

Подвижные игры для старших дошкольников



Липкие пеньки.

Дети делятся на две команды, одна из которой – липкие пеньки. Они стоят на коленях или широко расставив ноги и вытянув руки в стороны. Другая команда бегает между неподвижно сидящими или стоящими «пеньками». Пеньки стараются запятнать пробегающих детей. Если им это удалось, то ребенок встает за «пеньком» - прилипает. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не будут пойманы. Затем игроки меняются местами.

Правила:

1. Нельзя хватать игрока за одежду.
2. Нельзя пенькам сходить с места.

Большой мяч.

Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатывать мяч ногами из круга, а тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему надо вкатить мяч в круг.

Правила игры: играющие не берут мяч руками в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

Вороны и воробьи

1 вариант.

Дети делятся на две команды, «вороны» и «воробьи», стоящие друг против друга.

Посередине зала лежат предметы: большие для ворон, маленькие для воробьев. Дети – птицы «летают» по площадке, По сигналу дети должны разобрать нужные им предметы и вернуться на свои места. Чья команда быстро построится и разберет свои предметы, та и выигрывает.

2 вариант

Большие предметы – вороны, маленькие – воробьи. Дети бегают по площадке. По сигналу «вороны» дети должны среагировать на сигнал и принести только большие предметы. Побеждает та команда, которая правильно среагировала на сигнал и принесла большее количество «ворон». То же и по сигналу «воробьи».

«Мыльные пузыри»

Перед началом игры выбирают «ловишку», который встает на одной стороне зала (площадки). Остальные ребята — «мыльные пузыри» - располагаются в рассыпную по всему пространству. По сигналу взрослого «ловишка» начинает шагать на месте, а ребята — по всей площадке, одновременно произнося слова:

**Что за чудо-шарики в воздухе летят!
Красные, зеленые – радуют ребят.
Желтые и синие из мыла пузыри
Ветерком уносятся – их скорей лови!**

После слова «лови» дети убегают, ловишка их догоняет. Задача ловишки поймать как можно больше пузырей.

«Медведи и пчёлки»

Дети делятся на две подгруппы: мальчики и девочки.

Девочки – пчёлки, садятся на лавочку «в улей», мальчики – медведи, на противоположную сторону зала « в лес». Девочки выполняют движения по тексту .

**С утра проснутся пчёлки
Причешут свои чёлки,
Умоются над лужицей
И по лесу закружатся**

Девочки летают по залу, жужжат, и по сигналу взрослого улетают «в улей».

Только пчёлки спать легли

Мишки кушать мёд пошли.

Медведи – мальчики выходят «из леса», кушают мед. Пока мишки едят мёд, взрослый проговаривает слова пчёлок, девочки вновь выполняют движения по тексту и после слов «закружатся» мальчики убегают в «лес», а «пчёлы стараются их задеть. Игра повторяется. Затем можно поменяться местами.

Задача играющих – соблюдать правила игры, бежать только после слов «закружатся»

«Лягушки и цапля»

Перед началом игры выбирают ребенка на роль цапли (можно 2 цапли).. Цапля встает в обозначенное место - «на кочку». Остальные дети – лягушки. Они прыгают, изображая лягушат, квакают, но как только услышат: «**Вышла цапля погулять**», приседают на корточки (прячутся).

Ведущий (взрослый):

Вышла цапля погулять

И лягушек посчитать.

Цапля (ребенок):

Раз, два, три, четыре, пять,

Надоело мне считать.

Это шесть, это семь.

Лучше их возьму и съем!

После слов: «Лучше их возьму и съем!», лягушки убегают, а цапля старается догнать лягушек.

«Веселые мышки»

Перед началом игры выбирают «кота»- ребенка.

Дети идут и говорят слова:

Мы веселенькие мышки

Мы катаемся на крышке.

Не боимся мы котов,

Ни когтей и ни зубов.

А когда проснется кот

Никого здесь не найдет.

Кот говорит «Мяу!» и догоняет детей.

Сова

По всему пространству зала (площадки) расставлены предметы для подлезания под них и проползания под ними.

Выбирают ребенка, который будет выполнять роль совы. Он садится на стул (скамейку). Остальные дети – «мыши» располагаются врассыпную по залу (площадке).

