

**АДМИНИСТРАЦИЯ КСТОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 19  
«СОЛНЫШКО»  
(МБДОУ д/с № 19)**

# **Игры на асфальте**

**(консультация для педагогов)**

Составила:  
Дагаева Л.И.  
ст.воспитатель  
МБДОУ №19

г.Кстово  
2018 год

*Игры на асфальте*

Игры на асфальте, которые являются одной из форм организации активности детей на воздухе, способны расширять их двигательный опыт и обогащать новыми координационно сложными движениями.

Игры на асфальте не требуют специального оборудования и дополнительного места для проведения. Их легко организовать везде, где есть асфальт: на групповом участке, дорожке вокруг детского сада... Количество участников не ограничено: правила предусматривают одновременное участие в игре всех детей, что способствует повышению двигательной плотности физкультурно-оздоровительного мероприятия.

Игры на асфальте многофункциональны и вариативны. В процессе их проведения существуют разные виды движений, варьируются способы организации детей. Используя один рисунок, можно организовать несколько игр для детей разного возраста (от 2 до 7 лет) и различной физической подготовленности – игр, направленных на развитие двигательных навыков с учетом зоны их ближайшего развития.

Отличительная особенность игр заключается в том, что одну и ту же игру можно проводить каждый день, используя разные виды двигательной активности и разные рисунки, что позволяет избежать разнообразия. Более того, меняющаяся игровая ситуация позволяет закрепить знания правил игры и двигательные навыки. Игры помогут воспитателю интересно и эффективно провести утреннюю гимнастику, физкультурные занятия, прогулки, организовать самостоятельную деятельность детей и индивидуальную работу по развитию и совершенствованию двигательных навыков и умений.

***С точки зрения решаемых в играх на асфальте педагогических задач их можно классифицировать по следующим основаниям:***

- По интенсивности движений (игры малой, средней и высокой подвижности);
- По типу преимущественного двигательного действия (бег, прыжки, ведение мяча, метание и др.);
- По сложности построения игры (индивидуальные, командные);
- С учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей 2 – 7 лет;
- По способу проведения (с водящим, без водящего, с предметами, без них, сюжетные);
- По развиваемым физическим качествам (игры, способствующие формированию выносливости, ловкости, быстроты, координации движений, скоростно-силовых качеств);
- По структуре физкультурно-оздоровительного мероприятия (для вводной, основной, заключительной частей занятия, утренней гимнастики, прогулки).

Игры на асфальте создают атмосферу радости и потому позволяют наиболее эффективно в комплексе решать оздоровительные, образовательные и воспитательные задачи.

Основными видами двигательной активности в играх на асфальте являются разные виды бега, ходьбы, прыжков, метания, упражнения с мячом. Ситуации на игровой площадке, которые все время меняются, приучают детей наиболее целесообразно использовать двигательные навыки и умения, что обеспечивает их *совершенствование*, а также *естественное проявление физических качеств*:

быстроты реакции, ловкости, равновесия, координации движений, выносливости, навыков пространственной ориентировки, глазомера.

Игровые занятия с использованием рисунков на асфальте активизируют умственную деятельность ребенка, закрепляя знания прямого и обратного счета, форм геометрических фигур цветов и размеров. Они расширяют общий кругозор детей, стимулируют использование знаний об окружающем мире, о поведении животных, поступках людей; пополняют словарный запас, совершенствуют психофизические процессы.

Игры на асфальте содействуют обогащению нравственного опыта. Организуя соревновательную деятельность, воспитатель учит детей вежливому, тактичному и внимательному отношению к товарищам по команде, умению управлять своим поведением в коллективе ровесников. Необходимость подчиняться правилам и соответствующим образом реагировать на сигнал организует и дисциплинирует дошкольников, развивает сообразительность, двигательную инициативу и самостоятельность.

Игры на асфальте способствуют формированию волевых черт характера. Они основаны на продолжительном и многократном повторении достаточно однообразных двигательных действий; при этом возникает необходимость проявлять волевые усилия для преодоления постепенно растущего физического и эмоционального напряжения.

Многие упражнения в играх на асфальте (в том числе и общеразвивающие) выполняются коллективно (под музыкальное сопровождение), что требует согласованности и синхронности действий, воспитывает положительные эмоции. У детей формируется представления об эстетике в физическом развитии, во внешнем виде человека: упражнения развивают формы тела, увеличивают мышечную массу, улучшают осанку.

