|  |  |
| --- | --- |
| C:\Users\user\Desktop\НЕТ\фоны\1.jpg    **КАРТОЧКА № 17**  **«Бездомный заяц»**  ***Задачи:*** *развивать внимание, быстроту реакции; оказывать общеукрепляющее и общеразвивающее воздействие на организм.*  Выбирается «лиса», остальные дети изображают «зайцев». На одной стороне площадки «зайцы» устраивают себе «норы» — обручи и, прыгая по залу, показывают, как грызут морковку.  Ведущий говорит: «Лиса». Она бежит за «зайцами», стараясь их поймать. «Зайцы» убегают в любую нору. «Лиса» пытается занять одну из них. Бездомный «заяц» становится лисой. | C:\Users\user\Desktop\НЕТ\фоны\1.jpg  **КАРТОЧКА № 18**  **«Заря-Заряница»**  Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих — заря — ходит сзади с лентой и говорит:  *Заря-зарница,*  *Красная девица,*  *По полю ходила,*  *Ключи обронила,*  *Ключи золотые,*  *Ленты голубые,*  *Кольца обвитые* —  *За водой пошла'*  С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.  **Правила игры.** Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту. |
| C:\Users\user\Desktop\НЕТ\фоны\1.jpg  **КАРТОЧКА № 19**  **«Цветные автомобили»**  ***Задачи:*** *развивать координацию зрительного, слухового и моторного анализаторов, умений ориентироваться в пространстве и различать цвета; тренировать подвижность нервных процессов; повышать эмоциональный тонус.*  Детям раздают цветные рули (имитация автомобилей), после чего их распределяют в зависимости от цвета руля на скамейки — «гаражи». Игра начинается. Включают светофор или используют флажки. На красный свет — возвращаются в «гараж», на жёлтый — стоят на месте, на зелёный — едут. | C:\Users\user\Desktop\НЕТ\фоны\1.jpg  **КАРТОЧКА № 20**  **«Мороз Красный нос»**  **Задачи:** развивать ловкость, быстроту; воспитывать выдержку, терпение.  На противоположных сторонах площадки обозначаются два дома, и в одном из них располагаются игроки. На середине площадки лицом к ним становится водящей — Мороз Красный нос. Он произносит:  *Я Мороз Красный нос!*  *Кто из вас решится*  *В путь-дороженьку пуститься?*  Дети хором отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам Мороз!» После этого они бегут через площадку в другой дом, а Мороз догоняет их и старается заморозить — коснуться рукой. «Замороженные» останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до конца перебежки. |