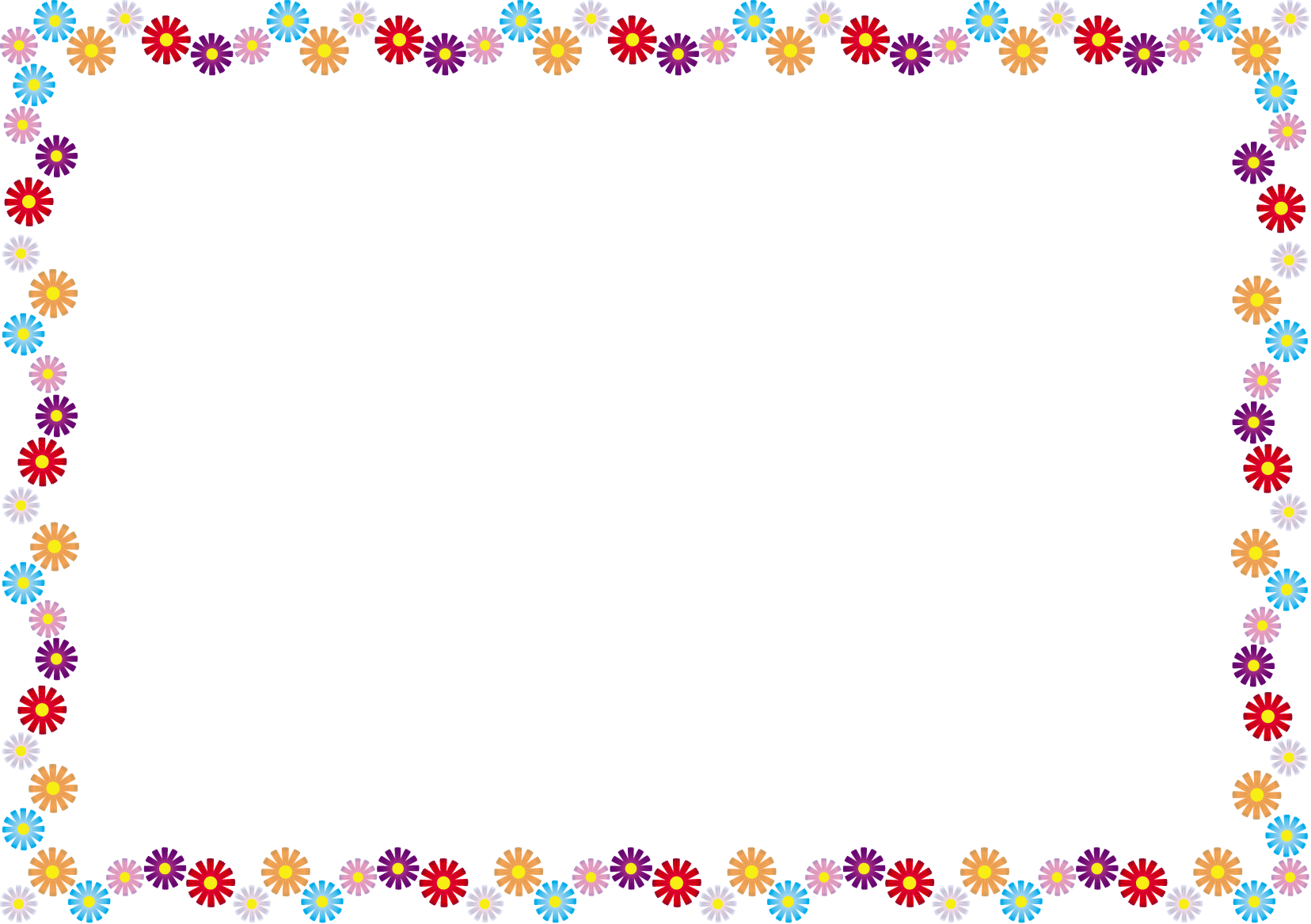
**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение №66**

**г. Липецка**



**ТЕМАТИЧЕСКИЙ СЕМИНАР**

**«Методика разучивания и проведения подвижных игр**

**в разных возрастных группах детского сада»**



**Инструктор по ФК: Мельникова Н.Н.**

Нормально развивающийся ребенок с рождения стремится к движениям. Огромную потребность в движении дети обычно стремятся удовлетворить в играх, так как игра является ведущим видом деятельности дошкольников. Играть для них - это, прежде всего, двигаться, действовать. Подвижная игра - одно из важных средств всестороннего воспитания детей дошкольного возраста.

