

У ЖИРАФА ПЯТНА, ПЯТНА...

Цель: развитие координации движений. Закрепление знаний об отличительных особенностях животных, живущих в Африке.

Ход игры: у жирафа пятна, пятна, пятна, пятнышки везде (2 раза).

(Хлопаем по всему телу ладонями).

На лбу, ушах, на шее, на локтях,

На носгах, на животах, на коленях и носках.

(Указательными пальцами дотрагиваемся до соответствующих частей тела).

У слона есть складки, складки, складки, складочки везде (2 раза).

(Щипаем себя, как бы собирая складки).

На лбу, ушах, на шее, на локтях,

На носгах, на животах, на коленях и носках.

(Указательными пальцами дотрагиваемся до соответствующих частей тела).

У мартышки шёрстка, шёрстка, шёрстка, шёрсточка везде (2 раза).

(Поглаживаем себя).

На лбу, ушах, на шее, на локтях,

На носгах, на животах, на коленях и носках.

(Указательными пальцами дотрагиваемся до соответствующих частей тела).

А у зебры есть полосы, есть полосочки везде (2 раза).

(Проводим ребрами ладони по телу, рисуя полосочки).

На лбу, ушах, на шее, на локтях,

На носгах, на животах, на коленях и носках.

(Указательными пальцами дотрагиваемся до соответствующих частей тела).

МАРТЫШКИ

Цель игры: развитие умения ориентироваться в пространстве.

Ход игры: на противоположных сторонах зала (*площадки*) отмечают линии.

За одной из них лежат мячи или игрушечные фрукты в двух обручах – это «*фруктовый сад*». Количество предметов должно превышать количество играющих. «*Сад*» охраняют «*2сторожа*» – ребёнка. Остальные дети – «*мартышки*», у них за пояс закреплены ленточки (*хвостики*). Они встают в

круг на другой стороне зала, берутся за руки и начинают выполнять подскоки с ноги на ногу, весело произнося: «Мы веселые **мартышки**, любим бегать и скакать, ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три- лови!»

С окончанием слов дети разъединяют руки и бегут к «*фруктам*», стараясь перенести их за черту на противоположной стороне. «*Сторожа*» охраняют «*фрукты*». Если «сторож» увидел, что ребятам удалось взять предмет, он пускается вдогонку и старается выдернуть ленточку. «Мартышка» может взять только 1 предмет. «Сторож» выдергивает ленточку только у того, кто бежит с предметом в руках. Если он поймал «мартышку» до пересечения линии, то она считается пойманной (*выбывает из игры*). Если ребенку удалось пересечь линию, то он оставляет там предмет и бежит обратно за следующим.

Игра заканчивается тогда, когда взрослый досчитает до десяти после того, как последний предмет будет взят со своего места. «*Сторожа*» подсчитывает количество «*хвостиков*», а ребята – «*фрукты*».

ВЕСЁЛЫЕ ОБЕЗЬЯНКИ

Цель: формирование навыков действовать по сигналу, бегать в разных направлениях.

Ход игры: дети (маленькие обезьянки) ходят на высоких четвереньках врассыпную по залу, выполняя имитационные движения с подпрыгиванием вверх с целью сорвать фрукт одной рукой. По сигналу: «Охотник» - дети бегут к своим домикам.

«Охотником» может быть воспитатель или один из детей.