|  |  |
| --- | --- |
| 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 выполняютдвижения:*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. |