Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 1 «Номина» г.Улан-Удэ

СОДЕРЖАНИЕ

1. «Кот и мыши»

2. «Бездомный заяц» 3. «Догони мяч»

4. «У медведя во бору»

5. «Цветные автомобили» 6. «Найди Снегурочку»

7. «Кто скорее добежит по дорожке?» 8. «Ворона и воробьи»

9. «Найди свой домик» 10. «Догони свою пару»

КАРТОТЕКА

**«ПОДВИЖНЫЕ** **ИГРЫ** **НА** **ОРИЕНТИРОВКУ**

**В** **ПРОСТРАНСТВЕ»**

(II младшая группа)

Разработал: инструктор по ФК

А.П. Базаров

г. Улан-Удэ

2020 год

**1.** **«Кот** **и** **мыши»** Ход игры: С помощью считалочки воспитатель выбирает

Цель: учить **ориентироваться** **в** **пространстве**, действовать после сигнала.

Ход игры: Дети - «мыши» сидят в норках. В другой стороне сидит кот. "Кот" засыпает, и тогда "мыши" разбегаются по залу. Но "кот" **просыпается** **и** **начинает** **ловить** "мышей". Они бегут в норки и занимают свои места.

"медведя". Он находится на одной стороне, дети на другой. Воспитатель говорит: "Идите гулять". Дети идут, собирают грибы, имитируя соответствующие движения *(наклоны* *и* *выпрямления* *туловища)* и одновременно произнося:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

**2.** **«Бездомный** **заяц»** А медведь сидит

Цель: быстро бегать, **ориентироваться** **в** **пространстве**.

Ход игры: Выбирается "охотник" и "бездомный заяц", остальные "зайцы" стоят в обручах - "домиках". "Бездомный заяц" убегает, а

И на нас рычит.

После последнего слова «медведь» с рычанием встаёт, а дети бегут домой. Пойманного "медведь" ведёт к себе домой.

"охотник" догоняет. "Заяц" может встать в домик, тогда "заяц", стоявший там, должен убегать. Когда "охотник" поймал "зайца",

**5.** **«Цветные** **автомобили»**

он сам становится им, а "заяц" - "охотником" Цель: учить в соответствии с цветом флажка выполнять **3.** **«Догони** **мяч»** действия; **ориентироваться** **в** **пространстве**.

Цель: учить детей действовать по сигналу быстро; **развивать** **ловкость**; учить **ориентироваться** **в** **пространстве**.

Ход игры: У воспитателя три флажка разного цвета. Он поднимает один или все флажки сразу. Дети, держащие такие же флажки, разбегаются по залу. Когда воспитатель опускает флажок,

Ход игры: Дети становятся у одной из сторон площадки. "автомобили" останавливаются и шагом возвращаются в "гараж".

Воспитатель стоит вместе с ними, в руках у него корзина с мячами *(по* *количеству* *детей)*. Бросает мячи из корзины в разные

**6.** **«Найди** **Снегурочку»**

стороны, подальше от детей. После слов "Догони мяч" дети бегут за мячами, берут их и снова кладут в корзину.

**4.** **«У** **медведя** **во** **бору»**

Цель: **развитие** **умения** **ориентироваться** **в** **пространстве**.

Ход игры: Воспитатель прячет куклу - Снегурочку на участке так, чтобы из детей никто не знал об этом. Во время прогулки

Цель: учить **ориентироваться** **в** **пространстве**; выполнять действия после сигнала.

воспитатель детям о том, что сегодня к ним обещала прийти Снегурочка, она хочет поиграть и поплясать с ними. Наверно, она уже пришла и спряталась от ребят, чтобы они её поискали. Найдя

Снегурочку, дети водят хороводы с ней, приплясывают, кружатся парами.

воспитатель выключает музыку, дети должны быстро найти "свой домик" и занять его.

**7.** **«Кто** **скорее** **добежит** **по** **дорожке?»** **10.** **«Догони** **свою** **пару»**

Цель: продолжать **развивать** **пространственную** **ориентировку**. Цель: выполнять движения по сигналу воспитателя; Ход игры: Воспитатель делит детей на две команды, строит их в чётко **ориентироваться** при нахождении своей пары.

две колонны друг за другом на одной стороне площадки. На Ход игры: Воспитатель делит детей на пары. Выбирается из пары другой стороне площадки стоят два флажка напротив каждой один ребёнок, который будет первым догонять свою пару. Под команды. По сигналу воспитателя по одному ребёнку из каждой музыку дети бегают, прыгают. Когда воспитатель выключает команды должны побежать по дорожке, оббежать флажок и музыку, выбранные дети отыскивают свою пару и догоняют его. вернуться к своей команде. Так должны пробежать все дети из Когда поймает, дети меняются ролями.

команды. Побеждает та команда, которая быстрее прибежит.

**8.** **«Ворона** **и** **воробьи»**

Цель: продолжать учить **ориентировке** **в** **пространстве**; **развивать** умение не наталкиваться друг на друга; воспитывать дружеские отношения.

Ход игры: с помощью считалочки выбрать ребёнка на роль "Вороны", остальные дети -"воробьи". Дети - "воробьи" бегают, клюют зёрнышки, ищут червячков. По сигналу воспитателя: "Прилетела ворона" дети - "воробьи" "разлетаются" по домикам, ребёнок -"ворона" догоняет их. Кого поймала "ворона", тот ребёнок становится "воробьём", игра продолжается.

**9.** **«Найди** **свой** **домик»**

Цель: учить быстро действовать по сигналу; учить **ориентироваться** **в** **пространстве**.

Ход игры: Каждый ребёнок выбирает для себя "домик". Играет музыка, дети бегают, прыгают, играют. По сигналу, когда