

Музыкально-подвижная игра «Отгадай, чей голосок?» стр. 69 (1)

Цель: Развитие слухового восприятия, умения различать голоса сверстников. Воспитание желания активно участвовать в играх.

Ход: Все играющие, кроме одного, образуют круг. В центре круга — водящий с закрытыми глазами. Дети, держась за руки, идут по кругу вправо (влево) и произносят: **«В построили мы круг, повернемся разом вдруг (дети поворачиваются в другую сторону). А как скажем: «Скок скок, скок, — отгадай, чей голосок?»** Слова «скок, скок, скок» говорит один ребенок по указанию педагога. Когда сказаны все слова, водящий открывает глаза и старается отгадать, кто сказал слова «скок, скок, скок». Если отгадает, то тот, кто говорил, становится водящим. Передвигаться по кругу можно под музыку.

Музыкально-подвижная игра «Найди свое место» («У ребят порядок строгий») стр. 35 (1)

Цель: Развивать у детей внимание, активность. Формировать умение соблюдать элементарные правила, согласовывать движения, ориентироваться в пространстве.

Ход: *Первый вариант.*

Все дети стоят в шеренге (колонне), команде руководителя «Разойдись!» звучит веселая музыка, играющие разбегаются по площадке, бегают, прыгают, играют, передвигаются под музыку. Звучит команда: **«Быстро по местам!»** Музыка прекращается. Все учащиеся должны быстро занять свои места в шеренге (колонне). Руководитель отмечает тех, кто правильно занял место в строю.

Второй вариант.

Играющие стоят в шеренге. По сигналу руководителя **«На прогулку!»** дети расходятся по залу и гуляют. Руководитель произносит слова: **«У ребят порядок строгий, знают все свои места. Ну, трубите веселее»** Дети отвечают: «Тра-та-та, тра-та-та!» По сигналу руководителя дети быстро строятся в шеренгу в указанное место. Построение может быть в колонну или круг, по периметру или посередине зала. Игру можно проводить под музыку и без неё.

Музыкально подвижная игра «Нитка — иголка» стр. 36 (1)

Цель: Научить ходить и бегать, меняя направление, в Колонне по одному, играть дружно.

Ход: Играющие строятся в шеренгу, берутся за руки и поворачиваются в колонну. Руководитель – водящий встает впереди: он — «иголка», дети — «нитка». Куда иголка идет — туда и нитка тянется. Руководитель ведет детей по залу, что-то обходит, где-то проползает, идет «змейкой» по кругу и т.д. Водящего можно менять. Игра выполняется под музыку и без нее.

Музыкально-подвижная игра «Попрыгунчики-воробышки» стр. 70 (1)

Цель: Учить детей мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать, не задевая друг друга, увертываться от ловящего, быстро убежать, находить свое место, приучать детей быть осторожными, занимая место, не толкать товарищей.

Ход: На земле (на полу) обозначен круг. В центре круга водящий — ворона. За линией круга все играющие воробы. Они впрыгивают в круг, прыгают по кругу, выпрыгивают из него. Ворона старается поймать воробушка, когда тот находится в кругу. Пойманный становится водящим.

Варианты. Воробы не прыгают по кругу, а только впрыгивают и выпрыгивают; пойманные остаются в центре круга, а когда их будет четыре—пять, выбирается новый водящий.

Музыкально-подвижная игра «Мы — веселые ребята» стр. 72 (1)

Цель: Совершенствовать движения, бег в быстром темпе. Развивать координацию. Формировать физические качества (ловкость, быстрота).

Ход: На одной стороне площадки (зала), за линией — дом, там стоят дети. Водящий, стоя посередине лицом к играющим, громко произносит: «Раз, два, три!» Все играющие отвечают хором:

Мы — веселые ребята,

Мы — ребята все зверята,

Любим бегать и играть.

Ну, попробуй нас догнать!

После этого дети перебегают на противоположную сторону зала за линию другого дома. Водящий ловит перебегающих. Пойманные отходят в сторону. Когда все дети перебегут, водящий опять считает: «Раз, два, три!» - а все, сказав четверостишие, бегут в первый дом.

