

### *Подвижные игры для детей 3-4 лет*

Подвижные игры для детей 3-4 лет не похожи на те, что предназначены для более младших ребят. Малыши третьего года стали не только динамичнее, но и сильнее. Миссия родителей и воспитателей заключается в поддержке стремления детей энергично двигаться в игре, в организации условий для полноценных занятий подвижными играми. Игра у трехлетних малышей является важнейшим занятием: в игре происходит их формирование и становление личности. Но сами дети пока еще не могут придумать игру, поэтому им необходима поддержка взрослых.

Использование подвижных игр формирует ценные умения, воспитывает ребенка интеллектуально, нравственно и физически, позитивно воздействует на семейный микроклимат. Проводить время на прогулке ребенок должен с интересом и пользой. Физические упражнения и подвижные игры для детей 3-4 лет способствуют укреплению организма, повышению иммунитета, тормозят развитие множества недугов.

Подвижные игры имеют огромный потенциал не только для физического развития малышей, но и используются в их нравственном, интеллектуальном, эстетическом и трудовом воспитании. Во время игр и выполнения других физических упражнений возникают ситуации, благоприятные для становления позитивных черт характера и этических свойств честности; справедливости; коммуникабельности. У многих ребят проявляются волевые особенности характера: храбрость; самостоятельность; упорство.

#### **П/И Найди флажок**

**Материал.** Флажки (по числу детей).

**Ход игры.** Дети (6—8 человек) сидят на стульях или на траве. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а взрослый тем временем прячет флажки (по числу детей) в разных местах.

«Пора искать флажки!» — говорит взрослый. Дети открывают глаза и идут искать. Тот, кто находит, возвращается на свое место. Когда все дети найдут флажки, они встают друг за другом и идут вдоль площадки. Впереди колонны идет тот, кто первым нашел флажок. По сигналу «на места!» дети садятся на стулья, и игра начинается снова.

**Указание к игре.** Взрослый должен следить за тем, чтобы дети брали один флажок. Хорошо проводить эту игру в лесу, на полянке: можно прятать флажки в траве, в кустах, за деревьями.

#### **П/И Пойдем гулять**

**Ход игры.** Дети сидят на стульях, расставленных по сторонам площадки (комнаты). Ведущий подходит к кому-нибудь из детей и зовет его с собой. Названный ребенок становится за ведущим. Следующий становится за первым и т.д. Ведущий собирает 6—8 человек и 1—2 раза обходит с ними площадку. По сигналу «домой, домой!» дети бегут на свои места. Ведущий подходит к другим детям, и игра продолжается.

### **П/И Найди свой домик**

**Ход игры.** Дети сидят вдоль одной стороны площадки или комнаты. «Пойдемте гулять!» — говорит ведущий. Дети расходятся по площадке (комнате) группками или в одиночку, кто куда хочет. По сигналу - «домой!» все бегут обратно в свой домик.

Игра повторяется 3—4 раза.

**Указание к игре.** Если на первых порах дети недостаточно ориентируются в пространстве, нужно разрешить садиться на любой стульчик, а уже потом вводить правило занимать только свой домик.

**Вариант игры.** Вместо индивидуального домика-стула можно предложить детям устроить коллективные домики в разных углах комнаты и собираться там по 4—6 человек. По сигналу «домой!» дети бегут в свои домики.

### **П/И Найди свой цвет**

**Материал.** Флажки 3—4 цветов (по числу детей и еще по одному каждого цвета).

**Ход игры.** Дети получают флажки: одни зеленые, другие синие, третьи желтые — и группируются по 4—6 человек в разных углах комнаты (площадки). В каждом углу воспитатель ставит на подставке цветной флажок (зеленый, синий, желтый).

По сигналу ведущего «идите гулять!» дети расходятся по площадке (комнате) группами или в одиночку. По новому сигналу «найди свой цвет!» дети бегут к флажку соответствующего цвета.