По сигналу взрослого ребенок-«сова» начинает произносить слова:

**Днем мышата веселятся,
Днем мышата все резвятся,
Так как спит сова при свете,
Это знают даже дети!
А наступит темнота –
Мыши, прячьтесь кто куда!**

Ребята в это время передвигаются по площадке: бегают в медленном темпе, ползают, выполняют подскоки, проползают под предметами.

С окончанием слов начинается бег с ловлей и увертыванием.

Правила игры:

- «Ловишка» не пятнает ребенка, который успел подлезть под предмет

- Нельзя находиться под предметом больше трех счетов: один, два, три.

Загадка: **Всю ночь летает –
Мышей добывает.
А станет светло –
Спать летит в дупло.**

Эй, ловишка, выходи!

Дети встают в круг и закрывают глаза. Воспитатель обходит ребят по внешнему кругу и мягко касается плеч одного из них. Он будет в игре ловишкой.

По сигналу воспитателя дети открывают глаза и начинают ходить врассыпную по залу (площадке), произнося слова:

**Мы шагали по площадке,
Только строили догадки –
Кто нас будет догонять?
От кого нам убегать?
Эй, ловишка, выходи!
Нас попробуй догони!**

После слова «догони» дети останавливаются, а «ловишка» встает в заранее указанное место (обруч, положенный на краю площадки) и произносит:

Быстро всех переловлю.

Я ловить ребят люблю.

После этого начинается бег с ловлей и увертыванием. Пойманные дети выбывают из игры.

«Рыбак и рыбки»

На полу или на площадке чертится большой круг. Один из играющих – «рыбак» - находится в центре круга, он приседает на корточки. Остальные играющие - рыбки, обступив круг, хором говорят:

«

**Рыбачок, рыбачок,
ты поймай нас на крючок».**

На последнем слове «рыбачок» вскакивает, выбегает из круга и начинает гоняться за рыбками, которые разбегаются по всей площадке.

Пойманная «рыбка» сама становится «рыбаком», и идет в центр круга.

«Тень»

Дети делятся на две команды. Дети на одной стороне площадки, тени – на другой. Дети идут навстречу друг другу, приговаривая:

Во дворе за мною тень

Ходит, бродит целый день.

Убегаю- догоняет,
Отстаю – не отстаёт.
Про меня она все знает.
Мои тайны выдает.
Мне ходить с тобой не лень –
Догони-ка меня, тень!

После этих слов тени догоняют детей. Кого поймали, те останавливаются. Игра продолжается, пока все дети не будут пойманы. Затем дети меняются ролями. Игра продолжается.

«Сова и мыши»

Перед началом игры выбирается «сова».
Остальные – мыши. Сова встает в обозначенное место «дупло».

Ведущий говорит: **День наступает, мыши играют.** Дети бегают по площадке.

Ведущий говорит: **ночь наступает, сова вылетает.**

После этих слов, «мыши» останавливаются на месте. Сова идет и задевает по очереди всех детей. Кого задела, встает за совой. Образуется длинная колонна. Когда все мыши собрались, сова громко хлопает в ладоши два раза и поворачивается к

детям. Те разбегаются. Кого первым поймала сова, тот становится водящим.

«Птицы в клетке»

Играющие делятся на две команды. Одна берется за руки, изображая клетку. Другая, изображая птиц, располагаются вне клетки.

Под музыку дети, стоящие в кругу начинают двигаться по кругу боковым галопом, птицы свободно летают за кругом в боратном направлении. По команде воспитателя клетка останавливается и играющие поднимают руки вверх, образуя воротца.

Под музыку птицы начинают пробегать под воротцами в клетку и выбегать из нее. Неожиданно музыка прекращается и воротца закрываются. Птицы, оказавшиеся в клетке, считаются пойманными и встают в круг. Клетка расширяется. Игра продолжается, пока все птицы не будут пойманными.

«Не задень верёвочку».

Дети размещаются на площадке в произвольном порядке. Двое ребят держат длинную натянутую верёвочку на высоте 20-22см. и ходят вдоль площадки вперед и назад. Играющие свободно бегают по площадке и перепрыгивают через верёвочку.

В конце отмечаются дети, которые ни разу не задели верёвку во время прыжков.

«Голубки»

Играющие голубки имеют прикрепленные на поясе ленточки определенного цвета. Под текст дети выполняют движения голубей.

Прилетели голубки на зеленые лужки
Они пили, они ели, возле берега сидели,
Шу! Полетели!