Пойманные опять отходят в сторону. После двух-трех перебежек (по предварительной договоренности) подсчитывают пойманных. Из них выбирают нового водящего, а пойманные снова включаются в игру. Все начинается сначала. Игра проводится три-четыре раза, после чего отмечаются ни разу не пойманные ребята и лучшие водящие, сумевшие поймать больше ребят.

Музыкально-подвижная игра «Совушка» стр. 77 (1)

Цель: Развитие внимания, реакции на словесную команду и произвольной регуляции поведения.

Ход: Выбирается водящий — совушка. Ее гнездо находится в стороне от площадки. Играющие стоят на площадке. Совушка сидит в гнезде. По сигналу руководителя — **«День наступает — все оживает»** — дети ходят, бегают, подражают полету бабочек, птиц, жуков. По сигналу: **«Ночь наступает — все засыпает»** играющие замирают, останавливаясь в той позе, в которой их застал сигнал. Совушка выходит охотиться и шевельнувшихся уводит в свое гнездо. По сигналу **«День наступает — все оживает»** совушка уходит в гнездо. Играющие опять оживают. Совушка меняется через две — три игры. Игру можно проводить под музыку: «день...» - музыка звучит громко, «ночь...» — музыка звучит тихо.

Музыкально-подвижная игра «Цапля и лягушки» стр. 40 (1)

Цель: Развивать у детей ловкость, быстроту. Учить прыгать вперед-назад.

Ход: Все играющие — лягушки, а один человек — цапля (*стоит посредине круга*). Под веселую музыку лягушки начинают прыгать, квакать, веселиться. Как только музыка прекращается, лягушки приседают и не двигаются. Тех, кто пошевелится, цапля забирает к себе, и они помогают ей ловить остальных лягушек. Игра проводится несколько раз. Самые осторожные объявляются царевнами-лягушками. Выделяется лучшая цапля.

Музыкально-подвижная игра «Водяной» стр. 62 (1)

Цель: Развивать у детей координацию движений, ловкость и быстроту реакции. Закреплять навыки детей в прыжках на двух ногах с продвижением вперед.

Ход: Начертить круг — озеро. Играющие бегают вокруг озера. Водящий бегают в круге и ловит играющих, которые близко подходят к берегу. При этом водящему нельзя выходить за линию круга. Пойманные становятся в круг и помогают водящему ловить игроков.

Музыкально-подвижная игра «Карлики и великаны» стр. 144 (1)

Цель: Развитие умения различать динамику звука, совершенствование двигательных навыков. Учить выполнять разные движения в соответствии с музыкальным сопровождением. Развивать внимание и выдержку.

Ход: Дети стоят лицом по кругу, под музыку выполняют разные танцевальные движения. В конце музыкального отрывка подается сигнал: аккорд в высоком или низком регистре. На аккорд в высоком регистре дети становятся «карликами» (упор присев), а на аккорд в низком регистре – «великанами» (поднять руки вверх и приподняться на носочки). Выигрывают те, кто ни разу не ошибся.

Музыкально – подвижная игра «Найди предмет» стр. 111 (1)

Цель: Развитие умения различать динамику звука, зрительную память, внимание. Учить ориентироваться в комнате или на участке, выполнять действия по сигналу.

Ход: Построение в круг. У кого – то из детей спрятан предмет. Водящий под музыку обходит детей и ищет предмет. По мере приближения к предмету музыка звучит громче, и наоборот. Выигрывает ребёнок, который лучше ориентируется в динамике звука «громко – тихо» и быстрее найдёт предмет.

Музыкально – подвижная игра «Два Мороза» стр.135 (1)

Цель: Развить ловкость, координацию движений, быстроту реакции на словесный сигнал, ориентировку в пространстве, внимание и воображение. Упражнять детей в беге с увертыванием. Закреплять умение выполнять действия взятой на себя роли. Воспитывать дружеские взаимоотношения, желание играть вместе, дисциплинированность.

