



**ГОРОДСКОЙ ОКРУГ ХАНТЫ-МАНСИЙСК
ХАНТЫ-МАНСИЙСКИЙ АВТОНОМНЫЙ ОКРУГ - ЮГРА
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ХАНТЫ-МАНСИЙСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД № 23 «БРУСНИЧКА»**

КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

**Воспитатель:
Васильева Н.Ш.**

Ханты-Мансийск, 2021

«Совушка»

Цель: учиться неподвижно стоять некоторое время, внимательно слушать.

Ход игры: Играющие свободно располагаются на площадке. В стороне («в дупле») сидит или стоит «Сова». Воспитатель говорит: *«День наступает – все оживает»*. Все играющие свободно двигаются по площадке, выполняя различные движения, имитируя руками полет бабочек, стрекоз и т.д.

Неожиданно произносит: *«Ночь наступает, все замирает, сова вылетает»*. Все должны немедленно остановиться в том положении, в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова» медленно проходит мимо играющих и зорко осматривает их. Кто пошевелится или засмеется, того «сова» отправляет к себе в «дупло». Через некоторое время игра останавливается, и подсчитывают, сколько человек «сова» забрала к себе. После этого выбирают новую «сову» из тех, кто к ней не попал. Выигрывает та «сова», которая забрала себе большее число играющих.

«Бездомный заяц»

Цель: быстро бегать; ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Выбирается «охотник» и «бездомный заяц». Остальные «зайцы» стоят в обручах – «домиках». «Бездомный заяц» убегает, а «охотник» догоняет. «Заяц» может встать в домик, тогда «заяц», стоявший там, должен убегать. Когда «охотник» поймал «зайца», он сам становится им, а «заяц» – «охотником».

«Лиса в курятнике»

Цель: учить мягко прыгивать, сгибая ноги в коленях; бегать не задевая друг друга, увертываться от ловящего.

Ход игры: На одной стороне площадки очерчивается «курятник». В нем на насесте (на скамейках) сидят «куры». На противоположной стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается «лисой», остальные – «куры». По сигналу «куры» прыгивают с насеста, ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу: «Лиса!» – «куры» убегают в курятник и взбираются на насест, а «лиса» старается утащить «курицу», не успевшую спастись, и уводит ее в свою нору. Остальные «куры» снова прыгивают с насеста, и игра возобновляется. Игра заканчивается, когда «лиса» поймает двух-трех «кур».

«Пробеги тихо»

Цель: учить бесшумно двигаться.

Ход игры: Дети делятся на группы из 4-5 человек, распределяются на три группы и выстраиваются за чертой. Выбирают водящего, он садится посередине площадки и закрывает глаза. По сигналу одна подгруппа бесшумно бежит мимо водящего на другой конец площадки. Если водящий услышит, он говорит «Стой!» и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, водящий говорит, какая группа бежала. Если он правильно указал группу, дети отходят в сторону. Если ошибся, они возвращаются на свои места. Так поочередно пробегают все группы. Выигрывает та группа, которая пробежала тихо и которую водящий не смог обнаружить.

«Самолеты»

Цель: учить легкости движений, действовать после сигнала.

Ход игры: Перед игрой необходимо показать все игровые движения. Дети становятся на одной стороне площадки. Воспитатель говорит «К полету готовы. Завести моторы!». Дети делают вращательные движения руками перед грудью. После сигнала «Полетели!» разводят руки в стороны и разбегаются по залу. По сигналу «На посадку!» играющие направляются на свою сторону площадки.

«Зайцы и волк»

Цель: учить правильно прыгать на двух ногах; слушать текст и выполнять движения в соответствии с текстом.

Ход игры: Одного из играющих выбирают «волком». Остальные – «зайцы». В начале игры «зайцы» стоят в своих домиках, волк находится на противоположной стороне. «Зайцы» выходят из домиков, воспитатель говорит:

Зайцы скачут скок, скок, скок,

На зеленый на лужок.

Травку щиплют, кушают,

Осторожно слушают – не идет ли волк.

Дети прыгают, выполняют движения. После этих слов «волк» выходит из оврага и бежит за «зайцами», они убегают в свои домики. Пойманных «зайцев» «волк» отводит к себе в овраг.

«Охотник и зайцы»

Цель: учить метать мяч в подвижную цель.

Ход игры: На одной стороне – «охотник», на другой в нарисованных кругах по 2-3 «зайца». «Охотник» обходит площадку, как бы разыскивая следы «зайцев», затем возвращается к себе. Воспитатель говорит: «Выбежали на полянку зайцы». «Зайцы» прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед. По слову «охотник», «зайцы» останавливаются, поворачиваются к нему спиной, а он, не сходя с места, бросает в них мячом. Тот «заяц», в которого попал «охотник», считается подстреленным, и «охотник» уводит его к себе.

«Жмурки»

Цель: учить внимательно слушать текст; развивать координацию в пространстве.

Ход игры: Жмурка выбирается при помощи считалки. Ему завязывают глаза, отводят на середину площадки, и поворачивают несколько раз вокруг себя. Разговор с ним:

- *Кот, кот, на чем стоишь?*

- *На мосту.*

- *Что в руках?*

- *Квас.*

- *Лови мышей, а не нас!*

Игроки разбегаются, а жмурка их ловит. Пойманного игрока жмурка должен узнать, назвать его по имени, не снимая повязки. Тот становится жмуркой.

«Удочка»

Цель: учить правильно подпрыгивать: оттолкнуться и подобрать ноги.

Ход игры: Дети стоят по кругу, в центре – воспитатель с веревкой в руках, на конце которой привязан мешочек. Воспитатель крутит веревку, а дети должны перепрыгнуть.

«Кто скорее до флажка?»

Цель: развивать быстрый бег, ловкость.

Ход игры: Дети распределяются на несколько команд. На расстоянии 3 м от исходной черты ставятся флажки. По сигналу воспитателя надо прыжками на двух ногах допрыгать до флажка, обогнуть его и бегом возвратиться в конец своей колонны.

«Птички и кошка»

Цель: учить двигаться по сигналу, развивать ловкость.

Ход игры: В большом кругу сидит «кошка», за кругом – «птички». «Кошка» засыпает, а «птички» впрыгивают в круг и летают там, присаживаются, клюют зерна. «Кошка» просыпается и начинает ловить «птиц», а они убегают за круг. Пойманных «птичек» кошка отводит в середину круга. Воспитатель подсчитывает, сколько их.

« Не попадись!»

Цель: учить правильно прыгать на двух ногах; развивать ловкость.