Кроме того, сочетание движений с воздействием свежего воздуха при проведении игр на асфальте является эффективным средством закаливания детей, повышение сопротивляемости организма к простудным и инфекционным заболеваниям.

Игры на асфальте являются хорошим дополнением к традиционным занятиям по физическому воспитанию, делая их более эмоциональными и разнообразными.

***«Воздушный шарик»***

На асфальте нарисован большой воздушный шар, внутри которого геометрические фигуры четырех видов (круги, ромбы, треугольники, квадраты) с порядковыми номерами и разными цветами.

Рисунок «Воздушный шарик» используется для проведения игр, игровых упражнений и эстафет в организованной и самостоятельной деятельности детей при фронтальном и поточном способе организации. С целью повышения двигательной плотности физкультурно оздоровительных мероприятий на асфальте можно нарисовать два или три воздушных шарика.

**«Найди свое место!»** (3 -7 лет). Дети передвигаются вокруг шарика, выполняя задание: по команде «Треугольники!» - встают на треугольники; по команде «Круги!» - занимают круги и т.д. При каждом повторении игры способ передвижения детей меняется, педагог называет новые фигуры (цифры, цвета).

**«Кто быстрее?»** (5-7 лет). В эстафете участвуют две-четыре команды. Все выстраиваются с одной стороны шарика, каждая команда - напротив определенной геометрической фигуры. По сигналу ведущего первые участники команд прыжками начинают передвигаться по своим фигурам по порядку – от цифры 1 до цифры 5; выполнив задание, выпрыгивают из шарика с противоположной стороны. В это время в соревнование включаются следующие участники команды и т.д. Закончив эстафету, команды выстраиваются на противоположной стороне шарика. Эстафета повторяется – дети выполняют прыжки в обратном порядке.

*Вариант.* Прыжки на одной и двух ногах с мячом (мешочком) зажатым между колен.

**«Донеси – не урони!»** (5 – 7 лет) (эстафета). Дети передвигаются по фигурам по порядку номеров, стараясь удержать мешочек на голове.

**«По местам!»** (3-7 лет). Дети встают на любую фигуру. По сигналу ведущего «Синие!» - бег вокруг шарика начинают дети, стоящие на фигурах синего цвета; по сигналу «Зеленые!»- к ним присоединяются дети, стоящие на фигурах зеленого цвета и т.д. По сигналу – «По местам!» - все стараются найти фигуру своего цвета; при повторении двигаются вокруг шарика подскоками, галопом.

*Вариант* (5-7 лет). Дети двигаются вокруг шарика, отбивая мяч то одной, то двумя руками – попеременно правой и левой рукой.

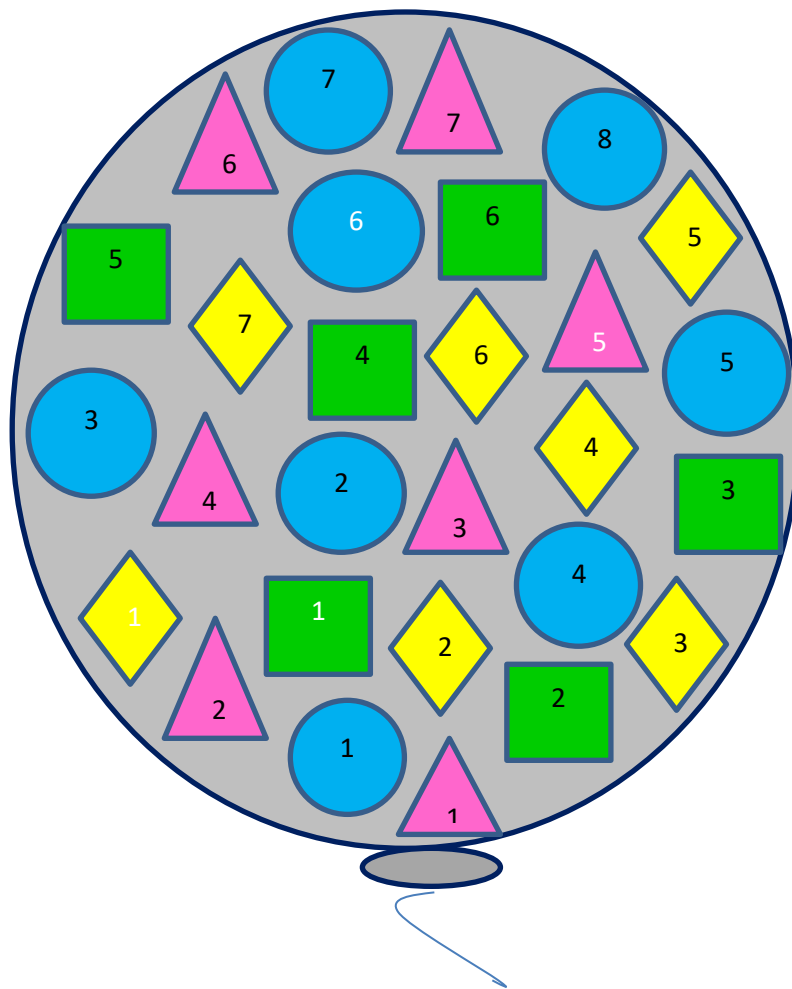
**«С кочки на кочку прыгаем ловко!»** (2-3 года). Прыжки на двух ногах по фигурам.