На сигнал Шу! Выбегают птицеловы и ловят голубей (срывают ленточки). По сигналу «Стоп!»- бег прекращается и подсчитывается, сколько голубей поймал каждый птицелов.

«Тень»

Дети разбиваются на пары и распределяют между собой роли ведущего и тени (для каждой пары). Ведущие читают стихи:

Во дворе за мною тень
Ходит, бродит целый день.
Убегаю- догоняет, отстаю- не отстаёт.

Про меня она все знает, мои тайны выдает.
Ведущий делает различные движения, а тень повторяет за ним. Ведущий поворачивается к своей тени и говорит:

Мне играть с тобой не лень,
Догони-ка меня, тень!

Дети , изображающие тень, догоняют своих напарников. Игра продолжается со сменой ролей в паре.

«Колобок»

Играющие делятся на две команды и строятся в колонны по 5-6 человек. В руках у капитанов команд по мячу-колобку. Хором дети проговаривают:

Наш весёлый колобок
Покатился на лужок.
Кто быстрее его вернёт,
Приз команде принесёт.

С последними словами капитаны команд поднимают мяч над головой, прогибаются назад и передают его следующему игроку. Стоящие последними игроки команд бегут с мячом вперед и встают впереди своих команд. Игра продолжается до тех пор, пока первые игроки вновь не окажутся первыми.

«Садовник»

Дети стоят на одной стороне зала, на другой-садовник. Дети и садовник двигаются навстречу друг другу со словами:

Садовник: Я иду сорвать цветок
И сплести себе венок.
Дети: Не хотим, чтоб нас срывали
И веночек нас вплетали.

После этих слов дети стараются убежать на свою сторону, а садовник старается их поймать. Пойманный ребенок тоже становится садовником. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не будут пойманными.

«Почта»

1 вариант.

Дети стоят врассыпную.

Ведущий: тук-тук,

Дети: Кто там?

Ведущий: Почтальон.

Дети: Откуда?

Ведущий: Из города Эн.

Дети: А что там делают?

Ведущий называет любое действие, а дети его выполняют (ходьба спиной вперед, ходьба с закрытыми глазами, ходьба с кружением, Прыжки на одной ножке и т.д.)

2 вариант.

По кругу раскладываются обручи- адреса доставки почты (названия городов) Каждый игрок получает адрес.

В центре стоит почтальон, в обручах игроки-адресаты. Воспитатель объявляет: почта идет из Москвы в Новосибирск. Игроки, чьи адреса названы, меняются местами, а почтальон старается занять пустое место. Ребенок, оставшийся без

адреса, становится почтальоном. Можно объявить, что почта идет во все города, тогда все дети меняются местами.

« Космонавты»

По площадке раскладываются обручи-ракеты. Каждая ракета предназначена для двух космонавтов. Играющих больше, чем мест в ракетах. Дети, проговаривая текст идут по площадке и выполняют тренировочные упражнения, готовясь к полету.

Ждут нас быстрые ракеты

Для полета на планеты.

На какую захотим,

На такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим места нет!

Ребята разбегаются и попарно занимают ракеты. Вставшие в обручи дети поднимают его над головой. По команде: «Взлет»- космонавты приставными шагами движутся по кругу. По команде : «Посадка»- космонавты опускают обруч вниз и кладут у своих ног. Оставшиеся вне ракет дети оценивают самую красивую парную позу космонавтов. В конце игры отмечаются самые внимательные игроки, совершившие наибольшее число полётов.

«Аисты»

По кругу раскладываются обручи-гнезда, в которых стоят аисты на одной ноге. Водящий-аист без гнезда скачет внутри круга со словами:

Подскажите, это кто
Занял тут моё гнездо?..
Вот оно!

С последними словами он прыгает в любое гнездо. Хозяин гнезда и бездомный аист оббегают круг извне, и тот, кто первым занимает гнездо, остается в нём, второй становится водящим.

«Воевода»

Играющие по кругу перекатывают мяч от одного к другому, произнося:

Катится яблоко в круг хоровода,
Кто его поднял, тот воевода.

Ребенок, у которого в этот момент окажется мяч, - воевода. Он говорит:

Я сегодня воевода
Я бегу из хоровода.

Бежит за кругом и кладёт мяч между двумя игроками. Дети хором говорят:

Раз, два, не воронь
И беги, как огонь!