Ход игры: Кладется шнур в виде круга. Все играющие стоят за ним на расстоянии полушага. Выбирается водящий. Он становится внутри круга. Остальные дети прыгают в

круг и обратно. Водящий бегает по кругу, стараясь коснуться играющих в то время, когда они находятся внутри. Через 30-40сек. Воспитатель прекращает игру.

«Ловишки»

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры: С помощью считалочки выбирается ловишка. Он становится в центре. Дети стоят в одной стороне. По сигналу дети перебегают на другую сторону, а ловишка старается их поймать. Пойманный становится ловишкой. В конце игры говорят, какой ловишка самый ловкий.

«К названному дереву беги»

Цель: тренировать в быстром нахождении названного дерева; закреплять названия деревьев; развивать быстрый бег.

Ход игры: выбирается водящий. Он называет дерево, все дети должны внимательно слушать, какое дерево названо, и в соответствии с этим перебежать от одного дерева к другому. Водящий внимательно следит за детьми, кто побежит не к тому дереву, отводит на скамейку штрафников.

«Найди листок, как на дереве»

Цель: учить классифицировать растения по определенному признаку; развивать наблюдательность.

Ход игры: Воспитатель делит группу на несколько подгрупп. Каждой предлагает хорошо рассмотреть листья на одном из деревьев, а потом найти такие же на земле. Педагог говорит: «Давайте посмотрим, какая команда быстрее найдет нужные листья». Дети начинают поиски. Члены каждой команды, выполнив задание, собираются около дерева, листья которого они искали. Выигрывает та команда, которая соберется возле дерева первой, или та, которая соберет больше листьев.

«Кто скорее соберет?»

Цель: учить группировать овощи и фрукты; воспитывать быстроту реакции на слова, выдержку и дисциплинированность.

Ход игры: Дети делятся на две бригады: «Садоводы» и «Огородники». На земле лежат муляжи овощей и фруктов и две корзины. По команде воспитателя бригады начинают собирать овощи и фрукты каждый в свою корзину. Кто собрал первым, поднимает корзину вверх и считается победителем.

«Жуки»

Цель: развивать координацию движений; развивать ориентацию в пространстве; упражнять в ритмичной, выразительной речи.

Ход игры: Дети-жуки сидят в своих домах (на скамейке) и говорят: «Я жук, я тут живу, жужжу, жужжу:ж-ж-ж». По сигналу педагога «жуки» летят на поляну, греются на солнышке и жужжат, по сигналу «дождь» возвращаются в домики.

«Найди себе пару»

Цель: учить быстро бегать, не мешая друг другу; закреплять названия цветов.

Ход игры: Воспитатель раздает разноцветные флажки играющим. По сигналу воспитателя дети бегают, при звуке бубна находят себе пару по цвету флажка и берутся за руки. В игре должно принимать участие нечетное кол-во детей, чтобы один остался без пары. Он и выходит из игры.

«Такой листок - лети ко мне»

Цель: развивать внимание, наблюдательность; упражнять в нахождении листьев по сходству; активизировать словарь.

Ход игры: Воспитатель с детьми рассматривает листья, упавшие с деревьев. Описывает их, говорит, с какого они дерева. Через некоторое время, раздает детям листья от разных деревьев, находящихся на участке, и просит внимательно его послушать. Показывает лист от дерева и говорит: «У кого такой же листок, бегите ко мне!»

«Зимующие и перелетные птицы» (русская народная)

Цель: развивать двигательные навыки; закреплять представление о поведении птиц зимой.

Ход игры: Дети надевают шапочки птиц (перелетных и зимующих). В середине площадки на расстоянии друг от друга стоят два ребенка в шапочках Солнышка и Снежинки. «Птицы» бегают врассыпную со словами:

Птички летают, зерна собирают.

Маленькие птички, птички-невелички.

После этих слов «перелетные птицы» бегут к Солнцу, а «зимующие» - к снежинке. Чей круг быстрее соберется, тот и выиграл.

«Пчелки и ласточка» (русская народная)

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры: Играющие дети-«пчелки» сидят на корточках. «Ласточка» - в своем гнезде. «Пчелки» (сидят на поляне и напевают):

Пчелки летают, медок собирают!

Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!

Ласточка: - *Ласточка летает, пчелок поймает.*

Вылетает и ловит «пчел». Пойманный становится «ласточкой».

«Песенка стрекозы»

Цель: развивать координацию движений; упражнять в ритмичной, выразительной речи.

Ход игры: Дети становятся в круг, произносят хором слова, сопровождая их движениями:

Я летала, я летала, устали не знала.

(Плавно взмахивают руками.)

Села, посидела, опять полетела.

(Опускаются на одно колено.)

Я подруг себе нашла, весело нам было.

(Плавные взмахи руками.)

Хоровод кругом вела, солнышко светило.

(Водят хоровод.)

«Кот на крыше»

Цель: развивать координацию движений; развивать ритмичную, выразительную речь.

Ход игры: Дети становятся в круг. В центре – «кот». Остальные дети – «мыши». Они тихо подходят к «коту» и, грозя друг другу пальцем, говорят хором вполголоса:

Тише мыши, тише мыши...

Кот сидит на нашей крыше.

Мышка, мышка, берегись.

И коту не попадись!

После этих слов «кот» гонится за мышками, те убегают. Нужно отметить чертой мышкин дом – норку, куда «кот» не имеет права забегать.

«Журавль и лягушки»

Цель: развивать внимание, ловкость; учить ориентироваться по сигналу.

Ход игры: На земле чертится большой прямоугольник – река. На расстоянии 50 см от нее сидят дети-«лягушки» на кочках. Позади детей в своем гнезде сидит «журавль».

«Лягушки» усаживаются на кочки и начинают свой концерт:

Вот с насижженной гнилушки

В воду шлепнулись лягушки.

И, надувшись, как пузырь,

Стали квакать из воды:

«Ква, ке,ке,

Ква,ке,ке.

Будет дождик на реке».

Как только лягушки произнесут последние слова, «журавль» вылетает из гнезда и ловит их. «Лягушки» прыгают в воду, где «журавлю» ловить их не разрешается. Пойманная «лягушка» остается на кочке до тех пор, пока «журавль» не улетит и не вылезут «лягушки» из воды.

«Охота на зайцев»

Цель: развивать внимание, ловкость, быстрый бег.

Ход игры: Все ребята-«зайцы» и 2-3 «охотника». «Охотники» находятся на противоположной стороне, где для них нарисован дом.

Воспитатель: -

Никого нет на лужайке.

Выходите, братцы-зайки,

Прыгать, кувыркаться!..

По снегу кататься!..