**«Пройди и перешагни!»** (2-3 года). Ходьба с перешагиванием через фигуры.

**«Не задень!»** (3-4 года). Ходьба и бег змейкой между фигурами, по кругу.

**«Снайперы!»** (4-7 лет). На фигурах расставляются кольцебросы. Дети размещаются за контуром воздушного шарика, у каждого по три-пять колец, которые они по сигналу взрослого одновременно начинают набрасывать на кольцеброс. Игра заканчивается, когда у детей не останется колец. Подсчитываются попадания, выбирается самый меткий игрок, затем игра повторяется.

*Вариант (3-7 лет).* Метание мешочков в горизонтальную цель разными способами.



### *«Змейка»*

На асфальте чертят две дорожки, одинаковые по длине и количеству поворотов на ней. Змейка хорошо подходит для проведения эстафет, аттракционов, общеразвивающих и игровых упражнений. Способ организации детей – поточный.

*«Быстрая команда!» (5-7 лет).* (эстафета). Две равные по количеству участников команды строятся на старте. Забег начинает участник под номером №1. Как только он достигнет финиша, стартует следующий игрок и т.д. Эстафета заканчивается, когда вся команда окажется на другом конце дорожки.

*Вариант 1.* Ведение баскетбольного (футбольного) мяча.

*Вариант 2.* Бег в чередовании с прыжками через короткую скакалку.

*Вариант 3.* Две команды одновременно начинают бег по дорожкам. Побеждает команда, которая сделала меньше ошибок на дистанции и быстрее добралась до финиша.

*«Хоккейный слалом» (5-7 лет).* Вести мяч (шайбу) клюшкой по дорожкам.

*«Донеси – не урони!» (5-7 лет).* Идя по дорожке нести теннисный шарик на ракетке.

*«Полоса препятствий» (5-7 лет).* На каждом повороте дорожки установлен вертикальный или горизонтальный обруч. Дети, пробегая дистанцию,

пролезают в них. Победителем считается команда, участники которой первыми выполнили задание и допустили меньше ошибок.

**«Пройди с мешочком на голове!»** (5-7 лет). Ходьба по контуру змейки с мешочком на голове.

**«По извилистой дорожке»** (2-7 лет). Разные виды ходьбы, бега и прыжков по дорожке с сохранением равновесия.

**«Лови, бросай – упасть не давай!»** (5-7 лет). Дети выстраиваются в шеренгу на самую ближнюю к ведущему часть дорожки. Ведущий бросает мяч каждому игроку разными способами: снизу, от груди, с ударом о землю. Ребенок ловит мяч и возвращает его ведущему таким же способом. Выполнив упражнение без ошибки, дети отходят на следующую часть дорожки. Ребенок, допустивший ошибку в ловле или броске мяча, остается на месте до следующей попытки. По окончании игры победителем выбирают участника, который оказался на самой дальней от ведущего части дорожки.

**«Попади в цель!»** (4-7 лет). На разных участках дорожки размещают кольцобросы, дети забрасывают на них кольца, все время увеличивая расстояние между собой и кольцобросом.

**Вариант** (4-7 лет). На дорожке размещаются корзины, в которые дети разными способами забрасывают мешочки.

### **«Фрукты, овощи, ягоды»**

Для организации двигательной активности детей необходимо нарисовать овощи, фрукты и ягоды и расположить их в чередовании по кругу. Как вариант, на рисунках можно отразить и другие темы: например, геометрические фигуры, транспорт, спорт, деревья, грибы, цветы и т.д. Рисунки позволяют организовать фронтальную деятельность детей.