***Подвижная игра***– это сознательная двигательная активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами. Увлекательное содержание, эмоциональная насыщенность игры побуждают ребенка к определенным умственным и физическим усилиям.

Специфика подвижной игры состоит в молниеносной, мгновенной ответной реакции ребенка на сигналы «Лови!», «Беги!» «Стой!» и другие.

***Подвижная игра*** – незаменимое средство пополнения знаний и представлений ребенка об окружающем мире, развития мышления, смекалки, ловкости, сноровки, ценных морально-волевых качеств.

**Цель:** Основной целью подвижных игр является развитие в ребенке физических качеств: скорости, выносливости, ловкости, силы.

**Задачи подвижных игр**

* Расширение двигательного опыта и обогащение его новыми, более сложными движениями;
* Совершенствование двигательных навыков и их использование в изменяющихся игровых ситуациях;
* Развитие креативных возможностей и физических качеств;
* Воспитание самостоятельности и активности новыми, более сложными движениями;
* Приобщение к элементарным нормам и правилам взаимоотношений со сверстниками и взрослыми

**Методика и формы организации совместной деятельности**

**Выбор игры**

Подбирая игру, воспитатель обращается прежде всего к Программе воспитания и обучения в детском саду. Программный перечень игр составлен с учетом общей и двигательной подготовленности детей конкретного возраста и направлен на решение соответствующих учебно-воспитательных задач. Программные требования являются критерием и для подбора народных и традиционных для данного региона подвижных игр, для варьирования двигательных заданий в знакомых играх.

Каждая игра должна давать наибольший двигательный и эмоциональный эффект. Поэтому не следует выбирать среди них такие, которые содержат незнакомые движения, чтобы не задерживать детей.

Двигательное содержание игр должно сочетаться с условиями проведения. Игры с бегом на скорость, с метанием в подвижную цель или вдаль не удастся как следует провести в помещении. Важно также учитывать погодные условия. Для зимней прогулки, например, подойдут динамичные игры. Но иногда скользкая площадка мешает бегу с увертыванием. Летом удобно соревноваться в быстром беге, но в очень жаркую погоду такие соревнования лучше не проводить.

Регламентирует выбор игры и ее место в режиме дня. Игры более динамичные целесообразны на первой прогулке, особенно если ей предшествовали занятия со значительным умственным напряжением и однообразным положением тела.

На второй прогулке можно проводить разные по двигательной характеристике игры, но, учитывая общую усталость детей к концу дня, не следует разучивать новые.

**Создание интереса к игре**

Во всех возрастных группах во время игры надо поддерживать интерес детей к ней. Особенно важно создать его в самом начале, чтобы придать целенаправленность игровым действиям. Приемы создания интереса тесно примыкают к приемам сбора детей. Иногда это одно и то же. Можно, например, задать детям интригующий вопрос: «Хотите быть летчиками? Бегите на аэродром!..»

Огромный эффект имеет использование атрибутов. Например, воспитательница надевает маску-шапочку: «Смотрите, дети, какой большой косолапый мишка пришел к вам играть!» – или: «Сейчас я кому-нибудь надену шапочку, и у нас будет зайчик… Ловите его!» Или: «Угадайте, кто прячется за моей спиной?» – говорит воспитательница, манипулируя звучащей игрушкой.

В старших группах приемы создания интереса используются главным образом при разучивании. Это могут быть стихи, песенки, загадки (в том числе и двигательные) на тему игры, рассматривание следов на снегу или значков на траве, по которым нужно найти спрятавшихся, переодевание и др.

**Объяснение игры**

Объяснение игры должно быть кратким и понятным, интересным и эмоциональным. Все средства выразительности – интонация голоса, мимика, жесты, а в сюжетных играх и имитация – должны найти целесообразное применение в объяснениях, для того чтобы выделить главное, создать атмосферу радости и придать целенаправленность игровым действиям. Таким образом, объяснение игры – это и инструкция, и момент создания игровой ситуации.

Содержание объяснения зависит от возраста, подготовленности детей и вида игры.