«Охотники» выбегают из домика и охотятся на зайцев. Пойманных «зайцев» «охотники» забирают себе в дом, и игра повторяется.

«Жмурки с колокольчиком»

Цель: развлечь детей, способствовать созданию у них хорошего, радостного настроения.

Ход игры: Одному из детей дают колокольчик. Двое других детей – жмурки. Им завязывают глаза. Ребенок с колокольчиком убегает, а жмурки его догоняют. Если кому-то из детей удастся поймать ребенка с колокольчиком, то они меняются ролями.

«Воробушки»

Цель: развивать ловкость, внимание.

Ход игры: Дети (воробушки) сидят на скамейке (в гнездышках) и спят. На слова педагога: «*В гнезде воробушки живут и утром рано все встают*», дети раскрывают глаза, громко говорят: «*Чирик-чик-чик, чирик-чик-чик! Так весело поют*». После этих слов дети разбегаются по участку. На слова педагога: «*В гнездышко полетели!*» - возвращаются на свои места.

«Зайка»

Цель: развивать ловкость, быстрый бег.

Ход игры: Выбираются 2 ребенка: «зайчик» и «волк». Дети образуют круг, взявшись за руки. За кругом – «зайчик». В кругу «волк». Дети ведут хоровод и произносят стихотворение. А «зайка» прыгает за кругом:

Скачет зайка маленький около завалинки,

Быстро скачет зайка, ты его поймай-ка!

«Волк» старается выбежать из круга и поймать «зайчика». Когда «зайчик» пойман, игра продолжается с другими игроками.

«Лисичка и курочки»

Цель: развивать быстрый бег, ловкость.

Ход игры: На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном – стоит лисичка. Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т.д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «*Ку-ка-ре-ку!*» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков. Если водящему не удастся запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.

«Зайцы и медведи»

Цель: развивать ловкость, умение перевоплощаться.

Ход игры: Ребенок-«медведь» сидит на корточках и дремлет. Дети- «зайцы» прыгают вокруг и дразнят его:

Мишка бурый, мишка бурый,

Отчего такой ты хмурый?

«Медведь» встает, отвечает:

Я медком не угостился

Вот на всех и рассердился.

1,2,3,4,5 – начинаю всех гонять!

После этого «медведь» ловит «зайцев».

«Где мы были»

Цель: развивать двигательные навыки и умения; развивать наблюдательность, внимание, сообразительность, дыхание.

Ход игры: Считалкой выбирается водящий. Он выходит за веранду. Оставшиеся дети сговариваются, какие движения они будут делать. Потом приглашают водящего. Он говорит: *«Здравствуйте, дети! Где вы были, что вы делали?»* Дети отвечают: *«Где мы были, мы не скажем, а что делали покажем!»* Если водящий отгадал выполняемое детьми движение, то выбирается новый водящий. Если не смог отгадать – снова водит.

«У медведя во бору»

Цель: учить ориентироваться в пространстве; развивать внимание.

Ход игры: На одном конце площадки проводится черта. Это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2—3 шагов, очерчивается место для медведя. На противоположном конце обозначается линией дом детей. Воспитатель назначает одного из играющих медведем (можно выбрать считалкой). Остальные играющие — дети, они находятся дома. Воспитатель говорит: *«Идите гулять»*. Дети направляются к опушке леса, собирают грибы, ягоды, т. е. имитируют соответствующие движения и говорят: *« У медведя во бору,*

грибы, ягоды беру, А медведь сидит и на нас рычит».

Медведь с рычанием встает, дети убегают. Медведь старается их поймать (коснуться). Пойманного он отводит к себе. Игра возобновляется. После того как медведь поймает 2—3 играющих, назначается или выбирается новый медведь. Игра повторяется.

«Перелет птиц»

Цель: учить двигаться в одном направлении, быстро убежать после сигнала.

Ход игры: Дети стоят в одном углу участка – они птицы. В другом углу – скамейки. По сигналу педагога: *«Птички улетают!»*, дети, подняв руки, бегают по площадке. По сигналу: *«Буря!»*, бегут к скамейкам и садятся на них. По сигналу взрослого: *«Буря кончилась!»*, дети слезают со скамеек и продолжают бег.

«Огуречик... огуречик...»

Цель: формировать умение прыгать на двух ногах в прямом направлении; бегать не наталкиваясь друг на друга; совершать игровые действия в соответствии с текстом.

Ход игры: На одном конце зала – воспитатель, на другом дети. Они приближаются к ловишке прыжками на двух ногах. Воспитатель говорит: *Огуречик, огуречик не ходи на тот кончик, Там мышка живет, тебе хвостик отгрызет»*. После окончания речевки, дети убегают в свой дом. воспитатель произносит слова в таком ритме, чтобы дети могли на каждое слово подпрыгнуть два раза. После того как игра освоена детьми роль мышки можно поручать наиболее активным детям.

«Ловишка, бери ленту!»

Цель: развивать ловкость, воспитывать честность, справедливость при оценке поведения в игре.

Ход игры: Играющие встают в круг, выбирают ловишку. Все, кроме ловишки, берут цветную ленту и закладывают сзади за пояс или за ворот. Ловишка встает в центр круга. По сигналу воспитателя *«Беги!»* дети разбегаются по площадке. Ловишка догоняет их, стараясь вытянуть у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. По сигналу воспитателя *«Раз, два, три. В круг скорей беги!»* дети собираются в круг. Ловишка подсчитывает количество лент и возвращает их детям. Игра возобновляется с новым ловишкой.

«Цветные автомобили»

Цель: учить в соответствии с цветом флажка выполнять действия, ориентироваться в пространстве.

Ход игры: Дети размещаются по краям площадки, они – автомобили. Каждому свой цветной круг. Воспитатель в центре, в руках у него три цветных флажка. Он поднимает один, дети, имеющие круг этого цвета разбегаются в разных направлениях. Когда воспитатель опускает флажок, дети останавливаются. Воспитатель поднимает флажок другого цвета и т.д.

«Картошка» (русская народная игра)

Цель: познакомить с народной игрой; учить перебрасывать мяч.

Ход игры: Игроки встают в круг и перебрасывают мяч друг-другу не ловя его. Когда какой-нибудь игрок роняет мяч - он садится в круг (становится "картошкой"). Из круга, подпрыгивая из положения сидя, игрок пытается поймать мяч. Если поймает, то снова становится к играющим, а тот игрок, который упустил мяч - становится картошкой. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок или не надоест.