Ход: На противоположных концах зала или площадки на расстоянии 10 – 20 м линией отмечают дом. Выбираются два водящих – Морозы, остальные играющие – ребята – располагаются в одну шеренгу за линией дома, посередине площадки – два Мороза. Морозы обращаются к ребятам со словами:

Мы два брата молодые, Два Мороза удалые

Первый: *Я – Мороз – красный нос*

Второй: *Я – Мороз – синий нос.*

Вместе: *Кто из вас решится*

В путь дороженьку пуститься?

Дети отвечают: *Не боимся мы угроз,*

И не страшен нам Мороз!

После этих слов ребята бегут из дома на противоположную сторону. Морозы ловят и замораживают перебегающих. Пойманные останавливаются и стоят неподвижно на том месте, где их заморозил Мороз. Игра повторяется. Во второй раз Морозы говорят только последнюю фразу: *«Кто из вас решится в путь дороженьку пуститься?»* После двух перебежек выбирают новых Морозов из непойманных ребят, а пойманные подсчитываются и отпускаются. Игра начинается сначала.

Музыкально – подвижная игра «Птица без гнезда» стр. 134 (1)

Цель: Упражнять детей в беге с выполнением ролевых движений, в умении быстро реагировать на звуковой сигнал, сохранять статичность позы некоторое время. Развивать выдержку, организованность, умение соблюдать правила игры.

Ход: Играющие располагаются по кругу парами в затылок друг другу (лицом к центру). Игроки внутреннего круга – гнезда — ставят руки на пояс, а игроки наружного круга — птицы — кладут руки на плечи впереди стоящим. В центре — водящий — птица без гнезда. С началом музыки все птицы в колонне по одному бегут за водящим, имитируя руками взмахи крыльев. Водящий движется в любом направлении на площадке. С прекращением музыки все останавливаются. По команде водящего *«Птицы, в гнезда»* птицы бегут к гнездам (вместе с водящим) и занимают любое из них. Игрок, оставшийся без гнезда, становится водящим. После этого играющие меняются ролями, и игра начинается с начала. Выигрывают дети, которые ни разу не были водящими.

Музыкально – подвижная игра «Автомобили»
стр. 118 (1)

Цель: Учить детей различать цвета и действовать по сигналу, упражнять детей в беге, в ходьбе; развивать память, внимание.

Ход: *Первый вариант*

Все играющие стоят в шахматном порядке (или в шеренге). По команде **«Сели в машину»** дети выполняют полуприсев и берутся руками «за руль». По команде **«Завели моторы!»** дети издают звуки, имитирующий звук мотора. По команде **«Поехали!»** дети свободно передвигаются бегом, шагом по залу (можно под музыку) с разной скоростью. По команде **«Машины в гаражи!»** дети должны быстро занять свои места за три счета. Кто во время игры сталкивается («попадает в аварию»), тот выбывает («отправляется в ремонт»), и те ребята, которые не успеют поставить «машины в гаражи», тоже выбывают из игры. Можно играть командами, тогда игроки не выбывают, а получают штрафные очки. Побеждает команда, набравшая меньшее количество штрафных очков.

Второй вариант

Перемещаться свободно по залу можно по знакам светофора. Дети, выполняя бег по залу, смотрят на педагога, у которого в руках карточки: красная - «Вот зажегся красный свет, стой, дороги дальше нет» (дети стоят на месте); желтая - **«Ты на желтый не ходи, а на месте раз, два, три»** (дети маршируют на месте); зеленая - **«Свет зеленый впереди, путь свободный - выходи!»** (дети передвигаются по залу в любом направлении).

Музыкально – подвижная игра «Воробышки»
стр. 123 (1)

Цель: Развивать слуховые качества, двигательную активность, умение выполнять правила игры. Учить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу педагога, находить свое место, учить выполнять образные движения, ориентироваться в пространстве.

Ход: Дети стоят в шеренге (или на своих местах - «в гнездах»). Утром воробышки просыпаются - потягиваются, расправляют крылышки, чистят клювики, выпрыгивают из гнездышек и летят. По команде «Полетели» звучит музыка, и воробышки свободно под музыку летают по залу. Как только музыка прекращается, звучит команда «В гнезда», и дети быстро занимают свои места.

