

Домашние животные



Подвижная игра «Вышла курочка гулять».

Цель: учить внимательно, слушать взрослого, выполнять движения в соответствии с текстом.

Оборудование: шапочки курочки и цыплят (по количеству детей)

Ход игры: дети стоят за воспитателем друг за другом. Воспитатель произносит слова:

**Вышла курочка гулять,
Свежей травки пощипать.
А за ней ребятки,
Жёлтые цыплятки.
Ко-ко-ко да ко-ко-ко
Не ходите далеко!
Лапками гребите,
Зёрнышки ищите.
Съели толстого жука,
Дождевого червяка,
Выпили водицы
Полное корытце.
Ходят цыпки
Целый день,
Наклоняться им не лень
Зернышек не видно,
Малышам обидно.**

Дети повторяют движения за воспитателем: шагают, высоко поднимая колени, машут «крыльями». На слова: «Ко-ко-ко не ходите далеко!» - грозят пальцем. «Лапками гребите, зёрнышки ищите» - присаживаются на корточки, ищут зёрнышки. «Съели толстого жука» - показывают толщину жука, «дождевого червяка» - показать длину червяка, «выпили водицы» - наклон вперёд, руки отводят назад. «Зернышек не видно...» - разводят руки в стороны.

Подвижная игра «Куры и кошка».

Цель: Совершенствовать бег; развивать умение подражать, быть внимательным и действовать по сигналу; поощрять самостоятельные действия; вызывать чувство радости от совместных действий.

Ход игры. Дети изображают курочек. Роль кошки исполняет помощник воспитателя. Воспитатель уточняет с детьми, как курочки машут крыльями, как они ходят, клюют зернышки. Определяет место, где живут курочки, и где они будут прятаться от кошки. Затем воспитатель произносит следующие слова:

**Выходите, курочки, Жучков, паучков
Собирайте крошки, На зеленой дорожке.**

Дети-курочки выбегают на середину зала, машут крыльями, летают. Воспитатель продолжает:

**Куры крыльями махали: Куры клювиком стучали:
Ко-ко-ко, ко-ко-ко! Тук-тук-тук, тук-тук-тук!**

Дети-курочки присаживаются на корточки и стучат пальцами по полу, произнося: «Тук-тук-тук!»

Вдруг появляется кошка (помощник воспитателя):

Выйду, выйду на дорожку, Там, где куры ищут крошки,

Мяу-мяу-мяу!

Мяу-мяу-мяу!

Куры громко кричат: «Ко-ко-ко, ко-ко-ко!» — и убегают в свои домики.

Подвижная игра «Уточки и собачка».

Цель: Совершенствовать ходьбу, бег; побуждать к подражанию; вызывать чувство радости от совместных действий со взрослым и сверстниками.

Материал: Шапочки или нагрудные эмблемы с изображением уток по количеству играющих детей, шапочка собачки или собачка - игрушка.

Ход игры: Взрослый берет на себя роль утки-мамы, а дети изображают маленьких утят. Утка-мама показывает утятам, где пруд, и предлагает пойти поучиться плавать:

Рано-рано утречком

Уж она их учит, учит!

Вышла мама-уточка

Вы плывите, утки-деточки,

Поучить утят.

Плавно в ряд.

(А. Барто)

Утка-мама плавно двигается, отводя руки слегка назад, дети-уточки подражают ей. Затем она говорит: «Уточки в пруду плавают, крылышки приглаживают» (гладит руки, бока плавными движениями), хвалит деток-уток: «Вот молодцы, как хорошо пригладили свои крылышки, кря-кря, кря-кря».

Вдруг с лаем появляется собачка (помощник воспитателя или ребенок старшей группы). Утка-мама говорит:

Ты, собачка, не лай!

Наших уток не пугай!

Утки наши белые

Без того не смелые.

(И. Токмакова)

Собачка подбегает к пруду, а утята быстро плывут к утке-маме и прячутся у нее под крыльями. Собачка убегает. Игра повторяется. За тем утка-мама говорит:

Ты, собачка, не лай!

Наших уток не пугай!

Лучше с нами поиграй.

Пойдем к нам в гости, мы тебя угостим чем-нибудь вкусным. (Дети угощают собачку.)

Подвижная игра «Я люблю свою лошадку».

Цель: Учить бегать галопом; развивать внимание, учить действовать по сигналу; развивать воображение, подражание.

Ход игры. Дети имитируют наездников. На слова из стихотворения А. Барто «Я люблю свою лошадку, причешу ей шерстку гладко, гребешком приглажу хвостик...» гладят, причесывают своих лошадок. На слова «И верхом поеду в гости...» скачут галопом (если еще не умеют, то, как могут). Взрослый вначале действует с детьми, а они подражают ему. Затем дети действуют самостоятельно, а взрослый поощряет их.

