***День здоровья для младшей группы детского сада***

В: У нас сегодня день здоровья!

Быть здоровыми хотят,

И взрослые и дети!

Как здоровье сохранить?

Кто может мне ответить?

(Ведущий задает наводящие вопросы детям, ответы: надо чистить зубки, делать зарядку, правильно питаться и т. д.)

В: А сейчас дорогие ребятки, отгадайте скорее загадки!

1. Когда весна берет свое и ручейки бегут звеня, я прыгаю через нее, а она через меня! (Скакалка);
2. По пустому животу бьют меня невмоготу, метко сыплют игроки, мне ногами тумаки (мяч);

В: Чтобы щеки задорным румянцем горели

Чтобы вы никогда, никогда не болели,

Чтобы было здоровье выше в порядке, —

Утро всегда начинайте с зарядки!

***Игра — разминка «Олень» (ребята повторяют движения за ведущим, каждый раз убыстряя их)***

* Впереди высокий лес (смотрят из-под ладони вдаль);
* Там живет большой олень (на головой руки крест накрест);
* У него мохнатый нос (под носом пальчики шевелятся, как ножки у краба);
* Он гуляет каждый день (шагают);
* Серый заяц под кустом (присели);
* Притаился, как шпион (сложили ладони биноклем);
* И прислушивается (ладонь у уха направо и налево);
* Кто там прыгает, как слон? (прыжки).

В: А сейчас поиграем в венгерскую игру «Колокол». Игра хороводная, веселая, в ней есть элементы бега и борьбы. По краям ставят флаги. Расстояние от центра площадки до флагов 20—30 метров. Около флага, что стоят на краях площадки, кладут приз. Это может быть игрушка, сувенир — премия, которая достанется тому, кто победит в забегах этой игры.

Играющие, взявшись за руки, образуют хоровод. В хороводе поют, танцуют, двигаясь по ходу часовой стрелки. А противоходом, внутри хоровода, движется водящий. Хоровод — это колокол, водящие — язычок колокола. Задача водящего — выбрать удобную минуту, чтобы нырнуть под руки танцующих в хороводе или разорвать их цепь и успеть добежать к флагу, где лежит приз. Но хоровод не теряется.

Как только водящий вырвался, они бегут за ним. Тот, кто поймал водящего, становится на его место. Игра возобновляется. Когда много играющих, вместо одного — четыре водящих. Если хотя бы один из водящих успел добежать до флага, призы достаются ему и его товарищам. Все четверо водящих становятся в хоровод, выбирают новых водящих. У флагов кладут новые сувениры. Но если играющие в кругу поймали кого-нибудь из водящих, пока ни один из водящих не успел добежать до цели, взять приз, — все они возвращаются в круг. Снова водят.

**Игра «Удочка»**

Команды располагаются в кругах. Водящий в центре круга берет веревку за свободный конец, а на другом ее конце — грузик. По сигналу преподавателя водящий начинает крутить веревку по земле. Играющие подпрыгивают, чтобы веревка не задела их ног. Варианты игры: игроки могут принимать различные исходные положения: боком, спиной, упор присев и т. д. Игра начинается только по сигналу ведущего. Игрок, которого задела веревка, выбывает из круга. Побеждает команда, у которой за определенное время, отведенное на игру, выбыло меньше игроков из круга.

**Игра «Белки, орехи, шишки»**

Сначала нужно по договоренности или считалкой выбрать водящего. Все остальные дети разбиваются на тройки и берутся за руки, образуя круг. Каждая тройка — это одно «беличье гнездо». Дети в тройках договариваются между собой, кто кем будет: «белкой», «орехом» или «шишкой». В каждом «беличьем гнезде» должны быть одна «белка», одна «шишка» и один «орех»! У водящего нет своего «гнезда». Он выкрикивает одного из «жителей» «беличьего гнезда». Например, водящий кричит: «Шишки!». Все «шишки» должны покинуть свои «гнезда» и поменяться местом с другой «шишкой». Водящий старается занять одно из освободившихся мест. Если ему это удалось, то он становится «шишкой», а ребенок, которому не хватило места — водящим. Взрослый может взять на себя роль ведущего. Не принимая участия в игре, он будет сам называть, какие «персонажи» — «белки», «шишки» или «орехи» — должны поменяться местами. Если вы проводите эту детскую подвижную игру на улице, где достаточно просторно, то можно подавать команду меняться сразу двум, или даже всем трем «жителям» «беличьих гнезд». То есть тройки детей должны полностью перемешаться. Обычно, такая «неожиданность» с полной сменой «гнезд» вызывает визг, смех и неразбериху. Но злоупотреблять им не стоит, а использовать только изредка, в качестве сюрприза.