**Музыкально – подвижная игра «Космонавты»
стр. 93 (1)**

Цель: Развивать воображение, фантазию, воспитывать любознательность; формировать элементарные представления о космосе; развивать быстроту, ловкость, двигательную активность.

Ход: В разных концах зала кладут 4—5 больших обручей (или чертят круги). Это — посадочные места ракет, готовых отправиться в полет. Кружки можно обвести контурами ракет. Перед началом игры условливаются, что в одной ракете может поместиться два (или три) космонавта. Всем мест в ракетах не хватает. Дети берутся за руки, идут по кругу (можно под музыку) и хором произносят:

***Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам,
На какую захотим — на такую полетим!***

Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!

С последним словом все разбегаются и стараются быстрее занять места (вбежать в кружок, обруч) в одной из ракет. Опоздавшие собираются в центре круга, а занявшие места объявляют свои маршруты (например: Земля – Луна – Земля; Земля – Марс – Земля и др.). Эти названия можно заранее сокращенно написать на борту ракет: ЗЛЗ, ЗМЗ и т.д. Затем все собираются в общий круг, берутся за руки.

**Музыкально – подвижная игра «Усни-трава»
(И.Токмакова) стр. 127 (1)**

Цель: Развитие находчивости, сообразительности, умения перевоплощаться, ориентироваться в пространстве, формирование выразительности и произвольности движений.

Ход: ***Дальний лес стоит стеной, А в лесу, в глуши лесной,
На суку сидит сова, Там растет усни-трава.
Говорят, что та сова знает сонные слова.
Как шепнет свои слова, Сразу никнет голова.***

На площадке свободно расставлены маленькие стулья по количеству играющих. Около них стоят дети. Лицом к детям на большом стуле сидит сова. Под стулом лежит пучок «травы» — вырезанные из бумаги и скрепленные вместе зеленые ленты. После того как дети (или педагог) не громко и несколько таинственно произнесут текст стихотворения, сова встает и, взяв пучок травы, встряхивает им, произнося «сонные слова». Дети, исполняющие роль совы, должны либо сами придумать этот текст, либо использовать слова знакомой колыбельной или другой песни, подходящей к этой игровой ситуации. Вот, например, придуманный детьми текст: ***«Все в лесу усните, голову склоните»***. После этих слов все садятся на стулья и засыпают, а сова, взяв лежащую рядом со стулом палку, проходит между играющими. Как только она стукнет об пол возле какого-либо стула, сидящий на нем просыпается и идет за совой. Так постепенно образуется цепочка, которая движется между стульями, пока все играющие не встанут в нее. Неожиданно сова два раза ударяет по полу. Все дети должны быстро занять стулья. Сова также садится на свободный стул. Оставшийся без места становится совой.

Музыкально – подвижная игра «Поезд» стр. 100 (1)

Цель: Закрепить понятия движения (медленно и быстро).
Развитие музыкального слуха, научить детей слушать текст и выполнять движения, доставить детям радость.

Ход: Все занимающиеся стоят в начерченных на полу кружочках (кружочков должно быть на один меньше, чем играющих). Одна участница изображает паровоз: он выезжает из депо (руки согнуты, пальцы крепко сжаты в кулачки). Выполняется дробный, топающий шаг по кругу. Звучит текст:

*Чух-чух, чух, Пыхчу, ворчу,
Стоять на месте не хочу,
Колесами стучу, верчу,
Садись скорее, прокачу!*

Все, к кому приближается водящий, должны следовать за поездом, изображая вагончики, и выполнять те же движения, что и водящий. Когда поезд составлен, звучит музыка, и поезд набирает ход. Как только музыка прекращается, все играющие занимают кружочки. Тот, кому кружочка не хватает, становится водящим. Игру можно продолжить, предложив детям выйти из вагончиков и погулять по лесу и т.д.

Музыкально – подвижная игра «Гулливер и лилипуты» стр. 220 (1)

Цель: Развивать внимание, умение ходить широким шагом ориентировка в пространстве, координация движений.

