|  |  |
| --- | --- |
| C:\Users\user\Desktop\НЕТ\фоны\1.jpg    **КАРТОЧКА № 21**  **«Тик-так»**  ***Задачи:*** *усвоить понятия «налево», «направо»; улучшать работу вестибулярного аппарата;*  *развивать координацию в пространстве.*  Дети становятся в круг, они — «цифры». Выбирается водящий, он — «стрелка часов», ему завязывают глаза, он находится в центре круга. Игроки хором произносят слова и выполняют  движения:  *Тик-так, тик-так (ходьба на месте),*  *Мы всегда шагаем так:*  *Шаг влево, шаг вправо,*  *Тик-так!*  *Стрелка, стрелка покружи*  *(водящий вытягивает руку вперёд),*  *Час, который, покажи!*  *(поворачивается на месте вокруг себя,*  *после слова в «Покажи» останавливается*).  Тот ребёнок, на которого указывает  рука водящего, произносит:  «Тик-так!» Водящий должен угадать  имя ребёнка. | C:\Users\user\Desktop\НЕТ\фоны\1.jpg  **КАРТОЧКА № 22**  **«Быстро шагай»**  ***Задачи:*** *улучшать дренажную функцию бронхов, оказывать общефизизиологическое воздействие на организм; развивать ловкость.*  Выбирается водящий. Игроки стоят за его спиной на расстоянии 5—б м. Под текст, читаемый водящим, дети движутся по направлению к водящему.  Быстро шагай, оглянусь — замирай! Раз, два, три... Стой!  При слове «Стой!» водящий быстро поворачивается к детям, а они замирают в заранее оговоренной позе. Кто не успел замереть, присаживается на корточки. Водящий снова произносит слова. Все игроки начинают двигаться вперёд, кроме тех, кто сидит на корточках, и стараются освободить «осаленных. Так игроки продвигаются вперёд к водящему. Но вот кому-то удалось добраться до него и дотронуться рукой в то время, когда он произносит свой текст. Осаленный таким образом водящий и те, кто ещё сидит на корточках, вскакивают и бросаются вдогонку за убегающими игроками. Игрок не успевший добежать до места старта становится водящим. |
| C:\Users\user\Desktop\НЕТ\фоны\1.jpg  **КАРТОЧКА № 23**  **«Совушка»**  ***Задачи:*** *развивать ловкость; сохранять равновесие; укреплять опорно-двигательный аппарат; повышать общий тонус мышц.*  Игроки ходят по залу, изображая мышек, лягушат, птичек. Педагог произносит текст:  Ах ты, Совушка-сова, бедовая голова.  День чудесный ты всё спишь,  Никуда не спешишь,  Ночью ты летаешь, спать нам мешаешь.  По сигналу «День наступает — всё оживает...» игроки имитируют движения тех, кого изображают. По сигналу «Ночь наступает — всё замирает...» дети замирают в позах. Совушка выходит охотиться. Заметив шевельнувшегося, она забирает его и улетает в гнездо. | C:\Users\user\Desktop\НЕТ\фоны\1.jpg  **КАРТОЧКА № 24**  **«Ловишка, бери ленту»**  ***Задачи:*** *повышать интенсивность обменных процессов; тренировать разностороннюю координацию движений; развивать ловкость, быстроту реакции на сигнал; воспитывать выдержку,терпение.*  Игроки прикрепляют сзади цветные ленточки. Выбирается водящий. Дети хором говорят «Раз, два, три — лови!» и разбегаются, а водящий, бегая за детьми, старается вытянуть ленточку. Тот, кто лишился ленточки, отходит в сторону. *«Раз, два, три, в круг быстрей беги!»* — все играющие должны быстро встать в круг. Водящий подсчитывает ленточки и возвращает их детям. Игра повторяется с новым водящим. |