**Игра «Хохотунья»**

Играет любое количество участников. Все участники игры, если это свободная площадка, образуют большой круг. В центре — водящий с платочком в руках. Он кидает платочек вверх, пока он летит до земли все громко смеются, платочек на земле — все утихают. Только платочек коснулся земли, вот здесь-то и начинается смех, и с самых смешливых берем фант — это песня, стих и т. д.

**Игра «Прыжки через обруч»**

Две команды. У командира команды в руках обруч. По сигналу ведущего он начинает прыгать через обруч от команды до стула напротив, обогнув его, возвращается к команде и передает обруч следующему игроку и т. д. Кто быстрее. Игра проходит под музыку.

**Игра «Русская присядка»**

Играют две команды по пять-шесть человек, строятся в колонны, в затылок друг другу. Все приседают на корточки — это исходное положение.

* На счет «раз» — все выбрасывают правую ногу вперед.
* «Два» — вернуться в исходное положение.
* «Три» — прыжок вверх, оттолкнувшись обеими ногами.
* «Четыре» — присесть на корточки.
* «Пять» — вынести вперед левую ногу.
* «Шесть» — занять исходное положение.
* «Семь» — прыгнуть вверх, оттолкнувшись обеими ногами.
* «Восемь» — снова присесть на корточки.

Чья команда не собьется со счета, станцует без ошибок, та и побеждает в танцевальной разминке.

**Игра «Беги, а то опоздаешь!»**

Игроки встают в круг, берутся за руки, а ведущий медленно идет внутри круга. Внезапно он останавливается возле любых двух игроков, разжимает их руки и произносит: «Беги, а то опоздаешь!» Двое игроков начинают бежать вокруг круга детей в противоположных направлениях, а ведущий становится в круг вместо одного из игроков. Кто первый заполнит пустое место в кругу — победил, второй же игрок становится ведущим.

**Игра «Это что за народ?»**

Ведущий дает команду встать в хоровод и велит ребятам отвечать на вопросы:

— А ну, ребята, последуем порядку:

Ведем не просто хоровод,

А хоровод — зарядку.

— В круг, ребята, встали? — Встали!

— За руки друг друга взяли? — Взяли!

— Повторять за мной готовы? — Готовы!

— Повторяйте слово в слово!

— Эй, что за народ здесь по кругу идет?

Побежали, побежали, только пятки засверкали.

Первая строчка в течение игры меняется, дети выполняют задание ведущего:

— Эй, что за народ все в ладоши бьет?

— Эй, что за народ задом-наперед идет?

— Эй, что за народ по коленям бьет?

— Эй, что за народ все вприпрыжку идет?

— Эй, что за народ себя за нос ведет?

И так далее. Одновременно со словами выполняются действия, соответствующие словам строчки. Во время второй строчки, которая на протяжении игры не меняется, ребята, держась за руки, бегут по кругу. Темп при этом может убыстряться.

В:(подведение итогов эстафеты, вручение призов выигравшей команде. А может победить и дружба!)

***Викторина " В мире сказок***

Цели:
- закрепить знания детей о прочитанных сказках, представления о жанровых особенностях сказки;
- учить детей эмоционально и активно воспринимать сказку;
- участвовать в рассказывании, точно отвечать на вопросы;

- развивать творческую инициативу, интерес к занятиям.

Ход викторины:

Под музыку появляется Фея.

Фея: Здравствуйте, ребята! Я — Фея сказок и чудес, Я шла к вам долго через лес, Равнины, горы и моря, И вот я с вами здесь, друзья! Я пришла к вам из Страны сказочных чудес и хочу предложить вам отправиться вместе со мной в увлекательное путешествие. На чем мы туда отправимся? (Дети предлагают свои варианты.) Думаю, можно выбрать ковер-самолет. Вот этот ковер, по взмаху моей волшебной палочки он превратится в летающий. Усаживайтесь поудобнее. А теперь закройте глазки. Мы уже не дома — в сказке. Мы не просто так сидим, Мы уже летим, летим!

Звучит музыка П.И. Чайковского «Танец цветов» из балета «Щелкунчик».