«Птицы и автомобиль»

Цель: развивать двигательные умения и навыки; развивать слуховое внимание; умение двигаться в соответствии со словами стихотворения.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Это «птички» в гнездышках. На противоположной стороне – воспитатель. Он изображает автомобиль. После слов воспитателя:

*Прискакали птички, птички-невелички,
Весело скакали, зернышки клевали.*

Дети – «птички» летают и прыгают, размахивая руками. По сигналу воспитателя: «Автомобиль по улице бежит, пыхтит, спешит, гудок гудит. Тра-та-та-та, берегись, посторонись». Дети- «птички» убегают от автомобиля.

«Мышеловка»

Цель: развивать ловкость, умение действовать после сигнала.

Ход игры: Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая группа детей, взявшись за руки, образует круг. Они изображают мышеловку. Остальные дети (мыши) находятся вне круга. Изображающие мышеловку, начинают ходить по кругу, приговаривая:

*Ах, как мыши надоели,
Развелось их – просто страсть.
Все погрызли, все поели,
Всюду лезут – вот напасть.
Берегитесь же, плутовки,
Доберемся мы до вас.
Вот захлопнем мышеловку,
И поймает сразу вас!*

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По сигналу воспитателя «Хлоп» стоящие по кругу дети опускают руки, приседают — мышеловка захлопывается. Мыши, не успевшие выбежать из круга (мышеловки), считаются пойманными. Пойманные становятся в круг, мышеловка увеличивается. Когда большая часть детей поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется. Игра повторяется 4—5 раз. После того как мышеловка захлопнулась, мышам нельзя подлезать под руки стоящих по кругу или пытаться разорвать сцепленные руки. Наиболее ловких детей, которые ни разу не попались в мышеловку, следует отметить.

«Пробеги и не задень»

Цель: развивать ловкость движения.

Ход игры: Из больших снежков выкладывают цепочку. Задача игроков - пробежать между снежками и не задеть их.

«Снежная баба» (русская народная игра)

Цель: развивать двигательную активность.

Ход игры: Выбирается «Снежная баба». Она садится на корточки в конце площадки. Дети идут к ней, притоптывая,
*Баба Снежная стоит,
Утром дремлет, днями спит.
Вечерами тихо ждет,
Ночью всех пугать идет.*

На эти слова «Снежная баба» просыпается и ловит детей. Кого поймает, тот становится «Снежной бабой».

«Утка и селезень» (русская народная игра)

Цель: знакомить с русскими народными играми; развивать быстроту движения.

Ход игры: Двое играющих изображают Утку и Селезня. Остальные образуют круг и берутся за руки. Утка становится в круг, а Селезень за кругом. Селезень пытается проскочить в круг и поймать Утку, при этом все поют:

*Селезень, ловит утку,
Молодой ловит серую.
Пойди, утица, домой,
Пойди, серая, домой.
У тебя семеро детей,
Восьмой селезень.*

«Попади в обруч»

Цель: развивать меткость, глазомер.

Ход игры: Дети бросают снежки в обруч с расстояния 5-6 м.

«Снежки и ветер»

Цель: развивать двигательные навыки.

Ход игры: Дети стоят в кругу, держась за руки. По сигналу воспитателя: «Ветер задул сильный, сильный. Разлетайтесь, снежинки!» - разбегаются в разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Воспитатель говорит: «Ветер стих! Возвращайтесь, снежинки в круг!» - дети сбегаются в кружок и берутся за руки.

«Берегись, заморожу»

Цель: развивать ловкость.

Ход игры: Все играющие собираются на одной стороне площадки, воспитатель с ними. «Убегайте, берегитесь, догоню и заморожу», говорит воспитатель. Дети бегут к противоположной стороне площадки, чтобы спрятаться в домике.

«Пустое место»

Цель: развивать быстроту реакции, ловкость, скорость, внимание.

Ход игры: Дети держатся за обруч правой рукой, и двигаются по часовой стрелке, а ведущий идет в противоположную сторону со словами:

*Вокруг домика хожу
И в окошечко глажу,
К одному я подойду
И тихонько постучу:
«Тук-тук-тук».*

Все дети останавливаются. Игрок, возле которого остановился ведущий, спрашивает: «Кто пришел?» ведущий называет имя ребенка и продолжает:

*Ты стоишь ко мне спиной,
Побежим-ка мы с тобой.
Кто из нас молодой*

Прибежит быстрее домой?

Ведущий и ребенок бегут в противоположные стороны. Выигрывает тот, кто первым займет пустое место у круга.

«Лохматый пес»

Цель: развивать внимание, быстрый бег; учить по-разному обозначать предметы в игре.
Ход игры: Дети стоят на одной стороне площадки. Водящий – пес – на другой стороне.
Дети тихо подходят к нему со словами:

*Вот лежит лохматый пес,
В лапы свой уткнувши нос.
Тихо, смирно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдем к нему, разбудим,
И посмотрим что-то будет!*

После этих слов пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются, а пес старается их поймать.

«Мы веселые ребята»

Цель: развивать ловкость, внимание.

Ход игры: Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне также проводится черта – это дома. В центре площадки находится ловишка. Играющие хором произносят:

*Мы веселые ребята, любим бегать и скакать
Ну, попробуй нас догнать.
1,2,3 – лови!*

После слова «Лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка старается поймать их. Тот, кого ловишка успеет задеть до черты, считаются пойманными и отходят в сторону, пропуская одну перебежку. После двух перебежек выбирается другой ловишка.

«Карусель»

Цель: учить одновременно двигаться и говорить, быстро действовать после сигнала.

Ход игры: Играющие стоят в кругу. На земле лежит веревка, концы которой связаны. Они подходят к веревке, поднимают ее с земли и, держась за нее правыми {или левыми} руками, ходят по кругу со словами:

*Еле, еле, еле, еле
Завертелись карусели,
А потом кругом, кругом
Все бегом, бегом, бегом.*

Играющие двигаются сначала медленно, а после слова «бегом» бегут.

По команде руководителя «Поворот!» они быстро берут веревку другой рукой и бегут в противоположную сторону. На словах:

*Тише, тише, не спешите,
Карусель остановите,
Раз и два, раз и два,
Вот и кончилась игра.*

Движение карусели постепенно замедляется, а с последними словами останавливается. Играющие кладут веревку на землю и разбегаются по площадке. По сигналу они спешат вновь сесть на карусель, то есть взяться рукой за веревку, и игра возобновляется. Занимать места на карусели можно только до третьего звонка (хлопки). Опоздавший на карусели не катается.

«Котята и щенята»

Цель: учить красиво передвигаться на носочках, соединять движение со словами; развивать ловкость.