**«Успей занять дом!»** (3-7 лет). Каждый ребенок находится в «овощном», «ягодном» или «фруктовом» домике. Водящий стоит в центре – у него домика нет. По команде «Овощи!» - дети, стоящие в овощных домиках, начинают меняться местами; по команде «Фрукты!» - меняются местами дети из фруктовых домиков и т.д. Водящий должен успеть занять пустой домик. Ребенок, оставшийся без места, становится новым водящим. Если детей в игре больше, чем домиков, оставшиеся без них становятся водящими и пытаются занять пустое место.

**«Найди свою грядку!»** (3-7 лет). Дети располагаются в домиках. По сигналу «Яблоки!» - бег вокруг рисунка начинают дети из яблочных домиков; по сигналу «Морковь!» - к ним присоединяются игроки из морковных домиков; по сигналу «Вишня!» - в игру включаются дети из вишневых домиков. По команде «В огород!» - все игроки стремятся занять свое первоначальное место. При повторении игры следует менять способ передвижения по площадке (разные виды бега, ходьбы и прыжков). Если детей больше чем домиков, то в одном домике могут находиться по два игрока.

*Вариант (5-7 лет).* Дети двигаются вокруг рисунка, отбивая мяч одной рукой, двумя руками или попеременно правой и левой рукой.

**«Пройди и перешагни!»** (2-4 года). Ходьба с перешагиванием через «фрукты», «овощи» и «ягоды».

**«Не задень!»** (3-4 года). Ходьба и бег змейкой между фруктовыми, ягодными и овощными (и другими) домиками.

*Вариант (4-7 лет).* Ходьба змейкой с мешочком на голове.

*Вариант (5-7 лет).* Ведение мяча змейкой между рисунками.

### **«Осенние листочки»**

На рисунке «Осенние листочки» интересно проводить игры и эстафеты с одновременным участием всех детей. На двух противоположных сторонах площадки рисуют несколько видов осенних листьев в чередующемся порядке. Темы для игр разнообразны: спорт, транспорт, цифры, фигуры, фрукты-овощи-ягоды, цветы и т.д.

**«Кто быстрее?»** (4-7 лет). Дети располагаются на листочках. Их количество должно соответствовать числу детей. По сигналу «Клен!» - бегут наперегонки дети, стоящие на клиновых листочках. Добегают до таких же листочков на другой стороне площадки и возвращаются на свои места. Повторяя игру, воспитатель называет другие листочки.

*Вариант (5-7 лет).* Дети передвигаются по площадке с мешочком на голове.

*Вариант (5-7 лет).* Дети передвигаются по площадке, отбивая мяч (целесообразно использовать разные способы ведения мяча).

**«Добеги и принеси!»** (3-7 лет) (эстафета). Игроки располагаются на листочках с одной стороны площадки. На противоположной стороне, напротив каждого ребенка, на таком же листочке лежит какой-нибудь предмет (кубик, флажок и т.д.). По команде ведущего дети должны добежать до своего предмета и принести его; при повторении эстафеты – отнести предмет.

*Вариант (4-7 лет).* Дети располагаются с одной стороны площадки на листочках. На противоположной стороне, напротив каждого ребенка, вертикально установлен обруч. По сигналу ведущего дети добегают до обручей, пролезают через них и возвращаются на свое место. Игру следует повторить несколько раз, называя разные листочки.

**«Найди свой листок!»** (3-7 лет). Все дети двигаются в рассыпную выполняя задания ведущего. Ведущий говорит название дерева – дети стараются встать на нарисованные на асфальте листочки от этого дерева. Игра продолжается – ведущий называет другие деревья.

**«Поменяйтесь местами!»** (4-7 лет). Дети выбирают себе пару и располагаются на разных концах площадки на одинаковых листочках напротив друг друга. По сигналу «Рябина!» - меняются местами те, кто стоит напротив

друг друга на рябиновых листочках. При повторении игры ведущий называет другие деревья.

**«Прокати и сбей!»** (3-7 лет). Дети с мячами занимают листочки-домики. Напротив каждого ставят кеглю. Прокатывая мяч ребенок старается сбить ее.

