

«Воротца»

Цель: Развитие ловкости и быстроту реакции.

Содержание: Пара игроков, встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки - это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними.

Золотые ворота,
пропускают не всегда.
Первый раз прощается,
второй - запрещается.
А на третий раз, не
пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те дети, которые оказались пойманными, становятся дополнительными

«Пустое место»

Цель: Развивать ловкость и быстроту в беге наперегонки с водящим.

Содержание: Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.

Буклет подготовили:

Подготовила: воспитатель
Медына И.А.

муниципальное бюджетное
дошкольное образовательное
учреждение

"Детский сад № 99"

«Подвижные игры для всей семьи»



Уважаемые родители, знаете ли Вы, что при организации подвижной игры следует придерживаться следующих правил:

- Правила игры должны быть просты, четко сформулированы и понятны детям той возрастной группы, для которой она проводится.
- Игра должна способствовать развитию мыслительной и двигательной активности.
- Игра не должна подвергать детей риску, угрожать их здоровью.
- Каждый участник игры должен принимать в ней активное участие.
- В играх должны решаться как двигательные, так и обучающие задачи.
- Игру нельзя оставлять незаконченной.
- Инвентарь для игры должен быть красивым, интересным, безопасным.



«Кошки-мышки»

Цель: Развитие ловкости и быстроту реакции.

Стулья ставятся по кругу, сиденьями вовнутрь. Половина детей садится на стулья - это "мышки", остальные встают сзади - это "кошки". Одной "кошке" "мышки" должно не хватить, то есть она стоит за пустым стулом. Эта "кошка" подмигивает какой-нибудь "мышке". Задача "мышки": перебежать на пустой стул к подмигнувшему. Задача "кошки", стоящей сзади: руками задержать ее. Если не удержала - сама подмигивает следующей "мышке". Через некоторое время "мышки" и "кошки" меняются ролями.

«Змейка»

Цель: Развитие ловкости и координации, умения действовать согласованно.

Содержание: Выбирают водящего, он становится во главе «змейки», которую образуют игроки, становясь в ряд лицом в одну сторону. Водящий бежит по причудливой траектории, делая резкие повороты и закручивая «змейку». Его цель — заставить играющих расцепить руки. Такие дети из игры выбывают. Выигрывают те, кто дольше всех продержится в «змейке».

Уважаемые родители, играйте со своими детьми почаще!