Игроки бегут по кругу в противоположные стороны, стараясь раньше напарника схватить мяч. Тот, кто первым взял мяч, катит его по кругу.

«Как у бабушки Маруси убежали как-то гуси»

Перед началом игры выбирают детей, которые будут исполнять роль «гусей», остальные – «ребята». Варианты распределения ролей:

- 2 «гуся» (для младшего возраста);
- Девочки-«гуси», мальчики-«ребята» и наоборот;
- Дети делятся поровну и запоминают, кто будет «ребятами», а кто «гусями». (для старшего возраста)

Ребята встают в круг в середине зала (площадки), берутся за руки и по сигналу взрослого начинают ходьбу, произнося текст:

Как у бабушки Маруси
Убежали как-то гуси.
Травку есть не хотят -
Догоняют ребят,
Щиплют всех детей за пятки.
Убегайте без оглядки!

«Гуси» находятся за кругом и выполняют ходьбу: дети 4 лет – на месте; 5-7 лет – в полуприседе по периметру зала.

С окончанием слов «гуси» начинают «щипать» - пятнать детей. Ребята, которых запятнали, выбывают из игры.

«Бусинки».

Перед началом игры выбирают ведущего, который будет ловить детей – «собирать бусинки». Все дети встают за ним в колонну. По сигналу взрослого начинается ходьба за ведущим, (дети 4-5 лет прямо; 5-7 лет «змейкой»), одновременно произносятся текст:

Раскатились бусинки по ковру

Я сегодня бусинки собираю.

Насажаю на ниточку по одой –

бусинки получатся для мамочки родной.

С окончанием слов все разбегаются, а ведущий их ловит. Дети, которых ведущий запятнал, выполняют ходьбу по периметру зала в колонне друг за другом.

«Колобок 2»

Перед началом выбирают «лису». Этот ребенок встает на одной стороне зала (площадки). Здесь же в шеренгу располагаются остальные дети с мячом в руках. По сигналу взрослого они начинают отбивать мяч об пол под четкое совместное произнесение слов:

Я веселый колобок.

У меня румяный бок.

Я от дедушки ушел!

Я от бабушки ушел!

Никого я не боюсь.

По дорожке покачусь.

С окончанием слов дети толчком обеих рук прокатывают мячи к противоположной стороне площадки, бегут за ним и кладут в определенное место (корзина, обруч) Один из ребят произносит:

Ой, беда, беда, беда!

Может съесть меня лиса.

Очень быстро покачусь,

Может быть еще спасусь!

После этого начинается бег с увертыванием и ловлей : «лиса» ловит «колобков». Пойманный колобок выбывает из игры.

«Мартышки»

На противоположных сторонах зала (площадки) отмечают линии. За одной из них лежат мячи разных размеров, кегли, кубики. — это «фруктовый сад». Количество предметов должно превышать количество игроков. «Сад» охраняет «сторож» - выбранный перед игрой ребенок.

Остальные дети — «мартышки», у них за пояс закреплены ленточки (хвостики). Они встают в круг на донной стороне зала (площадки), берутся за руки и по команде взрослого начинают выполнять подскоки с ноги на ногу, весело произнося:

В далекой жаркой Африке

Живут стада мартышек.

**Огромное количество веселых
шалунишек**

Набеги совершают на местные сады

Когда они появятся- уж точно ждать беды.

С окончанием слов дети разъединяют руки и бегут к «фруктам» - стараясь перенести их за черту на противоположной стороне зала (площадки).

Сначала «сторож» передвигается вдоль своей линии, не давая «мартышкам» взять «фрукт».

Если он увидел, что «мартышка» взяла предмет, он пускается вдогонку, стараясь соврать ленточку.

Если «мартышка» добежала до своей линии, то положив предмет, она отправляется снова в «сад».

Бег проводится по всему пространству для игры.

Игра заканчивается, когда взрослый досчитает до десяти.

Мартышка может взять только один предмет за раз, а сторож выдергивает ленту только у тех мартышек, которые бегут с предметом.

«Мыльные пузыри»

Перед началом игры выбирают «ловишку», который встает на одной стороне зала (площадки). Остальные ребята – «мыльные пузыри» - располагаются врассыпную по всему пространству. По сигналу взрослого «ловишка» начинает шагать на месте, а ребята – по всей площадке, одновременно произнося слова:

Что за чудо-шарики в воздухе летят!

