Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад №67» (МБДОУ «Детский сад №67»)

**Конспект подвижной игры в подготовительной группе**

**« Совушка»**

|  |
| --- |
| Составила: Одушкина Н.Г., воспитатель |

**Образовательная область**: Физическое развитие

**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, дидактическое пособие « Круг чудес».

**Ход игры:**

**Воспитатель**: 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.

**Воспитатель:** 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, на участке лесенка) и «спит».

Все дети становятся мышками, птичками, жуками. Когда воспитатель 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».

**Воспитатель:** Хорошо, ребята. Правила вы знаете. А сегодня я предлагаю немного другие правила. Сделаем игру еще интереснее. А поможет мне в этом « Волшебный круг чудес» Давайте его внимательно рассмотрим. По кругу расположены картинки. Что вы здесь видите?

(На рисунках изображены дети в разных позах-стоя на одной ноге, на носочках, в парах, спиной друг к другу в паре и т.д.)

* Да, тут, например ребенок стоит на одной ноге, здесь стоя на носочках. Так вот, мы раскрутим этот волшебный круг, на какой картинке стрелочка остановится, в такой позе надо будет замереть, когда услышите слово « ночь». Если надо замереть в парах, быстро берете кого-то в пару. Если изображение повторилось, значит делаем как показано на картинке справа. Всем понятно?

Тогда начнем. Давайте с помощью считалки выберем «сову».

**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). Раскручивается «Волшебный круг». Дети хором называют задание, на котором стрелочка остановилась.

Игра начинается. По ходу игры воспитатель следит за тем, чтобы все замирали по заданию. После 3-4 раз выбирается другая « сова».

Игра повторяется 2-3 раза.

В конце игры воспитатель интересуется, понравилась ли игра с новыми правилами.

* Ребята просто ли было выполнять задания? Отмечает тех, кто ни разу не шелохнулся во время игры.