивный инвентарь, определять его назначение; развивать мышление, внимание, память, логику.

Ход игры: В комплект входят карточки с черно-белым изображением спортивного инвентаря и к ним цветные части этих картинок (от 3 до 12 частей). Ребенок выбирает черно-белую картинку и на нее накладывает цветные части этой картинки. После того, как ребенок соберет картинку, он должен назвать спортивный инвентарь, который на ней изображен.

Усложнение: Собрать картинку, не опираясь на черно-белое изображение. Рассказать, как можно использовать данный инвентарь.

«СЛОЖИ КАРТИНКУ»
Картинки с изображением видов спорта, инвентаря разрезаны на различные геометрические фигуры.
Дидактическая задача: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей с видами спорта; учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать воображение, мышление, логику.
Ход игры: игрок собирает картинку из частей. Собрав, ребенок рассказывает, что изображено на картинке.
«НАЙДИ ПАРУ»
Дидактическая задача: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; знакомить детей с видами спорта; учить детей узнавать и называть спортивный инвентарь и оборудование, определять к какому виду спорта он относится; развивать умение анализировать и обобщать; развивать творческое мышление и воображение.
Ход иры:1 вариант: играют от 2 до 4 человек. Ведущий сортирует карточки по парам и делит их поровну между игроками. По команде игроки должны подобрать парные карточки и сложить их. Побеждает тот, кто первым справился с заданием и правильно назвал спортивный инвентарь.
2 вариант: играют от 2 до 4 человек и ведущий. Ведущий сортирует карточки: в одну стопку кладет одну карточку из пары, а в другую – вторую карточку. Одну стопку он раздает игрокам, а вторую кладет на стол картинками вниз. Ведущий берет одну карточку и показывает ее игрокам. Тот игрок, у которого находится пара от этой карточки, называет, что изображено на картинке, и в каком виде спорта это используют. Если ответ верен. То игрок забирает карточку себе, если нет, то ведущий оставляет карточку себе. Побеждает тот, у кого больше собранных пар.
«ДВЕ ПОЛОВИНКИ»
Картинки с изображением спортивного инвентаря и основных видов движений инвентаря разрезаны на две половинки.
Дидактическая задача: учить детей узнавать и называть спортивный инвентарь, основные виды движения; развивать мышление и память; формировать интерес к физкультуре.
Ход игры: 1 вариант. Ребенок складывает две половинки, чтобы получилась картинка.
2 вариант. Ребенок ищет в стопке картинок нужную половинку. Собрав картинку, ребенок должен назвать то, что на ней изображено.
3 вариант. Собрав картинку, ребенок должен назвать то, что на ней изображено. Если это движение, то ребенок должен его показать. Если это инвентарь, то ребенок должен найти его в группе и показать, какие упражнения можно с ним выполнять.
«ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ»
Дидактическая задача: формировать интерес к физкультуре и спорту; закреплять знания детей о спорте, физкультуре, гигиене и здоровье; развивать логику, мышление, память.
Ход игры: Игрок берет одну карточку, на которой изображены четыре картинки. Игрок называет, что изображено на карточке, затем закрывает лишнюю картинку, объясняя, почему она лишняя.
«СПОРТИВНОЕ ДОМИНО»
Дидактическая задача: учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать память, логику, мышление.
Ход игры: на игральных костях изображены символы видов спорта. Играют 2 – 4 человек. Перед началом игры кости выкладываются на стол рубашками вверх и перемешиваются. Каждый игрок выбирает себе любые семь костей. Остальные кости остаются лежать на столе – это «базар». Первым ходит игрок, у которого есть кость с двойной картинкой. Если у нескольких игроков есть кость с двойной картинкой, то первый игрок выбирается считалкой. Далее игроки ходят поочередно, ставя кости справа и слева от первой, приставляя к картинке одной кости такую же картинку другой. Если у игрока (чей ход)

нет кости с нужной картинкой, то он берет кость на «базаре». Выигрывает тот, у кого не останется ни одной кости (или их будет меньше всего).

«СПОРТЛОТО»

Дидактическая задача: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать внимание, память.

Ход игры: Каждый игрок берет 2-3 игровые карты, на которых вместо цифр изображены символы видов спорта . Водящий достает из мешочка фишку с символом, называет вид спорта и показывает её игрокам. Тот, у кого на игровой карте есть такой символ, закрывает его жетоном. Выигрывает игрок, который быстрее закроет все символы жетонами.

«СПОРТИВНАЯ УГАДАЙКА»

Дидактическая задача: пополнять и закреплять знания детей о спорте; развивать мышление, память.

Ход игры: ведущий (воспитатель) перемешивает игровые поля (на каждом изображено 6 разных видов спорта) и распределяет их между детьми. Затем ведущий показывает карточку с изображением вида спорта и называет его. Игрок, на чьем поле есть такой же вид спорта, берет ее, и кладя поверх своего поля, повторяет название. Выигрывает тот игрок, кто быстрее закроет свои игровые поля карточками.

Усложнение: играть так же, но название вида спорта называет игрок, на чьем поле есть такой же вид спорта. В случае неправильного ответа, ведущий называет правильный ответ, отдает карточку игроку, а игрок поверх карточки, которую положил на игровое поле, кладет штрафной жетончик. Выигрывает тот, у кого меньше штрафных жетончиков.

«Я И МОЯ ТЕНЬ»

Дидактическая задача: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать исходные положения; развивать внимание, память.

Ход игры: Каждый игрок берет 2-3 игровые карты, на которых изображены силуэты исходных положений и движений. Водящий достает из мешочка фишку с цветным изображением и показывает её игрокам. Тот, у кого на игровой карте есть силуэт этого изображения, берет фишку и закрывает ею силуэт. Выигрывает игрок, который быстрее закроет все силуэты изображениями.

«НАЙДИ ОТЛИЧИЯ»

Дидактическая задача: формировать у детей интерес к физкультуре и спорту; учить детей узнавать и называть виды спорта; развивать память, внимание, логику.

Ход игры: Игроку предлагают рассмотреть картинки; назвать вид спорта; найти отличия между изображениями.

«МОЙ РЕЖИМ»

Дидактическая задача: формировать у детей стремление вести здоровый образ жизни; учить детей составлять правильный режим дня; развивать память, внимание, логику.

Ход игры: Ребенку предлагается рассмотреть режим дня в картинках, и определить какие моменты отсутствуют. На начальном этапе обучения отсутствует только одна картинка. При последующем усвоении темы «Режим дня», количество отсутствующих картинок становится больше. На завершающем этапе ребенок самостоятельно выкладывает режим.