Ход игры: Играющих делят на две группы. Дети одной группы изображают «котят», Другой – «щенят». «Котята» находятся около скамейки; «щенята» - на другой стороне участка. Воспитатель предлагает «котят» побегать легко, мягко. На слова воспитателя: «Щенята!» - вторая группа детей перелезает через скамейки. Они бегут за «котят» и лают: «Ав-ав-ав». «Котята», мяукая, быстро влезают на скамейку. Воспитатель все время

находится рядом. «Щенята» возвращаются в свои домики. После 2-3-х повторений, дети меняются ролями, и игра продолжается.

«Пузырь»

Цель: научить детей образовывать круг, меняя его размер в зависимости от игровых действий; формировать умение согласовывать действия с произносимыми словами.

Ход игры: Дети вместе с воспитателем, взявшись за руки, образуют круг и проговаривают слова:

Раздувайся пузырь, раздувайся большой.

Оставайся такой да не лопайся.

Играющие в соответствии с текстом отходят назад держась за руки до тех пор, пока воспитатель не скажет «Лопнул пузырь!». Тогда играющие приседают на корточки и говорят «Хлоп!». И идут в цент круга со звуком «ш-ш-ш». затем снова становятся в круг.

«Кот Васька»

Цель: развивать внимание, ловкость.

Ход игры: Дети водят хоровод, в середине «спит» кот.

Мыши водят хоровод

На лежанке дремлет кот.

Тише, мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите.

Как проснётся Васька кот

Разобьёт наш хоровод.

Кот просыпается, ловит мышей. Мыши убегают в домики.

«Капуста» (русская народная игра)

Цель: развивать ловкость движений.

Ход игры: Круг – это огород. В середине складывают платки, обозначающие капусту. «Хозяин» садится рядом с капустой и говорит:

Я на камешке сажу, мелки колышки тешу,

Мелки колышки тешу, огород свой горожу.

Чтоб капусту не украли, в огород не прибежали

Волки и синицы, бобры и куницы,

Заяц усатый, медведь косолапый.

Дети стараются забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает – из игры выбывает.

«Кто где живет»

Цель: учить группировать растения по их строению; развивать внимание, память, ориентацию в пространстве.

Ход игры: Детей делят на две группы: «Белочки» и «зайчики». «Белочки» ищут растения, за которыми могут укрыться, а «зайчики» - под которыми могут спрятаться. «Белочки» прячутся за деревья, а «зайчики» - за кусты. Выбирают водящего – «лису». «Зайчики» и «белочки» бегают по поляне. По сигналу: «Опасность - лиса!» - «белочки» бегут к дереву, «зайцы» - к кустам. Кто неправильно выполнил задание, тех «лиса» ловит.

«Дети и волк»

Цель: развивать двигательные умения и навыки; учить понимать и употреблять в речи глаголы прошедшего времени и глаголы повелительного наклонения.

Ход игры: На одной стороне площадки перед начерченной линией стоят дети. На противоположной стороне, за "деревом" (стулом или столбиком), сидит "волк" - ведущий. Воспитатель проговаривает:

Дети в лесу гуляли, землянику собирали,

Много ягодок везде – и на кочках, и в траве.

Дети расходятся по площадке, бегают. Воспитатель продолжает:

Но вот сучья затрещали...

*Дети, дети, не зевайте,
Волк за елью, - убегайте!*

Дети разбегаются, «волк» их ловит. Пойманный ребенок становится «волком», и игра начинается сначала.

«Бабочки, лягушки и цапли»

Цель: развивать двигательную активность, внимание.

Ход игры: Дети свободно бегают на площадке. По сигналу воспитателя они начинают подражать движениям бабочек (машут «крылышками», кружатся), лягушек (опускаются на четвереньки и скачут), цапель (замирают, стоя на одной ноге). Как только воспитатель произнесет: «Снова побежали!», они снова начинают бегать по площадке в произвольных направлениях.

«Голубь»

Цель: развивать координацию движений, ориентацию в пространстве; упражнять в произношении звуков.

Ход игры: Дети выбирают «ястреба» и «хозяйку». Остальные дети – «голуби». «Ястреб» становится в стороне, а «хозяйка» гонит «голубей»: «Кыш, кыш!» «Голуби» разлетаются, а «ястреб» их ловит. Затем «хозяйка» зовет: « Гули-гули-гули» - и «голуби» слетаются к «хозяйке». Тот, кого «ястреб» поймал, становится «ястребом», а прежний «ястреб» - «хозяйкой».

«Перенеси предметы»

Цель: развивать координацию в пространстве, ловкость, быстроту реакции.

Ход игры: На земле на противоположных сторонах чертят 2-4 круга. В один круг ставят разные предметы (кегли, кубики, игрушки), другой остается свободным. Дети становятся в две шеренги (или одну колонну) и по сигналу педагога начинают переносить предметы по одному из другого круга.

«Ловишки с приседанием»

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры: Игроки выбирают водящего, а сами разбегаются по площадке. Водящий догоняет их, стараясь запятнать. Игрок, которого догоняет водящий, может присесть и дотронуться рукой до земли. В этом положении пятнать его нельзя. Однако водящий может стать в двух шагах от присевшего и считать до пяти. Если при счете «пять» игрок не убежит, водящий может его пятнать. Игра проводится в пределах площадки, границу которой покидать не разрешается. Нарушивший это правило становится водящим. Побеждает тот, кто ни разу не побывал в роли водящего.

«У кого мяч?» С помощью считалочки выбирается водящий, который становится в центр круга. Дети стоят по кругу плотно плечом друг к другу, руки за спиной. Водящий должен угадать, у кого мяч. Игру начинает инструктор, в руке у него маленький мяч. Идя по кругу, инструктор отдает мяч в руку одному из играющих, а дети должны передавать этот мяч в одну или другую сторону по кругу так, чтобы водящий не заметил.

«Найди и промолчи» Начинает игру педагог. Он показывает детям какую-нибудь игрушку, дети запоминают ее. Инструктор предлагает всем сесть на корточки в конце площадки лицом к стене, а сам быстро прячет игрушку и предупреждает детей о том, что тот, кто первым найдет игрушку, не должен показывать на нее пальцем и говорить вслух, где она спрятана. По команде инструктора: «Ищем. '» дети встают, спокойно ходят и ищут. Кто нашел первым — подходит к инструктору и говорит так, чтобы остальные не услышали. Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей — найдут игрушку. Отмечается самый внимательный и находчивый игрок, который первым нашел игрушку. Он и прячет ее следующим. Игра повторяется 2 раза.

«Сделай фигуру» По сигналу играющие принимают фигуру или позу какого-нибудь сказочного героя, животного, насекомого и т. п. Музыка прекращается, инструктор отмечает самую интересную фигуру. Игра повторяется 3-4 раза.