Для детей младшего возраста объяснение ведется поэтапно, т.е. в ходе игровых действий. Оно может иметь форму двигательного рассказа. Например, игра «Самолеты»: «Сидят на скамейке летчики, ждут команды, чтобы отправиться в полет. Вот приходит командир. – Воспитательница надевает фуражку: – Готовьтесь к полету!» Или игра «Воробушки и кот»: «Лежит на лавочке кот, греется на солнышке. Очень хочется ему поймать какую-нибудь птичку. А в это время воробушки расправили крылышки и полетели искать зернышки…»

Предварительное объяснение игры для старших дошкольников происходит с учетом возросших психологических возможностей детей. Это учит их планировать свои действия. Принципиально важной является последовательность объяснения, аналогичная арифметической задаче: сначала условие, потом вопрос. На практике, к сожалению, распространена такая ошибка: воспитатель сначала назначает ребенка на главную роль, и когда он начинает объяснять правила, дети уже теряют интерес, и игра не удается. То же самое получается, когда перед объяснением правил детям раздают атрибуты.

Нужно использовать следующую последовательность объяснения: назвать игру и ее замысел, предельно кратко изложить содержание, подчеркнуть правила, напомнить движение (если нужно), распределить роли, раздать атрибуты, разместить играющих на площадке, начать игровые действия. Специально разучивать слова при объяснении не следует – дети естественно запомнят их в ходе игры.

Если игра знакома детям, то вместо объяснения нужно вспомнить с ними отдельные важные моменты. В остальном схема действий воспитателя сохраняется.

**Распределение ролей в игре**

Роли определяют поведение детей в игре. Ведущая роль – всегда соблазн. Поэтому при распределении ролей могут случиться разные конфликты.

Распределение ролей следует использовать в воспитательных целях. Выбор на главную роль дети должны воспринимать как поощрение со стороны воспитателя, который доверяет им выполнить важное поручение. Назначение на главную роль – наиболее распространенный прием. Выбор воспитателя должен быть обязательно мотивирован. Например: «Дети, пусть первым ловишкой будет Алеша – у него сегодня день рождения. Это наш ему подарок. Согласны?» Или: «Маша первая услышала зазывалочку и быстро прибежала. Она и будет затейница…» Или: «Ларочка загадала лучшую загадку про нашу игру. Пусть она назначит лису…»

Для назначения на ведущую роль часто используются считалочки. Они предупреждают конфликты: на кого выпало последнее слово, тот и будет водить. По-настоящему считалочки понятны старшим детям: за рукой считающего ревниво следят все. Поэтому делить слова на части нельзя. Считалочка должна быть безукоризненной в педагогическом смысле.

Распределить роли можно при помощи «волшебной палочки», всевозможных вертушек (юлы, обруча, кеглей и др.), при помощи перехваток и т.д.

Все названные приемы используются, как правило, в начале игры. Для назначения нового ведущего в ходе игры основным критерием является качество выполнения движений и правил. Например: «Быстрее всех прибежал к скамейке Вова. Сейчас он будет ловить», – или: «Дети, смотрите, какая Света молодчина: и от волка легко увернулась, и Валю выручила. Пусть теперь она будет волком…»

**Руководство ходом игры**

В целом контроль за ходом игры направлен на выполнение ее программного содержания. Это обусловливает выбор конкретных методов и приемов.

Педагогу необходимо следить за движениями дошкольников: поощрять удачное исполнение, подсказывать лучший способ действия, помогать личным примером. Но большое количество замечаний о неправильном выполнении отрицательно сказывается на настроении детей. Поэтому делать замечания надо в доброжелательной форме.

То же самое касается правил. Охваченные радостным настроением или образом, особенно в сюжетных играх, дети нарушают правила. Не надо упрекать их за это, а тем более исключать из игры. Лучше похвалить того, кто действовал правильно. В доброжелательных реакциях воспитателя особенно нуждаются ослабленные дети. Некоторых из них иногда, придумав удобный повод, нужно исключить из игры на некоторое время (например, помочь воспитателю подержать второй конец веревочки, под которую подлезают «цыплятки»).

Повторение и продолжительность игр для каждого возраста регламентированы программой, но воспитатель должен уметь оценивать и реальную ситуацию. Если дети во время бега покашливают, значит, они устали и не могут перевести дыхание. Необходимо переключиться на другую, более спокойную игру.