Фея: Вот мы и в Стране сказочных чудес. Добро пожаловать! Посмотрите, как красиво вокруг! Хотите поиграть в превращения? К кому я прикоснусь своей волшебной палочкой, тот превратится в сказочного героя.

Игра "Превращение»

Дети встают в круг и двигаются под музыку. Фея, закрыв глаза, вращается в противоположном направлении. Как только музыка заканчивается, Фея открывает глаза. Тот ребенок, против которого она остановилась, будет "превращаться". Фея загадывает загадку о сказочном персонаже. Ребенок, отгадав загадку, получает сказочную шапочку, становится в центр круга.

Ходим кругом друг за другом.
Эй, ребята, не зевать!

Буратино нам покажет, Как умеет танцевать.
Сейчас царевна нам покажет…
Серый Волк сейчас покажет…
Шапочка сейчас покажет…
Чиполлино нам покажет…

Ребенок в центре круга показывает танцевальное движение, дети повторяют за ним.

Потом фея предлагает провести конкурс.

Блиц-конкурс.

 Фея предлагает командам на время отгадать как можно больше сказочных вопросов. Засекается время, ведущий быстро читает вопросы, участники команды отвечают не раздумывая.
Вопросы для викторины:

Сказочные герои

1. На чем летает Баба Яга? (На метле, в ступе)

2. Чем машут волшебники, произнося заклинание? (Волшебной палочкой)

3. Какой предмет дома лежит на полу, а в сказках — летает? (Ковер-самолет)

4. Если она лежит на столе, еда появится сама. (Скатерть-самобранка )

5. Обувь, помогающая передвигаться очень быстро. (Сапоги-скороходы)

6. Она все может сделать невидимым. (Шапка-невидимка )

7. С ее помощью творил чудеса старик Хоттабыч. (Борода)

8. В ней жил джинн, друг Аладдина. (Волшебная лампа)

9. Что нужно сломать, чтобы победить Кощея Бессмертного? (Иголку)

По сказкам Чайковского

1. На каком виде транспорта ехали медведи в сказке «Тараканище»? (На велосипеде)

2. Чем крокодил тушил синее море в сказке «Путаница»? (Пирогами, и блинами, и сушеными грибами.)

3. Кто проглотил мочалку в сказке «Мойдодыр»? (Крокодил)

4. Какой подарок принесли Мухе-Цокотухе блошки? (Сапожки)

5. Кто созывал зверей на битву с крокодилом, проглотившим солнце? (Два барана)

6. Как звали бабушку, от которой сбежала вся посуда? (Федора)

7. Сколько пудов шоколада просил слон для своего сына в сказке «Телефон»? (Пять или шесть)

8. От кого пришла доктору Айболиту телеграмма с просьбой приехать в Африку и вылечить больных зверей? (От гиппопотама)

9. Как звали злого разбойника, жившего в Африке? (Бармалей)

10. Что привез крокодил своим детишкам из России в подарок? (Елку)

Дополнительные вопросы

Кто в сказке вместо удочки использовал свой хвост? (Волк)
Какими словами обычно начинаются сказки? (Жили-были...)
Кто снес не простое яичко, а золотое? (Курочка Ряба)
Что не смог вытащить из земли дед, бабка и все их семейство? (Репку)

Любимый летательный аппарат Бабы Яги? (Метла и ступа)
Подруга семи гномов. (Белоснежка)
Какой герой Андерсена знает сказок больше всех на свете? (Оле-Лукойе)
Какое средство помогло Карлсону избавиться от высокой температуры? (Банка варенья)
Что купила на базаре Муха-Цокотуха? (Самовар)
За кого вышла замуж Дюймовочка? (Король эльфов)
Что усыпило Белоснежку? (Яблоко)

К участию в викторине приглашались все дети. За каждый правильный ответ на вопрос викторины участнику присуждается 1 жетон

После блиц - турнира подсчитываются жетоны и подводятся итоги конкурса.

Фея: Много-много вы сказок знаете, но, к сожалению, наша игра подошла к концу. Сейчас мы подсчитаем количество жетонов и узнаем победителей.Подведение итогов.

Фея: Пора нам лететь обратно. Занимайте места на ковре-самолете. Дети усаживаются на ковер, поют песню о сказках или сказочных героях.

Фея: Наше путешествие закончено. Прощайте! До новых встреч!