Ход: *первый вариант, на внимание.*

Все дети стоят в шеренге. Играющим читается текст из книжки Д. Свифта «Путешествие Гулливера»:

«К вечеру вокруг Гулливера столпилось по крайней мере триста тысяч лилипутов. Каждому хотелось посмотреть, что такое — Человек-Гора.

Гулливера охраняла стража. Две тысячи лилипутов выстроились перед замком, но все-таки кое-какие смелые горожане прорвались. Одни лилипуты осматривали башмаки Гулливера, другие человечки швыряли в него камешки.

Меткая стрела поцарапала Гулливеру шею, вторая стрела поцарапала левый глаз. Солдаты связали шестерых лилипутов и, подталкивая тупыми пиками, пригнали к ногам Гулливера. Гулливер нагнулся, скреб всех лилипутов одной рукой и сунул в карман своего камзола...»

Как только звучат слова «Гулливер» или «Человек – Гора», все дети встают на носки и поднимают руки вверх, а если звучат слова «лилипуты» или «человечки», все быстро принимают упор присев. Те дети, которые неправильно выполняют задание, делают шаг вперед и продолжают игру. Побеждают те, кто не сделал ни одной ошибки и остался стоять на месте.

Музыкально-подвижная игра «Музыкальные змейки» стр. 222 (1)

Цель: Развивать двигательные, музыкальные и творческие способности, а также внимание, чувства ритма, и быстроту реакции у детей дошкольного возраста.

Ход: Все играющие делятся на три группы, построенные колонны в определенном месте зала (площадки). Каждая колонна детей выбирает себе определенную мелодию. Например, первая группа выбирает вальс, вторая группа - польку, третья группа - танго. Выбрать можно и три разные детские песни из мультфильмов или сказок. Как только зазвучала одна из мелодий, колонна, выбравшая ее, должна двигаться по залу в любом направлении за впереди стоящим. Но вдруг зазвучала другая мелодия, так же действует следующая колонна, а первая останавливается в основной стойке или принимает упор присев. При звучании третьей мелодии действия команд происходят аналогично. Музыка может звучать в различном порядке. Вот звучит другая музыка, не выбранная командами, или сигнал руководителя «На свои места!», и тогда все бегут и строятся в колонны на свое первоначальное место. Какая колонна построится раньше и не ошибется при узнавании своей мелодии, та и выигрывает.

Музыкально-подвижная игра «Пятнашки» (салки) стр. 155 (1)

Цель: Развивать выносливость, скорость бега, быстроту реакции. Развивать умение действовать согласно правилам.

Ход: Вариант 1 - основной. Играющие свободно располагаются в зале. Один из участников - водящий. Ему дают в руки платочек, который он поднимает вверх и громко говорит: «**Я - пятнашка!**» («Я - салка!») или «**Я - водящий!**». После этого он старается догнать и коснуться рукой кого-нибудь из играющих. Тот, кому передается платочек, громко говорит: «Я - водящий!», и игра продолжается. Во время догонялок можно включить музыку соответствующего характера.

Музыкально-подвижная игра «Горелки» стр. 261 (1)

Цель: Развить в детях способность концентрировать внимание, скорость и ловкость; сформировать навыки общения, упражнять в беге, реагировать на сигнал, соблюдать правила игры.

Ход: Участники стоят в колонну по двое, взявшись за руки. Впереди, в 3-5 метрах от первой пары, спиной к строю стоит водящий - горельщик. Все говорят хором нараспев:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло.

Глянь на небо: Птички летят, Колокольчики звенят!

Горельщик смотрит вверх со слов «...глянь на небо...», а в это время последняя пара разъединяет руки, и один игрок идет справа от строя, другой слева от строя — вперед.

Почти поравнявшись с водящим, ждут последнего слова «звенят» и после этого бегут вперед мимо горельщика. Он бежит за любым из них, пытаясь догнать прежде, чем они снова возьмутся за руки. Кого горельщик поймает, с тем и становится в пару впереди колонны, а игрок, который остался один, «горит» — становится водящим.