

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

С



ОДЕРЖАНИЕ

1. «Кот и мыши»
2. «Бездомный заяц»
3. «Догони мяч»
4. «У медведя во
5. «Цветные
автомобили» 6.
- «Найди Снегурочку»
7. «Кто скорее добежит по дорожке?»
8. «Ворона и воробьи»
9. «Найди свой домик»
10. «Догони свою пару»

бору»

КАРТOTEKA

«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»

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.

2. «Бездомный заяц»

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

Ход игры: Выбирается "охотник" и "бездомный заяц", остальные "зайцы" стоят в обручах - "домиках". "Бездомный заяц" убегает, а "охотник" догоняет. "Заяц" может встать в домик, тогда "заяц", стоявший там, должен убежать. Когда "охотник" поймал "зайца", он сам становится им, а "заяц" - "охотником"

3. «Догони мяч»

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

Ход игры: Дети становятся у одной из сторон площадки. Воспитатель стоит вместе с ними, в руках у него корзина с мячами (*по количеству детей*). Бросает мячи из корзины в разные 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: учить **ориентироваться в пространстве**; выполнять действия после сигнала.

Ход игры: С помощью считалочки воспитатель выбирает "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,

А медведь сидит

И на нас рычит.

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

5. «Цветные автомобили»

Цель: учить в соответствии с цветом флажка выполнять действия; **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, "автомобили" останавливаются и шагом возвращаются в "гараж".

6. «Найди Снегурочку»

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 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 искали.

Надя

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

7. «Кто скорее добежит по дорожке?»

Цель: продолжать **развивать пространственную ориентировку**.

Воспитатель делит детей на две команды, строит их в две колонны друг за другом на одной стороне площадки. На другой стороне площадки стоят два флажка напротив каждой команды. По сигналу воспитателя по одному ребёнку из каждой команды должны побежать по дорожке, оббежать флажок и вернуться к своей команде. Так должны пробежать все дети из 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**.

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

10. «Догони свою пару»

Цель: выполнять движения по сигналу воспитателя; Ход игры: чётко **ориентироваться** при нахождении своей пары.

Ход игры: Воспитатель делит детей на пары. Выбирается из пары один ребёнок, который будет первым догонять свою пару. Под музыку дети бегают, прыгают. Когда воспитатель выключает музыку, выбранные дети отыскивают свою пару и догоняют его. Когда поймают, дети меняются ролями.

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