**«Снайпер!»** (3-7 лет). Каждый ребенок выбирает листок-мишень, располагается напротив на некотором расстоянии от него с мешочком, бросает мешочек в горизонтальную цель разными способами.

**Вариант** (4-7 лет). На листочках размещаются кольцебросы – дети забрасывают на них кольца.

### **«Божья коровка» («Бабочка»)**

На крыльях божьей коровки нарисованы следы (цифры). Аналогичный вариант игры – бабочка с геометрическими фигурами или цифрами на крыльях. Количество участников не ограничено. Задания можно выполнять индивидуально и подгруппой, фронтально и поточно, в форме упражнений и эстафет.

**«Кто быстрее с мячом между колен?»** (6-7 лет). Дети делятся на две команды, каждая располагается с одной стороны божьей коровки около ее крыла. По сигналу первые участники начинают прыгать с мячом (зажатым между колен) по порядку номеров. Выполнив задание, оббегают божью коровку с одного боку и, передав мяч следующему участнику своей команды, встают в ее конец. Эстафета заканчивается, когда все дети выполняют задание.

**«Донеси – не урони!»** (5-7 лет). Дети передвигаются по цифрам по порядку номеров, стараясь удержать мешочек на голове.

**«По круглой дорожке»** (2-3 года). Ходьба, бег, прыжки по контуру божьей коровки (бабочки).

**«Не задень!»** (3-4 года). Бег между фигурами на которых стоят кегли.

**«Не наступи!»** (2-4 года). Перешагивание и перепрыгивание через фигуры.

**«Найди свою цифру»** (3-7 лет). Дети двигаются вокруг божьей коровки (бабочки), выполняя задания педагога: он называет цифры – дети стараются встать на них. При каждом повторении игры педагог называет разные цифры.

**«По местам!»** (3-7 лет). Дети встают на любую цифру. Ведущий громко считает от 1 до 13. Ребенок, услышав свою цифру, начинает бег вокруг рисунка. По сигналу «По местам!» - каждый старается найти свое место. При повторении игры дети двигаются вокруг божьей коровки подскоками, галопом.

**Вариант** (5-7 лет). Каждый ребенок, чью цифру назвал ведущий, начинает вести мяч вокруг божьей коровки.

**«Баскетболисты»** (5-7 лет). Дети, передвигаясь по следам, ведут мяч.



*Вариант (5-7 лет).* Дети ведут мяч змейкой между фигурами.

*«Снайпер» (3-7 лет).* Дети располагаются за контуром рисунка и бросают мешочки, стараясь попасть в разные фигуры.

*Вариант (4-7 лет).* Дети набрасывают кольца на кольцебросы.

*Вариант (3-7 лет).* Прокатывая мяч, дети сбивают установленные на фигурах кегли.

### **«Дубовый листок»**

На асфальте рисуют большой лист (дубовый, кленовый), украшенный изображениями разных насекомых. Контур листа представляет собой извилистую дорожку. Рисунок наиболее эффективен для поточного способа организации детей.

*«По извилистой дорожке» (2-7 лет).* Ходьба и бег по контуру листа.

*«Не задень!» (2-7 лет).* Ходьба, бег, прыжки змейкой между насекомыми.

*«Баскетболисты» (5-7 лет).* Ведение мяча змейкой между насекомыми, по контуру листа.

*«Не наступи!» (2-4 года).* Ходьба с перешагиванием через божьих коровок и гусениц.

*«Перепрыгни!» (2-7 лет).* Прыжки через насекомых на одной, двух ногах, с мячом между колен.

### **«Гусеница» («Паровозик»)**

Две три одинаковые гусеницы или паровозика подходят для соревнования двух – трех команд. Рациональнее использовать поточный способ организации детей.

*«Кто быстрее?» (5-7 лет).* Дети делятся на две команды. По сигналу ведущего первые участники каждой команды начинают прыжки по следам гусеницы (стрелкам вагончиков) и остаются на противоположной стороне. Задание начинают выполнять следующие участники и т.д. Побеждает команда, которая быстрее построится на другой стороне.

*Вариант (5-7 лет).* Прыжки на одной, двух ногах с мешочком между колен.