Важным моментом руководства является участие воспитателя в игре. С детьми младшего возраста обязательно непосредственное участие педагога, который чаще всего сам выполняет главную роль; в знакомых играх исполнение главной роли поручается детям. Руководство детьми старшего возраста опосредованное. Но иногда воспитатель участвует в игре, если, например, по условиям игры требуется определенное число играющих.

Итог игры должен быть оптимистичным, коротким и конкретным. Малышей надо обязательно похвалить.

**Варьирование и усложнение подвижных игр**

Подвижные игры – школа движений. Поэтому по мере накопления детьми двигательного опыта игры нужно усложнять. Кроме того, усложнение делает хорошо знакомые игры более интересными.

Варьируя игру, нельзя менять замысел и композицию игры, но можно:

– увеличить количество повторений и общую продолжительность игры;  
– усложнить двигательное содержание («воробушки» из домика не выбегают, а выпрыгивают);  
– изменить размещение играющих на площадке (ловишка находится не сбоку, а в середине площадки);  
– сменить сигнал (вместо словесного – звуковой или зрительный);  
– провести игру в нестандартных условиях (по песку бежать труднее; в лесу, убегая от ловишки, можно повиснуть, обхватив ствол дерева руками и ногами);  
– усложнить правила (в старшей группе можно выручать пойманных, увеличить число ловишек и т.п.).

**Методика и форма организации совместной деятельности**

**Разучивание подвижной игры «Воробушки и кот»**

**во второй младшей группе.**

**1.Выбор игры:** соответствует Программе,даёт наибольший двигательный и эмоциональный эффект, двигательное содержание (уровень подвижности – высокий) игры сочетается с условиями проведения- физкультурный зал (игровая площадка).

**2. Создание интереса к игре (приемы создания интереса тесно примыкают к приемам сбора детей, иногда это одно и то же):** *воспитатель включает запись чириканья воробьёв – 5 сек.*

**Воспитатель:** Ребята, слышите, кто-то щебечет: идите к нам…идите к нам…

**Дети:** Слышим!

**Воспитатель:** Откуда щебет доносится?

**Дети:** Из зала!

**Воспитатель:** Давайте зайдем и посмотрим, кто это нас приглашает! *(дети вместе с воспитателем входят в зал)*

**Воспитатель:** Сколько гостей сегодня в зале! Может это они щебетали и нас звали? Давайте подойдем к ним поближе *(воспитатель подводит детей к гостям)* Это вы щебетали и нас звали?

**Гости:** Нет, не мы! *(воспитатель снова включает запись чириканья воробьёв).*

**Воспитатель:** Опять щебечут…нас зовут! Да кто это?

**Дети:** Воробушки, птички!

**Воспитатель:***(оглядывается по сторонам, смотрит на дерево).* Где же они?

**Дети:** Вон, на дереве сидят!

**Воспитатель:** Пойдемте…с ними поговорим… *(подводит детей к дереву, на котором сидят воробьи, снова включает чириканье воробьев)* Ребята, знаете, что воробушки говорят? Я расскажу: повадился кот Васька пугать воробушков. Только они на землю слетят, зернышек, крошек поклевать, а Васька тут как тут, начинает прыгать, лапами хватать. Они пугаются и улетают *(воспитатель включает запись мяуканья кота).* Вот он, проказник! *(кот сидит на гимнастической лестнице).* Иди к нам сюда*! (достает кота с лестницы.)* Зачем воробушков пугаешь? *(включает запись мяуканья кота)* Ребята, Васька говорит, что ему хочется играть, а воробушки с ним не играют! Знаете что? Давайте научим воробушков и Ваську играть! А игру так и назовем – «Воробушки и кот».

**Дети:** Давайте!

**Воспитатель:** Ребята, вы хотите стать воробушками?

**Дети:** Хотим!

**Воспитатель:** На скамейках лежат картинки воробушков, пройдем к скамейкам и превратимся в птичек *(дети вместе с воспитателем подходят к скамейкам, воспитатель помогает детям закрепить картинку).*

**3.Объяснение игры. Распределение ролей (в младшей группе эти два этапа могут быть совмещены).**

**Воспитатель:** Садитесь, *«птички»*, на скамейки. Это ваши гнёздышки. А Васька будет сидеть на кубе и спать, когда он проснется, то начнет охотиться за воробушками, будет вас догонять.

Воробушки летают вот так: выпрямив руки в стороны, поднимают то вверх, то вниз. Бегают в разных направлениях, не наталкиваются друг на друга. А кот охотится за воробушками и ловит их.

