**Музыкально- подвижные игры**

**для детей 3-4 лет**

1. **«Найди свое место»**

Все дети стоят в шеренге (колонне). По команде ведущего ***«Разойдись!»*** звучит веселая музыка, играющие разбегаются по площадке, бегают, прыгают, играют, передвигаются по площадке. Звучит команда ***«Быстро по местам!».*** Музыка прекращается. Все дети должны занять свои места в шеренге (колонне). Педагог отмечает тех, кто правильно занял своё место в строю.

1. **«Нитка и иголка»**

Играющие строятся в шеренгу, берутся за руки и поворачиваются в колонну. Ведущий встает впереди: он - «иголка», а дети - «нитка». Куда иголка идет - туда и нитка тянется. Ведущий ведет детей по залу, что- то обходит, где-то проползает, идет «змейкой» по кругу и т.д. Водящего можно менять. Игра выполняется под музыку.

1. **«Цапля и лягушки»**

Все играющие - лягушки, а один ребенок – цапля (стоит посередине круга). Под веселую музыку лягушки начинают прыгать, квакать, веселиться. Как только музыка прекращается, лягушки приседают и не двигаются. Тех, кто пошевелится, цапля забирает к себе, и они помогают ей ловить остальных лягушек. Игра проводится несколько раз. Самые осторожные объявляются царевнами- лягушками. Выделяется лучшая цапля.

1. **«Водяной»**

Игра направлена на развитие быстроты и ловкости. Начертить круг – озеро. Играющие бегают вокруг озера. Водящий бегает в круге и ловит играющих, которые близко подходят к берегу. При этом водящему нельзя выходить за линию круга. Пойманные становятся в круг и помогают водящему ловить игроков.

1. **«Отгадай, чей голосок?»**

Все играющие, кроме одного, образуют круг. В центре круга - водящий с закрытыми глазами. Дети, держась за руки, идут по кругу вправо (влево) и произносят слова:

***«Вот построили мы круг,***

***повернемся разом вдруг***

*(поворачиваются в другую сторону).*

***А как скажем: «Скок, скок, скок»-***

***отгадай, чей голосок!».***

Если отгадает, то тот, кто говорил, становится водящим. Дети передвигаются по кругу под музыку.

1. **«Попрыгунчики – воробушки»**

На полу обозначен круг. В центре круга водящий- ворона. За линией круга все играющие – воробьи. Они впрыгивают в круг, прыгают по кругу, выпрыгивают из него. Ворона старается поймать воробушка, когда тот находится в кругу. Пойманный становится водящим.

Варианты:

- воробьи не прыгают по кругу, а только впрыгивают и выпрыгивают;

- пойманные остаются в центре круга, а когда их будет 4-5, выбирается новый водящий.

1. **«Мы - веселые ребята»**

На одной стороне зала за линией - дом, там стоят дети. Водящий, стоя посередине лицом к играющим, громко произносит: ***«Раз, два, три!»*** Все играющие отвечает хором:

***« Мы веселые ребята, мы - ребята все зверята,***

***Любим бегать и играть, ну, попробуй нас догнать!»***

После этого дети перебегают на противоположную сторону зала за линию другого дома. Водящий ловит перебегающих. Пойманные отходят в сторону. Когда все дети перебегут, водящий опять считает, а все, сказав четверостишье, бегут в первый дом. Пойманные опять отходят в сторону. После 2-3 пробежек подсчитывают пойманных. Из них выбирают нового водящего,

а пойманные снова включаются в игру. Все начинается сначала. Игра проводится 3-4 раза, после чего отмечаются ни разу не пойманные ребята и лучшие водящие, сумевшие поймать больше детей.

1. **«Совушка»**

Выбирается водящий - совушка. Её гнездо находится в стороне от играющих. Дети стоят в центре, совушка сидит в гнезде. По сигналу ведущего ***«День наступает - все оживает»*** - дети ходят, бегают, подражают полету бабочек, птиц, жуков. По сигналу: ***«Ночь наступает - все замирает»*** играющие замирают, останавливаются в той позе, в которой их застал сигнал. Совушка выходит охотиться и шевельнувшихся уводит в свое гнездо. Игру проводят под музыку - день- музыка звучит громко, ночь- музыка звучит тихо.

1. **«Найди предмет»**

Дети встают в круг. У кого-то из детей спрятан предмет. Водящий под музыку обходит детей и ищет предмет. По мере приближения к предмету музыка звучит громче и наоборот. Выигрывает ребенок, который лучше ориентируется в динамике звука «громко - тихо» и быстрее найдет предмет.