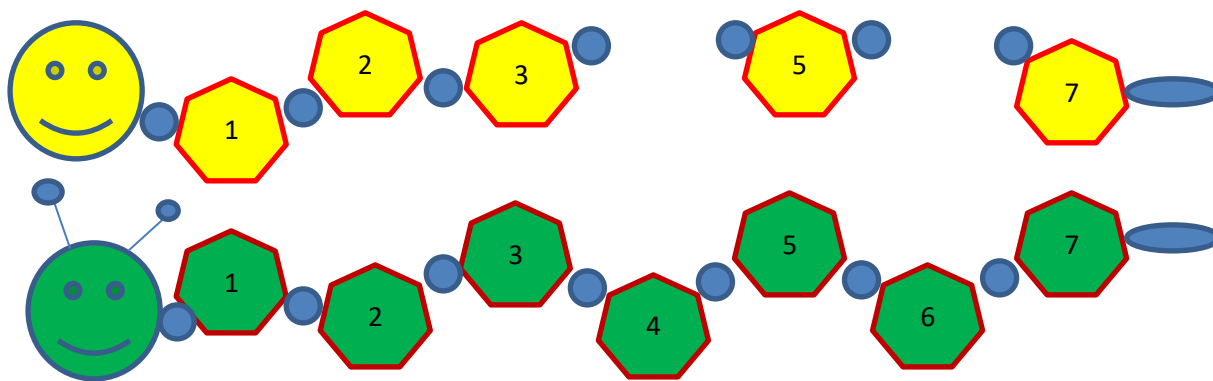
*«Баскетболисты» (5-7 лет).* Ведение мяча змейкой между вагончиками.

*«Не задень!» (3-7 лет).* Ходьба и бег змейкой между вагончиками.

*«Пройди и перешагни!» (2-7 лет).* Ходьба с перешагиванием через гусеницу (вагончики) с мешочком на голове.

*«Попади в каждый вагон!» (3-7 лет).* Метание мешочков в горизонтальную цель разными способами.





### «Цветок»

Данный рисунок интересен для организации индивидуальной и коллективной соревновательной деятельности детей. Количество цифр определяется программными задачами обучения с учетом зоны ближайшего развития детей.

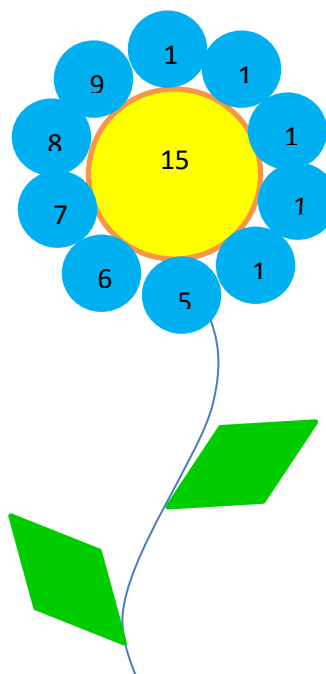
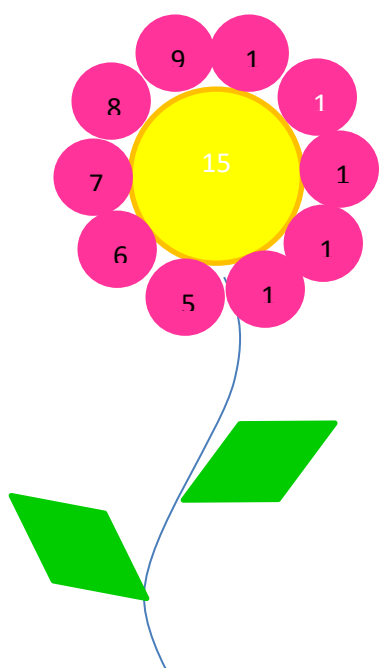
**«Кто быстрее?»** (6-7 лет). Дети делятся на две команды. По сигналу первый участник каждой команды начинает передвижение прыжками по цифрам (от 1 до 15). Как только он достигнет цифры 15, стартует следующий игрок. Игра заканчивается, когда вся команда доберется до последней цифры.

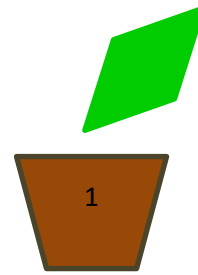
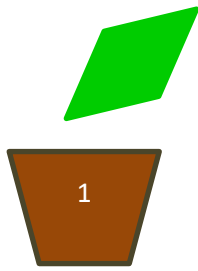
**Вариант (5-7 лет)**. Участники команд передвигаются по цифрам по порядку номеров, стараясь удерживать мешочек на голове.