**4. Сообщение правил игры.** Теперь послушайте, как будем играть.

Воробушки сидят на скамейках и ждут команды. После слов: *«Воробушки, полетели!»* все, подняв руки в стороны, бегают в разных направлениях. Возле дерева на кубе сидит кот. Он спит. Кот громко произносит *«Мяу – мяу!»*. Это сигнал для птиц, что необходимо прятаться в гнездышки. Воробушки должны убежать от кота на скамейки. Если кот поймает воробушка, он его уводит в свой домик к стульчику.

Будьте внимательны! Выбегать из своих гнездышек можно только после слов: *«Воробушки, полетели!»*. Убегать от кота и прятаться в гнездышках можно только после того, как кот промяукает громко *«Мяу – мяу!»*.

**6****. Руководство игрой.** Я буду следить, чтобы вы вылетали из своих гнездышек на слова (*«Воробушки, полетели!»*) Летали, не наталкивались друг на друга. Будьте внимательны, когда кот промяукает.

В ходе игры воспитатель следит за движениями дошкольников: поощряет удачное исполнение, подсказывает лучший способ действия, помогает личным примером. Замечания делает замечания надо в доброжелательной форме.

То же самое касается правил. Охваченные радостным настроением или образом, особенно в сюжетных играх, дети нарушают правила. Воспитатель не упрекает их за это, а тем более исключает из игры. Лучше всего - хвалит того, кто действовал правильно. В доброжелательных реакциях воспитателя особенно нуждаются ослабленные дети.

Воспитатель играет с детьми 3-4 раза.

**7. Итог, результативность.**

**Воспитатель.** Молодцы ребята, вы бегали по залу и не наталкивались друг на друга. А кот наш очень ловкий, и добрый, он бегал за птичками и давал им возможность успеть убежать в свой домик *(включает запись чириканья воробьев).* Дайте подойдем к воробушкам. Они благодарят нас за то, что мы научили их веселой игре, и они больше не будут бояться Ваську, потому что поняли, что он с ними просто и грает.

**Разучивание подвижной игры «Зайцы и волк» в средней группе.**

**1.Выбор игры:** соответствует Программе,даёт наибольший двигательный и эмоциональный эффект, двигательное содержание (уровень подвижности – высокий) игры сочетается с условиями проведения- физкультурный зал (игровая площадка).

**2. Создание интереса к игре (приемы создания интереса тесно примыкают к приемам сбора детей, иногда это одно и то же):**

**Воспитатель: (**использует **з**азывалку к игре)

*1, 2, 3, 4, 5 –*

*Кто пойдет со мной играть?*

*Будем прыгать и скакать,*

*И друг друга развлекать!*

Дети подходят к воспитателю.

**Воспитатель:** Хотите поиграть ребятки (ответы детей)? Тогда отгадайте загадку.

*Длинное ушко, белое брюшко,*

*Он прыгучий, словно мячик.*

*Кто же это? Это...*

**Дети:** Зайчик.

**Воспитатель:** Правильно ребята – это все про зайку, вот посмотрите, к нам в гости прискакал зайка. (Показать детям игрушку- зайца).

Зайчик загадает вам загадку и вы узнаете, кого он боится больше всего.

*Дружбу водит лишь с лисой,*

*Этот зверь сердитый, злой.*

*Он зубами щёлк да щёлк,*

*Очень страшный серый …*

**Дети:** Волк.

**Воспитатель:** Правильно – это волк. Зайка предлагает поиграть с ним в игру «Зайцы и волк». Вы готовы? (ответы детей)

**Дети:** Да.

**3.Объяснение игры. Распределение ролей (в средней группе эти два этапа могут быть совмещены).**

Воспитатель знакомит с правилами игры.

**Воспитатель:** Одного из вас мы выберем волком по считалке:

*1, 2, 3, 4, 5,*

*Вышли зайцы погулять.*

*Дождик кап, дождик кап,*

*Будем волка выбирать!*

Остальные дети будут изображать зайцев.

На одной стороне площадки зайцы занимают свои места в домиках (обручи, круги нарисованы или выложены).

В начале игры зайцы стоят в своих домиках; волк – на другой стороне площадки (в овраге, логове). Волк должен ловить зайцев только на полянке, не забегая к ним в дом. Зайцы только по сигналу «скачут..» выпрыгивают из домиков и действуют по тексту стихотворения.

