

***ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ
ПО ТЕМЕ «КОСМОС»
ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА***



«ЗВЕЗДНЫЙ МАРАФОН»

Задачи:

Способствовать закреплению и совершенствованию умения ребенка прыгать в длину с места, мягко приземляясь на обе ноги.

Ход игры:

Вариант 1

На полу выкладывают из веревок 4-6 параллельные полосы, расположенные на одинаковом (60-80 см) расстоянии одна от другой. Ребенок прыгает поочередно через каждую полосу с остановками между полосками или непрерывно, выполняя один прыжок за другим.

Вариант 2

Из веревок выкладывают несколько параллельных коротких полосок. Расстояние от полосы до полосы должно увеличиваться: от первой до второй оно составляет 40 см, от второй до третьей - 50 см, от третьей до четвертой - 60 см и от четвертой до пятой - 70 см.

Ребенок не должен перепрыгивать через полосы, они ему служат лишь ориентиром для прыжков. Поэтому в исходной позиции он становится не за первой полоской, а рядом с ней, отступя на шаг. Задание заключается в том, чтобы прыгать в длину с места, стараясь как можно точнее приземлиться на уровне следующей полосы.



«КОСМИЧЕСКИЙ ПОЛЕТ»

Задачи:

Способствовать развитию ловкости, выносливости, меткости.
Создавать условия для закрепления и совершенствования умения и навыков владения мячом.

Ход игры:

Ребенок становится на одной стороне комнаты – это планета Земля.
Ребенок – космический корабль. Он прыгает с ноги на ногу, «перелетает» на другую планету. «Метеорит» взрослый бросает в этот корабль мягким мячом.
При попадании «метеорита» в корабль, игроки меняются местами.

«НЕВЕСОМОСТЬ»

Задачи:

Создавать условия для закрепления умения ребенка держать равновесие, умения определения времени на часах.

Ход игры:

Ребенок свободно располагается в комнате, делает «ласточку» и стоит как можно дольше. Взрослый засекает время, до того времени когда ребенок встанет на вторую ногу.
Затем это задание выполняет взрослый. Выигрывает тот, кто простоит на одной ноге дольше.



«УГАДАЙ СОЗВЕЗДИЕ»

Задачи:

Способствовать развитию речевой и двигательной активности, фантазии, умению выражать в движении задуманный образ.

Ход игры:

Ребенок стоит в кругу — он водящий. Водящий закрывает глаза и изображает рукой стрелку. Взрослые двигаются под музыку по кругу со словами:

Мы по кругу пойдём и созвездие найдём.

На кого стрелка укажет, тот созвездие покажет.

Ты его изображай, угадаем – убегай.

Выбранный стрелкой взрослый, изображает созвездие, а если его угадают, то он становится водящим, т.е. стрелкой.