**Вариант (6-7 лет)**. Задание выполняется с мячом или мешочком зажатым между колен.

**«Попади в цель!»** (3-7 лет). Метание мешочков в горизонтальную цель.

**«Прокати и сбей!»** (3-7 лет). Две команды выстраиваются около своих цветков. На каждом их лепестке размещаются кегли. По сигналу первый участник каждой команды добегают до цифры 1 и, прокатывая мяч, пытаются сбить кеглю. Затем ловит мяч и встает в конец строя, а задание начинает выполнять следующий игрок. Эстафета заканчивается, когда все кегли на цветке будут сбиты. Побеждает самая меткая команда.





### **«Солнышко» («Цветик – семицветик»)**

Для «Солнышка» или «Цветика – семицветика» потребуется много места: они предназначены для организации фронтальных мероприятий с большим количеством участников. Контуры рисунков представляют собой круглую и извилистую дорожки. Лепестки цветика-семицветика, а также лучи солнышка могут служить домиками, поэтому их количество должно соответствовать числу играющих детей. На рисунках также удобно организовывать игры «Удочка», «Воробышки и кот», «Береги предмет». В этом случае разметки на асфальте помогут детям лучше ориентироваться в пространстве.

**«Успей занять дом!» (3-7 лет).** Каждый ребенок находится в домике. Водящий стоит в центре – у него нет домика. По сигналу «Зеленые!» - дети, стоящие в этих домиках, начинают меняться местами. По команде «Синие!» - меняются местами дети из синих домиков и т.д. Водящий должен успеть занять свободный домик. Ребенок, оставшийся без места, становится новым водящим.

**«Найди свое место!» (3-7 лет).** Дети располагаются в домиках. По сигналу «Желтые!» - бег по площадке начинают дети из домиков желтого цвета; по сигналу «Синие!» - к ним присоединяются дети из домиков синего цвета; по сигналу «Белые!» - в игру включаются дети из домиков белого цвета. По команде «Домой!» - все стараются занять свои места. При повторении игры целесообразно менять способ передвижения по площадке (разные виды бега, ходьбы, прыжков, ведения мяча). Если детей больше чем домиков, то каждый из них занимают двое детей.

**«По дорожке» (2-7 лет).** Разные виды ходьбы и бега по кругу, извилистой линии.

**«Меткий стрелок!» (3-7 лет).** Дети располагаются на лепестках, в центре рисунка – корзина. По сигналу дети одновременно начинают метание мешочков в корзину.

**Вариант (4-7 лет).** В центре рисунка находится кольцоброс; дети по очереди забрасывают на него кольца.





### **«Солнышко с косичками»**

«Солнышко с косичками» позволяет организовать фронтальную деятельность детей. Количество нарисованных косичек-лучей должно соответствовать числу детей в подгруппе.

**«Поменяйтесь местами!»** (2-7 лет). Каждый ребенок становится на бантик, водящий в центре. По сигналу «Зеленые!» - дети, стоящие на бантиках зеленого цвета, начинают меняться местами между собой; по команде «Синие!» - меняются местами дети только с синими бантиками и т.д. Водящий должен успеть занять пустой бант. Ребенок, оставшийся без места, становится новым водящим.