**4. Сообщение правил игры.** Теперь послушайте, как будем играть.

**Воспитатель:** Я начну читать стихотворение, вы слушать и выполнять действия:

*Зайки скачут, скок, скок, скок,*

*На зелёный на лужок.*

*Травку щиплют, кушают,*

*Осторожно слушают –*

*Не идёт ли волк…*

Зайцы выпрыгивают из своих домиков и разбегаются по площадке, выполняя движения по тексту (то прыгают на двух ногах, то приседают и щиплют травку, то оглядываются). Когда я произнесу последнее слово: - «Волк», Волк бежит за зайцами, стараясь их поймать (коснуться). Зайцы убегают каждый в свой домик. Пойманных зайцев волк уводит в овраг. Как только волк уходит я начну повторяет текст стихотворения, и игра возобновляется.

**5. Закрепление правил игры.** На какие слова выбегает волк. (*«Не идет ли волк»*)

Как ловит Волк зайцев? (*«Касается рукой»*).

А что делают зайцы? *(Бегают в разных направлениях, прыгают, щиплят травку, кушают и прячутся от Волка в домиках)*

Молодцы все правильно сказали, а теперь давайте играть.

**6. Руководство игрой.**

**Воспитатель:** Я буду следить, чтобы вы соблюдали правила игры, не наталкивались друг на друга, были внимательны.

В ходе игры воспитатель следит за движениями дошкольников: поощряет удачное исполнение, подсказывает лучший способ действия, помогает личным примером. Замечания делает замечания надо в доброжелательной форме.

То же самое касается правил. Охваченные радостным настроением или образом, особенно в сюжетных играх, дети нарушают правила. Воспитатель не упрекает их за это, а тем более исключает из игры. Лучше всего - хвалит того, кто действовал правильно. В доброжелательных реакциях воспитателя особенно нуждаются ослабленные дети.

Воспитатель играет с детьми 3-4 раза.

**7. Итог, результативность.**

**Воспитатель.**

В какую игру мы сегодня играли?

Вам понравилось быть зайцами? Почему?

Вам понравилось быть волком? Почему?

Кто был самым ловким волком?

Какой заяц ни разу не попался?

Понравилась игра? Будете играть в неё со своими друзьями, близкими дома?

*Похвалить, кто играл по правилам, и тех зайцев, которые ни разу не попались волку, а тем, кто попался, пожелать, чтобы в другой раз не попадались и тоже похвалить.*

Молодцы ребята, вы все сегодня хорошо играли! Все были ловкими и внимательными.

**Разучивание подвижной игры: «Караси и щука» в старшей группе.**

**1.Выбор игры:** соответствует Программе,даёт наибольший двигательный и эмоциональный эффект, двигательное содержание (уровень подвижности – высокий) игры сочетается с условиями проведения- физкультурный зал (игровая площадка).

**2. Сбор детей на игру:**

**Воспитатель:**

*Эй, ребята, поскорей*

*Собирай своих друзей!*

*Будем мы играть сейчас –*

*Посмотрите все на нас!*

Дети собираются возле воспитателя.

**3.Создание интереса к игре.**

**Воспитатель:**  А отгадайте-ка загадку:

*Опасней всех она в реке,*

*Хитра, прожорлива, сильна,*

*Притом – такая злюка!*

*Конечно, это …*

**Дети:** Щука.

**Воспитатель:**  Правильно, это щука. И прямо сейчас мы будем разучивать игру «Караси и щука», где щука – злодейка, которая охотится на рыб, а караси – пугливые рыбки, которые щуки боятся.

**4.Ознакомление с игрой и ее правилами.**

**Воспитатель:**  Слушаем внимательно правила игры. Один из вас выбирается щукой, а остальные играющие делятся на две команды: одна из них – «камешки» - образуют круг, другая – «караси», они плавают внутри круга. «Щука» находится за кругом. Когда я крикну «Щука!», щука быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. «Караси» же спешат поскорее занять место за «камешками» - прячутся. «Щука» ловит только тех «карасей», которые не успели спрятаться за «камешками». Пойманные уходят за круг. Потом по моему сигналу «щука» возвращается за круг и игра продолжается. Все понятно?