### **П/И Пузырь**

**Ход игры.** Вначале дети играют в эту игру так же, как в предыдущей группе (см. стр. 29), затем игра усложняется. После слов «...да не лопайся» дети не присаживаются, а воспитатель говорит: «Полетели пузыри!» Дети разбегаются кто куда хочет (в пределах площадки), а ведущий говорит «полетели, полетели, полетели». Затем ведущий снова предлагает детям встать в круг, и игра возобновляется.

Игру можно повторить 3—4 раза.

### **П/И Скворечники**

**Ход игры.** На площадке чертятся кружки: на один меньше числа играющих. Это — скворечники.

Все дети — скворцы. Они свободно бегают — летают по площадке. На сигнал «по домам!» все бегут к скворечникам. Кто-то из детей остается без скворечника. Игра повторяется несколько раз.

**Указания к игре.** Заканчивая игру, ведущий (пока дети бегают) чертит еще один кружок. Когда дети возвращаются, у каждого оказывается скворечник.

### **П/И Воробушки и кот**

**Материал.** Скамейки, большие кубы высотой 15—20 см.

**Ход игры.** Дети стоят вдоль стен комнаты на скамеечках, кубах. Это — воробушки на крыше или в гнездышках. Поодаль сидит «кошка», роль которой исполняет один из детей. «Воробушки полетели», — говорит воспитатель. «Воробушки» спрыгивают с крыши или выпрыгивают из гнездышек и, расправив крылья, т. е. вытянув руки в стороны, бегают по всей комнате. «Кошка» тем временем спит. Но вот она просыпается, мяукает и бежит догонять «воробушков», которые должны спрятаться от нее на крыше или в гнездышках, заняв свои места. Пойманных «воробушков» «кошка» отводит к себе в дом.

### **П/И Поймай комара**

**Материал.** Прут длиной 1—1,5 м, шнур длиной 0,5 м, картонный комар.

**Ход игры.** Играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук друг от друга, лицом к центру. Ведущий находится в середине круга. Он держит в руках прут с привязанным на шнуре картонным комаром. Ведущий проводит прутом окружность (кружит комара) немного выше головы играющих. Когда комар летит над головой, дети подпрыгивают, стараясь его поймать. Тот, кто схватит комара, говорит: «Я поймал!»

Затем ведущий снова проводит прутом окружность.

**Указания к игре.** Перед каждым повторением игры ведущий должен напомнить, чтобы дети отступили на 1—2 шага назад, так как они немного сужают круг при подпрыгивании.

Вращая прут с комаром, ведущий должен то опускать, то поднимать его, но на такую высоту, чтобы дети могли достать комара.

**Вариант игры.** Если группа играющих небольшая, ведущий может бежать впереди, держа в руке прут с картонным комаром, а дети будут его догонять.

### **П/И Через ручеек**

**Ход игры.** К игре привлекается группа детей (6—8 человек).

На площадке ведущий чертит две линии на расстоянии 1,5—2 м одна от другой — это ручеек. Играющие стоят у черты — на берегу ручейка, они должны перейти его по камешкам (четко начерченным кружкам), не намочив ног. Расстояние между кружками должно быть таким, чтобы дети могли перепрыгивать с одного на другой.

Одновременно через ручеек переходят 2—3 ребенка, остальные вместе с ведущим наблюдают за ними. Те, кто намочил ноги — оступился, идут сушить их на солнышко — садятся на скамейку. Затем они снова включаются в игру; ведущий всячески их поощряет, помогает перейти на другой берег.

### **П/И Кони**

**Ход игры.** Дети изображают коней. Ведущий собирает их в одном конце комнаты или площадки и читает стихотворение:

Гоп-гоп-гоп!

Ты скачи в галоп!

Ты лети, конь, скоро-скоро

Через реки, через горы,

Все в галоп, в галоп! Гоп-гоп-гоп!

С последними словами дети подпрыгивают, продвигаясь вперед. По сигналу ведущего «домой!» ребята спокойно возвращаются на место. Ведущий повторяет текст, и «кони» снова скачут по всей комнате.

**Указание к игре.** Следует строго следить, чтобы дети не двигались с места, пока ведущий не закончит читать все стихотворение.