Красные, зеленые – радуют ребят.

Желтые и синие из мыла пузыри

Ветерком уносятся – их скорей лови!

После слова «лови» начинается бег с ловлей и увертыванием. В конце игры подсчитывается количество пойманных «пузырей».

«Мыши и котята»

Перед началом игры выбирают детей, которые будут исполнять роль «котят», остальные – «мыши». Варианты распределения ролей:

- Дети делятся поровну и запоминают, кто будет «котятами», а кто «мышатами». (для старшего возраста)

«Мыши» распределяются в рассыпную, а «котята» по краям. Мыши начинают ходить на носочках, руки на поясе, а «котята» обычной ходьбой по периметру, проговаривая слова:

Забрались в кладовку мыши,

Ходят тихо, тише, тише.

Но хозяйские котята

Тихо ходят, как мышата.

Поохотиться хотят

И поймать мышат-ребят.

С окончанием слов «мыши» разбегаются, а «котята» их ловят.

«Медведи и пчелы»

Играющие делятся на две команды. Одна – пчелы, другая – медведи. На одной стороне зала находится «улей», на другой – «луг». В стороне располагается берлога медведей. По сигналу пчелы вылетают из улья, жужжат, летят на «луг» за медом. Как только пчелы улетели, медведи залазят в «улей» и лакомятся медом. После сигнала «медведи!» пчелы летят к своим ульям, стараются «ужалить» медведя (дотронуться), те убегают в «берлогу». Ужаленные медведи пропускают одну игру. Игра возобновляется. После 2-3 раз игроки меняются ролями.

«Мороз и огонек»

Считалкой выбирают Мороза:

Шапка, шубка, рукавицы,

На плече сидит синица.

Борода и красный нос –

Это Дедушка Мороз!

Дед Мороз отворачивается, чтобы не видеть огонька. Огонька выбирают тоже считалкой:

Эна, бена, два полена.

Спички, свечка, дым колечком.

Я подул на уголек –

Выходи-ка, огонек!

На счет 1 – 2 – 3 – беги! Дети бегут с одного края площадки на другой, а Дед Мороз их салит. Если осалит огонька, дети собираются в кружок и кричат: Дед Мороз, у тебя шапка горит, у тебя валенки горят и т.д.

«Мороз – красный нос!»

Дети стоят на одной стороне площадки. Считалкой выбирают Мороза; он встает посередине площадки и говорит:

Я – Мороз-красный нос.

***Кто из вас решится в путь дороженьку
пуститься?***

Дети отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз!

После этих слов дети перебегают площадку, а Мороз пытается их осалить. До кого дотронулся, того и заморозил.(ребенок стоит на месте). После Двух пробежек подсчитывается количество замерзших, выбирается новый Мороз. В конце игры называют самого ловкого Мороза.

«Продавец горшков».

Играющие делятся на две команды. Дети – горшки садятся на колени и образуют круг. За каждым «горшочком» стоит хозяин – продавец. Выбирается водящий – покупатель, который стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяинов и начинает разговор:

- Эй, дружок, продай горшок!

- Продам.

- Сколько стоит?

- Три рубля (не больше трех)

Водящий касается хозяина три раза и они начинают бег за кругом в разные стороны. Кто первый займет место, тот и хозяин. После двух – трех пробежек, дети меняются ролями.

«Дракон»

Дети делятся на 2 -3 -4 команды, встают колонной. Между участниками спиной или грудью зажимаются мячи. Колонна начинает движение. Побеждает та колонна, которая потеряла меньше всего мячей.

«Рыбки плавают в пруду»

Дети стоят врассыпную, сложив ладошки лодочкой перед собой. Они начинают двигаться со словами:

Рыбки плавают в пруду,

Не поймаеть ни одну. – 2 раза.

После этого выплывает «хищная рыба» или выходит «рыбак», рыбки принимают заранее оговоренную позу и не шевелятся. Тот, кто пошевелился, считается пойманным. Поиграв 1 -2 раза, выбирают нового водящего. В конце игры отмечают самого ловкого водящего.

«Вороны и воробьи»

1 вариант.

Дети делятся на две команды, «вороны» и «воробьи», стоящие друг против друга.

