**Подвижные игры**

***«Донеси – не урони!».***

**Цель:** развивать координацию движений, чувство равновесия, умение действовать в команде.

**Оборудование:** Напольные ориентиры, мешочки.

**Ход игры**: Детям предлагается взять мешочек («сокровище пирата») и положить его на голову. Затем пройти по напольным ориентирам геометрической формы, стараясь удержать мешочек на голове.

**Вариант:-** передвигаясь по фигурам, нести теннисный шарик на ракетке.

***«Беги ко мне».***

**Цель:** развивать умение **детей**действовать по сигналу педагога, бежать в прямом направлении одновременно всей группой.

**Оборудование:** Карточки синего и красного цвета.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям разделиться на две команды «красного корабля» и «синего корабля», отмечая корабли красной и синей меткой в виде карточки. Так, чтобы не мешать друг другу команды кораблей встают в одной стороне (площадки, зала), а воспитатель переходит на противоположную сторону. Когда воспитатель поднимает карточку «синего корабля», то бежит команда этого корабля. Когда поднимает карточку красного цвета, то бежит команда «красного корабля»*.* Когда дети соберутся, педагог переходит на другую сторону (площадки, зала) и вновь повторяет игру.

***«Найди где спрятано».***
**Цель:** Учить ориентироваться в пространстве комнаты или на участке, выполнять действия по сигналу.
**Оборудование:** пиратская карта.
**Ход игры:** Детям –«пиратской команде» предлагается встать вдоль одной из сторон, стены (группы, площадки). Воспитатель показывает им карту и говорит, что «пиратской команде» предстоит отыскать карту с сокровищами, спрятанную на необитаемом острове (в группе, на площадке). Воспитатель предлагает детям отвернуться. Убедившись, что никто из детей не смотрит, прячет предмет, после чего говорит: «1-2-3-карту ищи!». Дети начинают искать карту.

***«Найди себе пару»*.**

**Цель:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, по слову, быстро строиться в пары. Упражнять в беге. Развивать инициативу, сообразительность.

**Оборудование:** цветные флажки.

**Ход игры:** Воспитатель-«капитан» подаёт флажком сигнал «Пиратской команде, собраться!». Каждый «пират» берёт по одному флажку. По сигналу воспитателя- «Капитана» дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «Найди себе пару!», дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят себе пару. Каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. Игра повторяется несколько раз.

Если в игре участвует нечётное количество детей, то играющие говорят: «Витя, Витя – не зевай, быстро пару выбирай!».
**Варианты**: Вместо флажков использовать платочки. Чтобы дети не бегали парами, ввести ограничитель – узкую дорожку. Добавить задание- перепрыгнуть через ручеек.

***«Вода-суша»*.**

**Цель:** Упражнять детей в прыжках на двух ногах.

**Оборудование:** мел

**Ход игры:** на полу (асфальте) воспитатель чертит круг-«остров», внутри него – «суша», снаружи – вода. Дети встают внутрь круга на «сушу», а затем выполняют команды ведущего, произносящего то «Вода!», то «Суша!». Дети при этом то выпрыгивают из круга, то вновь запрыгивают. Воспитатель может их постоянно путать, повторяя одну и ту же команду.

В игре могут быть использованы обручи- «острова».

***Малоподвижная игра «Поднятие якоря».***

**Цель:** развивать умение **детей**действовать по сигналу.

**Оборудование:** верёвка, картонный якорь, палочки

**Ход игры:** Берется длинная веревка, к которой ровно посередине крепится картонный якорь. На концы веревки привязывают палочки. Участвуют двое детей: каждый берет один край веревки в руки и по команде воспитателя начинает наматывать ее на палочку. Чей карандаш быстрее коснется якоря, тот и побеждает.