«Удочка» Игроки стоят по кругу, в центре — педагог. Он держит веревку с привязанным к ней мешочком с песком. По команде инструктора: «Начали!» он начинает вращать веревкой по кругу над полом. Игроки по мере приближения веревки перепрыгивают через нее двумя ногами вместе, прыгают высоко, чтобы веревка не задела их ног. Описав 3–4 круга, инструктор останавливается и подсчитывает количество задевших за мешок игроков. Игра продолжается 2–3 раза.

«Летает, не летает» Дети стоят по кругу или в шеренге, инструктор стоит так, чтобы его было всем хорошо видно и слышно. Он начинает называть одушевленные и неодушевленные предметы, которые летают и не летают. Называет предмет и поднимает руки вверх. Дети должны поднять руки вверх, если назван летающий предмет, например:

Инструктор по физкультуре:

Парашютист (поднимает руки вверх) .

Дети поднимают руки вверх.

Инструктор по физкультуре: Самолет (поднимает руки вверх) .

Дети поднимают руки вверх.

Инструктор по физкультуре: Вертолет (поднимает руки вверх) .

Дети поднимают руки вверх.

Инструктор по физкультуре: Дом (поднимает руки вверх) .

Дети не поднимают руки вверх и т. д.

В конце инструктор подсчитывает тех игравших, которые ни разу не ошиблись и были внимательны.

«Быстро возьми» Педагог раскладывает по всей площадке кубики, мячи, мешочки с песком, маленькие резиновые игрушки, шишки, которых должно быть на 1—2 меньше, чем количество играющих детей. Под музыку дети бегают вокруг, между предметами. Как только музыка прекращается, дети берут по одному предмету и поднимают его над головой. Тот, кто не успел поднять какой-нибудь предмет, считается проигравшим. Игра повторяется 2—3 раза.

«Затейники» С помощью считалочки выбирается затейник, который встает в центре круга, образованного детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу вправо, потом влево и произносят:

Ровным кругом друг за другом

Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте!

Дружно вместе

Сделаем вот так.

Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение. Все должны его повторить. Тот, кто лучше всех повторит движение, становится новым затейником. Игра повторяется 2—3 раза.

«Не попадись» Из играющих с помощью считалочки выбирается 2—3 водящих, они становятся в центр круга. Остальные дети стоят по кругу и по сигналу инструктора начинают двумя ногами прыгать в него и из него по мере приближения водящих. Отмечается самый быстрый водящий, который поймал больше всех играющих, и ловкий играющий, которого ни разу не поймали. Игра повторяется с переменой водящих 2 раза.

«Не оставайся на полу» С помощью считалочки выбирается водящий, который бежит с детьми по всему залу. Как только инструктор говорит: «Лови!», все убегают от водящего и по мере его приближения взбираются на какую-нибудь возвышенность (скамейку, кубы, лестницу, стул, а водящий старается поймать бегающих. Те, до кого он дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры подсчитываются пойманные игроки. Игра продолжается с новым водящим. Отмечается водящий, который поймал больше всех играющих.

«Гуси-лебеди» На одной стороне зала обозначается дом, в котором находятся «гуси». На противоположной стороне зала стоит «пастух». С боку площадки находится логово

«волка». Все остальное место — луг. С помощью считалочки выбираются «волк» и «пастух», остальные дети — «гуси». «Пастух» выгоняет «гусей» на «луг», погулять и побегать.

Пастух: Гуси, гуси!

Гуси (хором) : Га — га — га!

Пастух: Есть хотите?

Гуси (хором) : Да, да, да!

Пастух: Так летите же сюда!

Гуси (хором) : Нам нельзя! Серый волк под горой, не пускает нас домой.

Пастух: Так летите, как хотите, только крылья берегите.

«Гуси» бегут домой через логово «волка», а «волк» выбегает из логова и старается поймать «гусей». Отмечаются «гуси», которые убежали от «волка» и благополучно вернулись домой. Игра продолжается с другим «пастухом» и «волком».

«Летает, не летает» Дети стоят по кругу или в шеренге, инструктор по педагогостоит так, чтобы его было всем хорошо видно и слышно. Он начинает называть одушевленные и не одушевленные предметы, которые летают и не летают. Называет предмет и поднимает руки вверх. Дети должны поднять руки вверх, если назвал летающий предмет, например: Инструктор по физкультуре: Парашютист (поднимает руки вверх) .

Дети поднимают руки вверх.

Инструктор по физкультуре: Самолет (поднимает руки вверх) .

Дети поднимают руки вверх.

Инструктор по физкультуре: Вертолет (поднимает руки вверх) .

Дети поднимают руки вверх.

Инструктор по физкультуре: Дом (поднимает руки вверх) .

Дети не поднимают руки вверх и т. д.

В конце инструктор подсчитывает тех игравших, которые ни разу не ошиблись и были внимательны.

«Пожарные на учении» Дети строятся в две колонны у стартовой линии на расстоянии 4—5 м от гимнастической лестницы. На гимнастической лестнице сверху подвешен колокольчик. По команде инструктора: «Марш! » первые дети бегут, взбираются на лестницу, звонят в колокольчик, спускаются, бегут обратно, передавая эстафету хлопком по плечу следующему «пожарнику». Побеждает та команда «пожарников», которая быстрее справится с заданием.

«Съедобное — несъедобное» Дети стоят по кругу или в шеренге. В центре круга или перед шеренгой стоит педагог с большим мячом в руках. Эту игру может вести также кто-нибудь из детей. Водящий бросает мяч, называя съедобное-несъедобное, например: Педагог: Макароны с мясом. Ребенок ловит мяч и бросает обратно. Отмечаются дети, которые ни разу не ошиблись.

«Третий лишний» Дети делятся на пары, вставая в затылок друг за другом, образуя при этом большой круг. Двое водящих остаются вне круга, и по команде инструктора: «Беги! » один догоняет другого, бегая по кругу за всеми стоящими парами. При этом убегающий может в любое время встать вперед, какой-нибудь пары, а третий в этой паре убегает от ловящего. Если догоняющий поймает убегающего, то они меняются ролями.

«Вершки, корешки» Дети стоят по кругу или в шеренге. В центре круга или перед шеренгой стоит педагог с большим мячом в руках. Эту игру может вести также кто-нибудь из детей. Водящий бросает мяч, называя вершки или корешки, например:

Педагог: Баклажаны.

Ребенок: Вершки (ловит мяч и бросает обратно) .

Педагог: Редька.

Ребенок: Корешки (ловит мяч и бросает обратно) .

Педагог: Морковь.

