**ИГРЫ ПО ПРОФИЛАКТИКЕ ПЛОСКОСТОПИЯ**

1. **«Ходьба змейкой».** Установить кегли (мячи, кубики и т. п.) в ряд на расстоянии 1 м друг от друга. Дети, держась за пояс впереди стоящего, обходят колонной кегли, стараясь их не задеть.

2. **«Пройди – не ошибись»**. Дети проходят по намеченной на полу линии, ставя пятку к носку впереди стоящей ноги. Затем идут обратно, спиной вперёд, ставя носок к пятке.

3. **«Резвый мешочек».** Играющие становятся в круг. Входящий стоит посередине. Он вращает верёвку с мешочком, наполненным песком. Дети следят за мешочком и при его приближении стараются перепрыгнуть через верёвку. Неперепрыгнувший выбывает из игры.

4. **«Зайцы в огороде».** Чертится круг. Все дети стоят за ним на расстоянии полушага. Воспитатель назначает одного из играющих водящим, и тот становится внутри круга в любом месте. Дети прыгают через линию в круг. Водящий бегает в кругу, стараясь коснуться играющих, когда они находятся внутри круга. При приближении водящего все возвращаются за линию. Тот из играющих, до кого дотронулся водящий, считается проигравшим. Затем выбирается новый водящий из тех детей, до кого ни разу не смогли дотронуться.

5. **«Быстро возьми».** Из кубиков образуется круг. Кубиков на два меньше количества играющих. Дети стоят по кругу. Педагог даёт задание: бег (прыжки галопом, поскоки, бег спиной вперёд, прыжки на одной ноге и т. д.). Педагог говорит: «Быстро возьми!». Каждый из играющих должен взять один кубик. Тот, кто остался без предмета, считается проигравшим.

6. **«Великаны и гномы».** Ходьба в колонне по одному. На сигнал педагога «Великаны!» дети идут на носочках, подняв руки вверх, затем следует обычная ходьба. На следующий сигнал «Гномы!» – ходьба в полуприсяде, и так в чередовании.

7. **«Запрещённое движение».** В этой игре следует быть очень внимательным: нужно выполнять все показанные воспитателем или ребёнком упражнения за исключением запрещённого.

8. **«Полоса препятствий».**

О б о р у д о в а н и е. Нашитые на плотную ткань изображения следов с пуговицами посередине. Оборудование расположено по кругу или рядами по залу. Дети выполняют упражнения 2–3 раза поточным способом.

1) Ходьба по верёвке прямо.

2) Прыжки в длину с места.

3) Ходьба по скамейке через кубики (5–6 шт.).

4) Прыжки боком через канат, лежащий на полу.

5) Пролезание в обруч боком.

9. **«Кто быстрее?»**. Дети стоят в шеренге. По сигналу воспитателя стараются схватить пальцами ноги скомканную бумагу и допрыгать до намеченной линии.

10. **«Тик-так»**. Дети становятся в круг, они – «цифры». Выбирается водящий, он – «стрелка для часов», ему завязывают глаза, он находится в центре круга. Играющие хором произносят слова и выполняют движения в соответствии с текстом.

|  |  |
| --- | --- |
| ТЕКСТ  Тик-так, тик-так –  Мы всегда шагаем так:  Тик-так!  Стрелка, стрелка, покружи, –  Час который, покажи. | ДВИЖЕНИЯ  Ходьба на месте.  Шаг влево, шаг вправо (2 раза).  Водящий вытягивает руку вперёд,  поворачивается вокруг себя, после слова «покажи» останавливается. |

Тот ребёнок, на которого указывает рука водящего, произносит: «Тик-так». Водящий должен угадать имя говорящего.

11. **«Подумай и отгадай».**

***Цель:*** развивать музыкальное восприятие и память детей.

***Игровой материал:*** карточки (по числу играющих), на которых изображены медведь, зайчик, собака.

***Ход игры.*** Детям раздают по одной карточке. На фортепиано или в грамзаписи звучат в любой последовательности мелодии: «Зайчик», «Медведь», «Собака». Дети узнают мелодию и поднимают нужную карточку.

12. **«На чём играю?»**

***Цель:*** проверить наличие навыка по узнаванию звучания музыкальных инструментов.

***Игровой материал:*** карточки (по числу играющих), на которых изображены детские музыкальные инструменты, фишки, ширма.

***Ход игры.*** Детям раздают карточки. Ведущий проигрывает мелодию или ритмический рисунок на каком-либо инструменте (за ширмой). Дети определяют звучание инструмента и закрывают фишкой изображение этого инструмента.

13. **«Море».**

***Цель:*** развивать у детей представление об изобразительных возможностях музыки, её способности отображать явления окружающей природы.

***Игровой материал:*** три карточки из картона:

– море взволнованное,

– море бушующее,

– море успокаивающееся.

***Ход игры.*** Дети слушают в грамзаписи пьесу «Море» Н. А. Римского-Корсакова, делятся своими впечатлениями и с помощью карточек показывают изменения в изображении образа моря в музыке.

14. **«Слушаем музыку».**

***Цель:*** выявить знания детей о музыкальных инструментах.

***Игровой материал:*** на планшете изображены лес, поляна (в центре сделаны разрезы, куда могут вставляться сюжетные картинки «Зайцы спят», «Зайцы пляшут»).

***Ход игры.*** Воспитатель предлагает детям пойти погулять на полянку, нарисованную на картинке, говорит: «Здесь живут маленькие зайчики, а что они делают, вы узнаете сами, когда услышите музыку».

Звучит мелодия колыбельной или танцевальной музыки. Дети определяют её и по просьбе воспитателя вставляют соответствующую картинку в прорези на планшете.

15. **«Слушаем музыку».**

***Цель:***выявить знания детей о музыкальных произведениях.

***Игровой материал:*** 4–5 картинок, иллюстрирующих содержание знакомых детям музыкальных произведений (это могут быть и инструментальные пьесы), проигрыватель с пластинками.

***Ход игры.*** На столе картинки располагают так, чтобы они хорошо были видны всем играющим. Проигрывают какое-либо музыкальное произведение. Вызванный ребёнок должен найти соответствующую картинку, назвать произведение и композитора, написавшего эту музыку.

16. **«Что делают дети?»**

***Цель:*** развивать музыкальную память и внимание детей.

***Игровой материал:*** карточки (по числу играющих), на которых изображены дети (они поют, танцуют, играют на музыкальных инструментах).

***Ход игры.*** Детям раздают по одной карточке. Музыкальный руководитель исполняет знакомые музыкальные произведения (можно в грамзаписи). Тот, кто узнал музыкальное произведение, поднимает карточку.

17. **«Курица и цыплята»**

***Цель игры:*** развивать звуковысотный слух детей.

***Игровой материал:*** домик, кукла Маша, металлофон. Всё раскладывается на столе. У детей в руках игрушечные птицы (курица и цыплята).

***Ход игры.*** Дети рассаживаются вокруг стола. Воспитатель берёт куклу и говорит: «В этом домике живёт кукла Маша, у неё много кур и цыплят. Их пора кормить, но они разбежались. Маша, позови своих кур. Послушайте, ребята, кого зовёт Маша (играет на металлофоне ноту *ре* 2-й октавы). Дети с цыплятами встают и ставят их перед Машей. Кукла кормит птиц. Воспитатель просит детей спеть тоненькими голосами, как цыплята: «пи-пи-пи». Затем кукла Маша зовёт кур – воспитатель играет на металлофоне ноту *ре* 1-й октаву. Дети кладут фигурки кур на стол перед Машей и поют на этом же звуке: «ко-ко-ко».