



**«Играем подвижные игры с детьми»**  
**Инструктор по ФК МБДОУ №122 «АБВГДейка»**  
**Латинова З.Д.**

На третьем году дети уже относительно хорошо ходят, бегают, ползают и лазают, поэтому двигательное содержание подвижных игр для этого возраста основано этих движениях. Общая продолжительность подвижных игр составляет примерно 10—15 мин.



**1. Солнечный зайчик**

Возьмите фонарь и покажите ребенку, как от него на стене появляется желтое пятно: «Это солнечный зайчик». Предложите ребенку поймать ладошками «зайчика». Если «зайчик» окажется на полу – его можно ловить ногами.

Скачут побегайчики  
Солнечные зайчики,  
Мы зовем их — не идут,  
Были тут — и нет их тут.  
Прыг, прыг по углам,  
Были там — и нет их там.  
Где же зайчики? Ушли,  
Мы нигде их не нашли

**2. У медведя во бору**

Для этой игры необходимо участие двух взрослых. «Медведь» (один из взрослых) сидит на стульчике в углу комнаты и «спит». Другой взрослый вместе с ребенком (или детьми) ходит по лесу, собирает «грибы», «ягоды», они перекликаются: «Ау! Ау!». Затем взрослый и дети, взявшись за руки, начинают приближаться к «медведю» со словами:

У медведя во бору  
Много шишек наберу,  
А медведь слепой –  
Не бежит за мной.  
Веточка обломится –  
Медведь за мной погонится!  
На последнем слове «медведь» рычит и бежит за играющими, ловя их.

Медведь и дети

Один из взрослых назначается «медведем». Другой взрослый и дети сидят на корточках в одном конце комнаты. «Медведь» ходит по комнате, делает вид, будто ищет детей .

Мишка по лесу гулял,  
Долго, долго он искал,  
Мишка деточек искал,  
Сел на травку, задремал  
Затем «медведь» садится в противоположном конце комнаты на стул и дремлет.

Взрослый и дети говорят:

Стали деточки плясать,  
Мишка, Мишка, вставай,  
Стали ножками стучать  
Наших деток догоняй.

На последнем слове дети бегут в другой конец комнаты и присаживаются там на корточки.  
Раз, два, три – лови!

Дети становятся на одной стороне комнаты. Они говорят: «Раз, два, три – лови!» - и бегут к противоположной стене комнаты. Водящий, который находится в центре комнаты, должен успеть поймать игроков, пока они не добежали до стены.