Подвижная игра «Гуси».

Цель: совершенствовать бег в сочетании с действиями рук; вызывать потребность к подражанию; получать удовольствие от совместных действий.

Ход игры. Дети изображают гусей, располагаясь в одном конце комнаты, в другом конце стоит взрослый. По очереди говорят:

Взрослый. Гуси-гуси!

Дети. Га-га-га!

Взрослый Есть хотите?

Дети. Да-да-да!

Взрослый. Идите ко мне!

Дети-гуси летят к взрослому, размахивая крыльями, шипят: «Ш-ш-ш»

Затем взрослый говорит: «Кш! Бегите в поле!» Гуси убегают на свое место.

Подвижная игра «Кот Васька».

Цель: Повысить двигательную активность; способствовать возникновению положительных эмоций от совместных действий.

Ход игры: Дети-мышки сидят на стульчиках или на ковре. Один ребенок изображает кота Ваську. Он прогуливается перед детьми-мышками, подражая коту (идет на носочках, оглядывается вправо, влево, мяукает).

Взрослый и дети поют или говорят:

Ходит Васька беленький,

А бежит стрелой,

Хвост у Васьки серенький,

А бежит стрелой.

Кот бежит к стульчику, стоящему в конце комнаты, и садится па него, засыпает.

Взрослый и дети поют:

Глазки закрываются,

Зубы у кота —

Спит или притворяется?

Острая игла.

Взрослый идет посмотреть, спит ли котик, и приглашает детей-мышек погулять.

Мышки подбегают к стулу и скребут по нему. Взрослый говорит:

Только мышки заскребут,

Серый Васька — тут как тут.

Всех поймает он!

Кот догоняет мышек, а они убегают от него.

Подвижная игра «Кошка и цыплята».

Цель: Совершенствовать бег, влезание и слезание с предметов; развивать внимание и ориентировку в пространстве; поддерживать интерес к взаимодействию со сверстниками; побуждать к подражанию животным, развивать воображение.

Ход игры: На полянку выходит курочка-хохлатка (взрослый), с нею желтые цыплята (дети). В дальнем углу групповой комнаты на скамейке дремлет кошка (взрослый). Цыплята разбегаются по поляне, машут крылышками, клюют зерна, взбираются на жердочки (кубы высотой 10 см) — действуют по своему усмотрению.

Курочка квохчет: «Ко-ко, не ходите далеко». На эти слова цыплята настораживаются, смотрят по сторонам. А курочка медленно продолжает:

На скамейке у окошка

Кошка глазки открывает

Улеглась и дремлет кошка.

И цыпляток догоняет.

На последние слова цыплята убегают от кошки, а она пытается их догнать.

Когда дети хорошо освоят игру, роль курочки-хохлатки и кошки можно поручить наиболее активным из них.

Подвижная игра «Лохматый пёс».

Цель: учить внимательно, слушать текст, бегать по сигналу в разных направлениях.

Ход игры: в центре зала ставится стул, на него сажают игрушку-собаку. Дети ходят вокруг собаки со словами:

Вот лежит лохматый пёс

В лапы свой, уткнувши нос.

Тихо, смиренно он лежит,

Не то дремлет, не то спит.

Подойдём к нему, разбудим.

И посмотрим, что же будет?!

Под этот текст дети, приближаются к псу. На последние слова текста они протягивают руки и дотрагиваются до лохматого пса. Воспитатель берёт игрушку и догоняет детей. Дети бегают по залу в разных направлениях. Затем пёс «устаёт», опять ложится спать.

Подвижная игра « Не боимся мы кота».

Цель: приучать детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал.

Ход игры: воспитатель берёт игрушку-кота, сажает его на стульчик - «кот спит».

Ведущий говорит:

Мышки, мышки, выходите,

Порезвитесь, попляшите,

Выходите поскорей,

Спит усатый кот-злодей.

Мышки окружают кота и начинают приплясывать со словами:

Тра-та-та, тра-та-та

Не боимся мы кота.

Кот просыпается и ловит мышек (воспитатель с игрушкой догоняет детей). Мыши убегают в норки (салятся на стульчики).

Подвижная игра «Кот и мыши».

Цель: совершенствовать умение ориентироваться в пространстве, избегать столкновений; двигаться в общей игровой ситуации.

Ход игры: С одной стороны зала огораживается участок – это дом мышей. На другой стороне зала дом кота. Воспитатель говорит: **«Кот мышей сторожит, притворился, будто спит!»** Дети проползают под рейками и бегают. Воспитатель приговаривает: **«Тише, мыши, не шумите. И кота не разбудите!»** Дети бегают легко и бесшумно. Со словами: **«Кот проснулся!»**, ребенок, изображающий кота, бежит за мышами. Дети вбегают в свой дом через неогороженную часть.