Посередине зала лежат предметы: большие для ворон, маленькие для воробьев. Дети – птицы «летают» по площадке, По сигналу дети должны разобрать нужные им предметы и вернуться на свои места. Чья команда быстро построится и разберет свои предметы, та и выигрывает.

2 вариант

Большие предметы – вороны, маленькие – воробьи. Дети бегают по площадке. По сигналу «вороны» дети должны среагировать на сигнал и принести только большие предметы. Побеждает та команда, которая правильно среагировала на сигнал и принесла большее количество «ворон». То же и по сигналу «воробьи».

«Лягушки и цапля»

Обозначается круг – «болото». Выбирают водящего – «цаплю». Лягушки начинают прыгать по периметру болота со словами:

Вот лягушки по дорожке

Скачут, вытянувши ножки.

Ква – ква – ква, скачут вытянувши ножки.

После сигнала лягушки делают прыжок в «болото» и замирают. В это время в болото входит «цапля». Прыгая на одной ноге она ловит лягушек, которые прыгают в полуприседе, руки на поясе. Подсчитывается количество пойманных лягушек, выбирается новая цапля и игра продолжается.

«Пескарь»..

По считалке выбирается водящий – пескарь. Отмечаются берега водоема, за пределы которого водящий не имеет права выбегать. Играющие произносят слова:

В воде водится пескарь.

Он, конечно, рыбий царь.

Но его я проведу

В плен к нему не попаду!

Проговаривая текст, дети бегут от одного берега до другого. Пескарь, не выходя за пределы водоема, пятнает их. Игроки, которых осалили, останавливаются и принимают условленную позу. Пойманных можно выручать, если коснуться их при возврате с другого берега.

Позы:

1. «Стрекоза» - стоя на носках, руки на поясе, локти назад.
2. «Ласточка» - стоя на одной ноге.

«Иголка, нитка, узелок». (бур.нар.игра)

Дети – «иголка, нитка, узелок» держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

Играющие встают в круг, держась за руки.

Считалкой выбирают иголку, нитку, узелок.

Все они бегают друг за другом, то, забегая в круг, то выбегая из него. Если же нитка или узелок оторвался, выбирают новую тройку.

Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро и не отставая друг от друга.

Можно усложнить игру: иголка, нитка, узелок бегают, не взявшись за руки, а плотно стоя друг за другом. Если расстояние между ними очень большое, эта тройка заменяется.

«Большой мяч».

Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатывать мяч ногами из круга, а тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему надо вкатить мяч в круг.

Правила игры: играющие не берут мяч руками в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

«Маланья».

Дети становятся в круг и берутся за руки. В центре круга – ведущий – Маланья. Все идут по кругу и говорят:

У Маланьи, у старушки

Жили в маленькой избушке

Семь сыновей, семь сыновей.

Вот с такими вот глазами,

вот с такими вот ушами

вот с такой головой,

вот с такой бородой (показывает ведущий)

ничего они не ели

На нее они смотрели

И делали вот так!

Маланья показывает любые интересные движения, а дети повторяют за ней. Через 3 – 4 повторения выбирается новая Маланья.

«Бездомный заяц».

Дети располагаются по площадке в обручах. По сигналу дети – зайцы выбегают из домиков и прыгают в рассыпанную. Во время прыжков взрослый убирает один обруч и музыка останавливается. Дети стараются занять себе любой свободный домик. Кому не хватило – тот становится бездомным. В следующей игре он старается найти и занять себе домик. Игра повторяется.

Варианты: можно играть в игру парами, держась за руки и т.д.

1. «Первооткрыватели»

Участники игры делятся на несколько команд. Им предлагается открыть новую планету – надуть как можно быстрее воздушный шарик и заселить эту планету жителями – быстро нарисовать фломастерами фигурки человечков

за определенное время. У кого жителей
окажется больше, тот победитель.

«Антошка».

Дети становятся в круг и берутся за руки. Они
идут по кругу и говорят:

***Антошка, картошка,
Костяная ножка.
Сам с вершок, голова с горшок.***

После этих слов все дети опускают руки,
поворачиваются спиной в круг и закрывают
глаза. Взрослый в это время накрывает одного
ребенка покрывалом. Дети поворачиваются в
круг и стараются угадать, кто «Антошка».
Старшие дети могут назвать цвет футболки, в
которую одет «Антошка» и так далее.