Ребенок: Корешки (ловит мяч и бросает обратно) .

Педагог: Капуста.

Ребенок: Вершки (ловит мяч и бросает обратно) .

Педагог: Картофель.

Ребенок: Корешки (ловит мяч и бросает обратно) .

Педагог: Клубника.

Ребенок: Вершки (ловит мяч и бросает обратно) .

Педагог: Чеснок.

Ребенок: Корешки (ловит Педагог по физкультуре: Огурцы.

Ребенок: Вершки (ловит мяч и бросает обратно) и т. д.

Отмечаются дети, которые ни разу не ошиблись.

«Мороз — Красный нос» С помощью считалочки выбирается водящий — «мороз», который стоит в центре площадки, а сбоку — его дом. Остальные игроки стоят на одной стороне площадки чертой.

Мороз: Я Мороз — Красный нос, Кто из вас решится В путь-дороженьку пустится.

Дети (хором) : Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!

После слов дети должны перебежать на противоположную сторону площадки за черту куда «мороз» не имеет право перебегать. Расстояние от стартовой линии до финиша — 3-4 м. Кого «мороз» поймал во время перебежки -ведет в свой дом. Отмечаются те «морозы», которые за одну перебежку поймали большее количество игроков. Игра повторяется с другим «морозом».

«Овощи и фрукты» Дети стоят по кругу или в шеренге. В центре круга или перед шеренгой стоит инструктор с большим мячом в руках. Эту игру может вести также кто-нибудь из детей. Водящий бросает мяч, называя овощ или фрукт, например:

Педагог: Морковь.

Ребенок: Овощ (ловит мяч и бросает обратно) .

Педагог: Капуста.

Ребенок: Овощ (ловит мяч и бросает обратно) .

Педагог: Апельсин.

Ребенок: Фрукт (ловит мяч и бросает обратно) .

Педагог: Виноград.

Ребенок: Фрукт (ловит мяч и бросает обратно) .

Педагог: Ананас.

Ребенок: Фрукт (ловит мяч и бросает обратно) .

Педагог: Огурцы.

Ребенок: Овощи (ловит мяч и бросает обратно) .

Педагог: Картофель.

Ребенок: Овощ (ловит мяч и бросает обратно) .

Педагог: Груша.

Ребенок: Фрукт (ловит мяч и бросает обратно) .

Отмечаются дети, которые ни разу не ошиблись.

«Охотники и зайцы» С помощью считалочки выбирается «охотник», остальные дети — «зайцы». На одной стороне зала — дом «охотника», на другой — дом «зайцев». Под начало музыки выходит «охотник» и ищет следы «зайцев», затем возвращается к себе. «Зайцы» выскакивают из своего дома и прыгают по всей площадке-поляне на двух ногах в разных исправлениях. По команде инструктора: «Охотник! » «зайцы» убегают к себе в дом, а «охотник» бросает маленькие мячи в «зайцев», как будто стреляет из ружья. Тот, в кого «охотник» попал мячом, считается убитым и уходит в дом «охотника». Игра повторяется с новым «охотником». Отмечается самый меткий «охотник», с большинством убитых «зайцев».

«Считалочка» Дети к подготовительной группе знают много считало-чек. Все играющие стоят по кругу, один из ребят — водящий, который стоит за кругом, начинает произносить считалку, указывая — по очереди на каждого игрока. На ком считалочка

закончилась, тот и становится следующим водящим. Отмечается тот из детей, который правильно делит слова на слоги, у кого хорошая память и кто рассказал много считалок. Также отмечается самая смешная и интересная считалка.

Ахи-ахи-ахи-ох,
Бабка сеяла горох.
Уродился он густой,
Мы помчимся — ты пустой!
Бежит зайка по дороге,
Да устали сильно ноги.
Захотелось зайке спать,
Выходи — тебе искать!
Ходит цапля по болоту,
Не найдет себе работу.
На пенечек она села,
Пять лягушек сразу съела.
Раз, два, три, четыре, пять,
Выходи — тебе искать!
Захотел наш Том поесть,
В холодильник он полез.
В холодильнике сметана,
Мясо, рыба, баклажаны,
Огурцы и виноград.
Кабачки и лимонад.
Коли хочешь есть и ты,
Так скорее выходи!
Джерри весело живет,
Джерри песенки поет!
Раз, два, три, четыре, пять,
Ну-ка, Джерри, спой опять!

«Колдун» С помощью считалочки выбирается «колдун», который встает в центр круга, построенный остальными игроками. Игроки идут по кругу со словами:

Мы веселые ребята,
Любим прыгать и скакать,
Ну, попробуй нас догнать!

Все дети разбегаются. Тот, до кого «колдун» дотронулся, считается заколдованным. Ребенок, которого заколдовали, встает на месте, ноги на ширине плеч. Другие дети могут его расколдовать, если проползут на четвереньках между ног заколдованного. Заколдованные дети не имеют право вставать близко к стене. Игра продолжается со сменой «колдуна» 3 раза. Отмечаются те дети, которые убежали от «колдуна», и те, которые заколдовали больше всех детей.

«Кого назвали, тот и ловит» Выбирается один водящий, который стоит в обруче, лежащем на полу в центре площадки. По команде инструктора: «Начали!» дети бегают, прыгают, ходят. Водящий бросает мяч вверх, громко говоря чье-нибудь имя, например Вася, и убегает. Вася бежит, ловит мяч, встает в обруч, также называет имя. Бросает мяч, убегает и т. д.

«Мышки и домики» С помощью считалочки выбирается водящий. Остальные дети встают в кольца или начерченные на полу круги и занимают в них места — «мышки в домиках». Водящий подходит к какому-нибудь домику и говорит: «Мышка, мышка, продай домик!» Та отказывается. Тогда водящий идет к другой «мышке». В это время «мышка», отказавшая продать дом, вызывает кого-нибудь из игроков и меняется с ним местом. Водящий стремится занять место одного из перебегающих. Если это ему удастся, то оставшийся без места становится водящим. Если не удастся, то он ходит от

домика к домику с просьбой продать дом. Если водящий скажет: «Кошка идет! », то все должны поменяться местами, а водящий стремится занять чей-либо домик. **«Угадай на ощупь»** С помощью считалочки выбирается водящий, он становится в центр круга с завязанными глазами. Остальные дети стоят по кругу. педагог медленно поворачивает водящего, который подходит к игроку и на ощупь определяет, кто это. Отмечают самого внимательного водящего. Игра продолжается с другим водящим 3—4 раза.

