Апрель. Занятие 25

 **Уважаемые родители, можно использовать для упражнений предметы заместители, которые имеются у вас дома.**

 **Рекомендуем, задействовать в совместную деятельность с ребенком всех присутствующих родственников, кто находится дома.**

Содержание занятия и методика его проведения.

**Задачи.** Повторить упражнения в ходьбе и беге; в равновесии при
ходьбе по повышенной опоре; в прыжках с продвижением вперед на одной ноге; в бросании малого мяча о стенку.

**I часть.**Ходьба в колонне по одному, по сигналу родителя пере­
строение в пары по ходу движения (без остановки); бег врассыпную.

**II часть.** Общеразвивающие упражнения с обручем

1. И. п. — основная стойка, обруч вниз, хват руками с боков. 1 — обруч вверх; 2 — обруч вперед; 3 — обруч вверх; 4 — исходное положение (5-6 раз).
2. И. п. — стойка, ноги на ширине плеч, обруч вниз. 1 — обруч вверх; 2 — наклон вправо (влево); 3 — выпрямиться, обруч вверх; 4 — исход­ное положение (6 раз).
3. И. п. — основная стойка, обруч перед грудью в согнутых руках. 1—2 — присед, обруч вперед; 3—4 — исходное положение (6 раз).
4. И. п. — сидя, ноги врозь, обруч в согнутых руках перед грудью. 1—2 — наклон к правой (левой) ноге, потянуться; 3-4 — исходное положение
(6-8 раз).
5. И. л. — основная стойка, обруч вниз. 1 — правую ногу назад на но­ сок, обруч вверх: 2 — исходное положение. То же левой ногой (6 раз).

6. И. п. — стоя в обруче. Прыжки на двух ногах на счет «1-7», на
счет «8» прыжок из обруча. После серии прыжков пауза и повторение прыжков.

*Основные движения*

1. Прыжки с ноги на ногу, продвигаясь вперед (дистанция 10 м).

2. Броски малого мяча о стену и ловля его после отскока, с дополнительным заданием.

Одна группа выполняет броски мяча о стену (расстояние до стенки 2 м) одной рукой и ловлю мяча после отскока с дополнительным заданием (хлопнуть в ладоши, присесть, повернуться кругом и т.д.).

Подвижная игра «Совушка».

**Цель:** Учить детей действовать по сигналу, быстро ориентироваться в пространстве. Расширять знания о сове, ее образе жизни. Воспитывать внимательность, дух соперничества. Воспитывать дружеские взаимоотношения друг с другом. Вызвать эмоциональный отклик.

**Атрибуты:** шапочка совы, эмблемы животных.

**Ход игры:**

Родитель: Ребята, отгадайте загадку:

Когти на лапках как крючки

Мышку ловят ими они.

Днем спят обычно,

Охотятся ночью

Что это за птицы?

Угадаешь ты точно.

Ответы детей.

Родитель: Да, это совы. Сова ночная охотница. Днем спит, а ночью вылетает на охоту. Ведь она очень хорошо видит в темноте. Я предлагаю вам поиграть в игру *«****Совушка****»*.

Так как вы эту игру знаете, давайте вспомним правила **игры**.

Дети проговаривают правила.

Правила **игры**: Выбирается *«Сова»*. Она садится в *«дупло»* *(стул)* и *«спит»*.

Все дети становятся мышками, птичками, жуками. Когда родитель произносит слово *«день»*- все животные двигаются *(бегают, роют ямки, кушают)*. Когда слышат сигнал *«ночь»* - быстро замирают на месте. *«Сова»* вылетает из *«дупла»* и охотится- ищет тех, кто пошевелился. Забирает себе в дупло. Пойманных может быть несколько. Снова *«день»*- все *«оживают»*. Игра повторяется 3-4 раза. Затем выбирается другая *«сова»*.

**Считалка:** Начинается считалка - На березу села галка

Две вороны, воробей, три сороки, соловей.

*«Сова»* садится на стульчик, а ребята выбирают эмблему того животного, которого он будет изображать *(мышки, птички, жучки)*.

**III часть.**Игра малой подвижности «Великаны и гномы».

***Цель:*** упражнять детей действовать по сигналу.

***Ход игры:*** Водящий (чаще всего взрослый) объясняет ребятам, что он может произносить только слова «**великаны**» и «**гномы**». При слове «великаны», все должны подняться на носки и поднять руки. А при слове «гномы», все должны присесть пониже. Тот, кто ошибается — выбывает из игры.

Конечно, водящий хочет добиться, чтобы игроки ошибались. Для этого он вначале произносит слова «**великаны!**» громко и басом, а «**гномы**» — тихим писклявым шёпотом. А потом, в какой-то момент — наоборот. Или произнося «**великаны**», водящий приседает, а говоря «**гномы**» — поднимается на носочки.

Темп игры всё ускоряется и все игроки постепенно выбывают. Последний игрок, который ни разу не ошибся, становится водящим.