**5.Распределение ролей**

**Воспитатель:**  Считалочкой («Раз, два, три, четыре, пять, мы собрались поиграть. К нам сорока прилетела и тебе водить велела») мы выберем «щуку». А остальные подходят ко мне и вытаскивают по кружочку из шапочки. Те, кому достались красные кружочки – это караси, а зеленые кружочки – камешки.

«Камешки» образуем круг, «караси» в круг, а «щука» - будь наготове!

**6.Закрепление правил:**

**Воспитатель:**

- Как мы выбираем щуку и делимся на две команды?

- По какому сигналу «щука» ловит «карасей»?

- Каких «карасей» нельзя ловить «щуке»?

- когда «щука» выходит из круга?

**7.Руководство ходом игры:**

* Заходы щуки в круг - 3-4 раза, после чего подсчитывается число пойманных.
* Затем выбирается новая щука, а дети, стоящие в кругу и внутри его, меняются местами.
* Повтор игры 3 раза.

**Усложнение:**караси плавают не только в кругу, но и между камешками. Можно выбрать две щуки.

**8.Подведение итогов.**

**Воспитатель:**  Молодцы, ребята! Все были ловкими, быстрыми, хорошо соблюдали правила игры. Никто не сидел, все активно принимали участие. Ну а самой хитрой и опасной щукой были (имена). А (имена) нужно быть более внимательными, не отвлекаться.

**Разучивание русской народной подвижной игры**

**«Горелки с платочком» в подготовительной группе.**

**1.Выбор игры:** соответствует Программе,даёт наибольший двигательный и эмоциональный эффект, двигательное содержание (уровень подвижности – высокий) игры сочетается с условиями проведения- физкультурный зал (игровая площадка).

**2. Сбор детей на игру:**

**Воспитатель:**

*1, 2, 3, 4, 5  
Детвора давай играть?  
Не ленитесь, улыбнитесь  
В круг скорее становитесь.*

**3.Создание интереса к игре.**

**Воспитатель:**  Ребята, сегодня мы продолжим знакомство с русскими народными играми**,** в которые играли ваши мамы и папы, дедушки и бабушки. Но прежде, чем мы начнем играть, давайте вспомним, почему же эти игры называют русскими народными? (Ответы детей.)

А сейчас пришло время знакомство с новой игрой. Это старинная игра**,** в неё играли еще ваши прабабушки и бабушки «Горелки с платочком».

Игра «Горелки» получила своё название **по первым словам сопровождающей её песни: «Гори, гори ясно, чтобы не погасло».**

Слово «горелки» восходит к глаголу «гореть», причём изначально, видимо, в значении **«любить, страдать от любви»,** характерном для народной поэзии.

**4.Ознакомление с игрой и ее правилами.**

**Воспитатель:**  Слушаем внимательно правила игры.

Все участники игры встают парами друг за другом и держатся за руки. Впереди водящий, стоит спиной к колонне и держит в руке над головой платочек. Самое главное, водящий не должен поворачиваться назад.  
Дети хором повторяют слова:  
*Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Глянь на небо –  
Птички летят,  
колокольчики звенят!  
Раз, два, три- беги!*

Дети последней пары бегут вдоль колонны *(один справа, другой слева)*.  
Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним  
впереди колонны, а опоздавший берет за руку прежнего водящего. И их пара  
становится впереди всей колонны.  
 Игра продолжается до тех пор, пока не пробегут все пары.

**5.Распределение ролей.**

**Воспитатель:**  Встали парами, тот, кому не досталось пары и будет «гореть».

Если пары есть у всех детей, то воспитатель берет на себя роль горельщика.

**6.Закрепление правил:**

**Воспитатель:**

Повторите, какие правила следует соблюдать при игре:  
1. Водящий не должен поворачиваться назад.  
2. Играющие последней пары начинают бег после слов *«Раз, два, три –  
беги!»*

**7.Руководство ходом игры:**

Воспитатель следит, чтобы дети стартовали только после произнесения последних слов текста, а горельщик не протягивал платок конкретному ребенку.

* Заходы щуки в круг - 3-4 раза, после чего подсчитывается число пойманных.
* Затем выбирается новая щука, а дети, стоящие в кругу и внутри его, меняются местами.
* Повтор игры 3 раза.

*Усложнение: выбираются 2 горельщика и стартуют сразу две пары: сзади и впереди стоящие.*

**8.Подведение итогов.**

**Воспитатель:**  Молодцы, ребята! Ребята, мне понравилось, как вы активно играли, не нарушали правила игры. Молодцы!