«Четыре стихии» Игроки встают в круг. Педагог объясняет, что есть 4 стихии: вода, воздух, земля, огонь. Например, в воде живут рыбы, лягушки, раки, на земле -люди, животные, насекомые и т. д., а в огне никто не живет. Если водящий бросает мяч и говорит: «Вода», «Земля» или «Воздух», то игрок, которому бросили мяч, должен его поймать, назвать того, кто живет в этой стихии, и бросить мяч обратно водящему. Если водящий говорит: «Огонь! », то мяч ловить нельзя. За неправильный ответ или пойманный мяч на слово «огонь» игрок выбывает из игры. Играют до последнего оставшегося участника.

«Караси и щука» На противоположных сторонах игровой площадки отмечают линиями дома «карасей». Считалкой выбирается водящий — «щука». Все остальные дети — «караси». «Караси» делятся на две команды и расходятся в свои дома, а «щука» становится по середине площадки. По сигналу инструктора все «караси» бегут (переплывают) на противоположную сторону. «Щука» ловит перебегающих. Тот, кого поймали, становится в сторону. После 2—3 перебежек, когда пойманных «карасей» будет 5—6, они образуют сеть: становятся в одну линию посередине площадки и держат друг Друга за руки. Теперь по сигналу инструктора «караси» пробегают на другую сторону через сеть (под руками, а «щука» стоит сзади сети и ловит выбегающих из нее. Пойманные «караси» также присоединяются к сети. Игра кончается, когда все «караси» будут переловлены. Тогда выбирается новый водящий или «щукой» становится последний пойманный «карась». Инструктор может после 2—3 перебежек назначить «щукой» кого-либо из детей.

«Время года, месяцы и дни недели» Дети стоят по большому кругу. Педагог дает, например, Оле большой мяч и предлагает ей назвать месяцы лета. Оля берет мяч, выходит в центр круга, отбивает его о пол двумя руками и называет: июнь, июль, август и передает мяч, кому хочет, например Андрею. Ему педагог предлагает назвать дни недели. Юре — 4 времени года, Алине месяцы весны, Кате — сколько дней в неделе, Павлику — какое сейчас время года и т. д. Неправильно ответившие на вопрос или долго думающие выбывают из игры. Побеждает тот, кто остался последним.

«Шандер-мандер» Все играющие встают по большому кругу. С помощью считалочки выбирается водящий, который становится в центр круга с большим мячом в руках. Водящий отбивает си» о пол двумя или одной рукой и говорит:

Шандер-мандер липпопандер (дети бегают, а по окончании слов останавливаются) .

Кручу, верчу, кого хочу, Это будет. (имя играющего)

Водящий громко говорит, сколько шагов до того, кого он назвал, например до Саши. До него 3 гигантских шага (большие, широкие шаги, 5 обыкновенных, 7 муравьиных (семенящие шаги) и 2 заячьих (прыжки на двух ногах). Водящий выполняет эти шаги и доходит до Саши. Бросает ему мяч, Саша ловит и начинает игру заново. Если Саша не ловит, то водящим остается тот же ребенок. Можно назвать 2 или 3 вида ходьбы, можно все 4.

«Что изменилось?» Перед детьми небольшие резиновые игрушки, предлагает внимательно посмотреть и запомнить их. По команде: «Закрыли глаза! » дети закрывают глаза, а инструктор быстро меняет игрушки местами или убирает одну. По команде: «Открыли глаза! » дети открывают глаза и отвечают, что изменилось или чего не стало. Отмечаются самые внимательные дети. Игра повторяется 2—3 раза.

«Защита укрепления» Дети становятся по кругу. С помощью считалочки выбирается

защитник, который защищает кеглю, стоящую в маленьком нарисованном кругу в центре большого. Игроки стараются сбить кеглю мячом. Мяч можно перебрасывать, но из общего круга бросающему выходить и менять место нельзя. Тот, кому удастся сбить кеглю, становится на место защитника.

«Ручеек» Дети становятся парами, взявшись за руки, встают друг с другом и образуют длинный «коридор», руки поднимают вверх. Один ребенок, оставшийся без пары, начинает движение ручейка. Он проходит в ручеек с конца «коридора» и идет в начало ручейка, беря за руку товарища из той пары, кого хочет. Оставшийся без пары ребенок | в стороне от ручейка в конце «коридора», затем заходит в ручеек, беря за руку, кого хочет, и т. д. Таким образом, ручеек медленно протекает, двигаясь вперед.

«Скакуны и бегуны» Очерчивается площадка для игры 3х3 или 5х5 м. Дети делятся на две команды: скакунов и бегунов. На одной стороне площадки — дом скакунов. Бегуны разбегаются по игровой площадке в пределах ее границ. Скакуны посылают одного из своей команды в поле (на площадку). Скакун ловит бегунов, прыгая на одной ноге. Инструктор по физкультуре зовет скакуна: «Домой! ». Тот возвращается, а вместо него в поле выскакивает следующий по очереди игрок. И так скакуны все время меняются. Пойманные бегуны идут в плен к скакунам. Игра кончается, когда все игроки в поле переловлены. Затем команды меняются ролями. Игра повторяется.

«Ласковые слова» Дети стоят по кругу и, передавая мяч в любом направлении, говорят ласковые слова, например Саша говорит: «Милый» и передает мяч Кате, та говорит: «Солнышко» и передает мяч Кристине и т. д. Те, у кого слова повторяются, считаются проигравшими и выходят из игры. Побеждает тот, кто произнесет больше ласковых слов.

«Горелки» Игроки становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. С помощью считалки выбирают водящего, он встает на линию, спиной к игрокам и говорит:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло,

Глянь на небо, птички летят, колокольчики звенят.

Раз два, три — беги!

С окончанием слов дети, стоявшие последней парой, разбегаются в стороны вперед вдоль колонны и соединяются опять прежде, чем водящий поймает одного из игроков. Если водящий успел это сделать, он образует новую пару, становясь вперед колонны. А оставшийся без пары игрок становится водящим. Игра продолжается до тех пор, пока не пробежит каждая пара.

«Краски» С помощью считалки выбирают «хозяина» и «покупателя». Остальные игроки — «краски». Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его «хозяину», который приглашает «покупателя». «Покупатель» подходит к играющим, и идет разговор:

- Тук, тук!

- Кто там?

- Покупатель.

- За чем пришел?

- За краской.

- За какой?

- За синей.

Если синей краски нет, то «хозяин» отвечает: «Иди по дорожке, принеси мне синие сапожки, поноси, поноси да назад принеси! » Если же «покупатель» цвет краски угадал, то «краску» забирает себе. Когда «покупатель» отгадывает несколько «красок», он становится «хозяином», а новый «покупатель» выбирается из числа «красок».