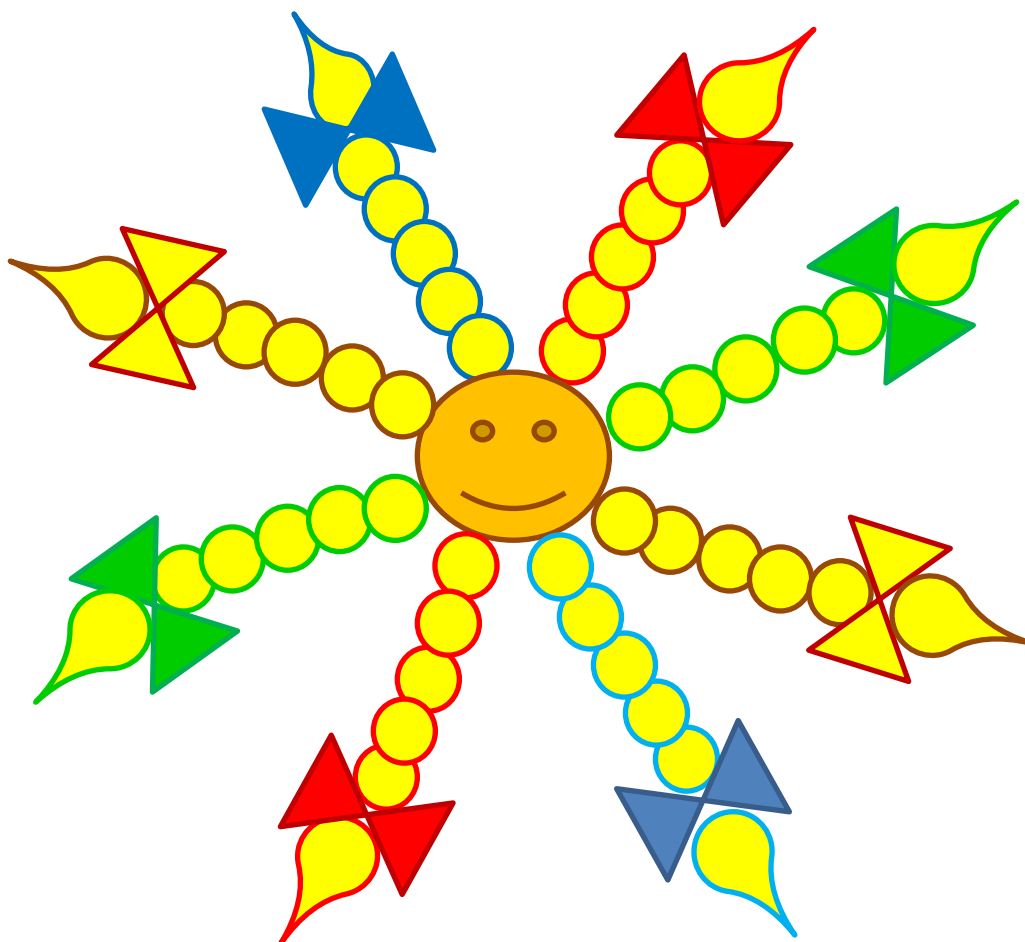
**«Кто быстрее до флажка?»** (4-7 лет). Дети выстраиваются в команды на бантиках, по два ребенка на каждом. По сигналу ведущего первые участники команд начинают передвигаться прыжками по косичкам к центру солнышка. Запрыгнув в центр, ребенок берет флажок и прыжками возвращаются на свой бантик. В это время вторые участники отслеживают правильность выполнения задания своими товарищами по команде. Победитель – тот, кто быстрее всех и без ошибок выполнил задание. Эстафета повторяется, дети по команде меняются местами.

**Вариант** (5-7 лет). Прыжки на одной ноге, на двух ногах с мячом (мешочком) зажатым между колен.

**«Найди свой бантик!»** (2-7 лет). Дети располагаются на бантиках. По сигналу «Зеленые!» - бег вокруг солнышка начинают дети, стоящие на зеленых бантиках; по сигналу «Синие!» - к ним присоединяются дети, стоящие на бантиках синего цвета, и т.д. По сигналу «По местам!» - все дети стараются занять бантик своего цвета. Повторяя игру, ведущий меняет способ передвижения детей (разные виды ходьбы, бега, прыжков).

**Вариант** (5-7 лет). Дети ведут мяч (одной рукой, двумя руками, попеременно правой и левой).

**«Попади в цель!»** (3-7 лет). В центре солнышка находится кольцеброс, дети располагаются на бантиках. У каждого из играющих несколько колец, которые все одновременно начинают набрасывать на кольцеброс.



### **«Дорожки»**

На асфальте рисуют две дорожки: прямую и извилистую длиной 3-4 метра. Их используют для самостоятельной и организованной деятельности детей 2 – 7 лет.

*Бег по прямой, извилистой дорожке.*

*Прыжки через дорожку прямо, боком, на одной, двух ногах.*

*Перешагивание через дорожку.*

*Прокатывание мяча по прямой и извилистой дорожке.*

*Ходьба с мешочком на голове.*

*Ходьба с ведением мяча.*

*Езда на велосипеде, самокате.*

***Таким образом, игры на асфальте способствуют развитию двигательных качеств и способностей детей, их двигательной сферы, психических процессов и свойств личности, формированию навыков и умений. Они удовлетворяют потребность ребенка в движении, повышают функциональные возможности детского организма, воспитывают нравственные и волевые качества, а также интерес к занятиям физическими упражнениями.***

