**Игры - эстафеты**

**«Успей поймать»**

Играющие (5—6 детей) стоят в небольшом кругу, у каждого в руках мяч и камешек. Подбросив мяч, надо выбежать из круга, положить как можно дальше от него камешек на землю и, вернувшись в круг, успеть поймать мяч, отскочивший от земли. Кто сумеет положить камешек дальше всех и при этом не уронит мяч, тот и выигрывает.

Усложнение: бросить мяч, положить камешек, выбежав из круга, затем вернуться, быстро поймать мяч на лету (мяч не должен упасть на землю).

**«Бери скорее»**

Играющие стоят посередине площадки в двух шеренгах напротив друг друга на расстоянии 2 м. По сторонам площадки на расстоянии 10—15 м за каждой шеренгой обозначаются ограничительные линии. Между каждой парой на землю кладется небольшой предмет (кубик, камешек, шишка). Дети принимают одно из исходных положений — сидя, лежа, в упоре на коленях. По сигналу воспитателя каждый стремится быстро подняться, схватить предмет и убежать за ограничительную линию. Тот, кто не успел взять предмет, догоняет. Выигрывает успевший взять предмет и убежать с ним.

**«Бабочки и стрекозы»**

Играющие в двух шеренгах располагаются в середине площадки на расстоянии одного шага спиной друг к другу. Командам дают названия «Бабочки» и «Стрекозы». Воспитатель, стоя сбоку, называет одну из команд. Ее игроки должны как можно быстрее убежать за линию, обозначенную в 10 шагах перед ними. Играющие другой команды, повернувшись кругом, устремляются вдогонку. Сколько игроков они сумеют осалить до черты дома, столько и получают очков. Из игры никто не выбывает, и все участники снова встают по шеренгам. Воспитатель называет команды в произвольной последовательности. Побеждает команда, сумевшая за одинаковое количество перебежек осалить больше игроков соперника,

Варианты: а) в исходном положении дети стоят на коленях или сидят;

б) подается команда «Воробьи» или «Вороны!».

**«Догони»**

На одной стороне площадки стоят друг за другом два ребенка, между ними расстояние 2—3 м. По сигналу бегут в прямом направлении на другую сторо-ну, сзади стоящий старается догнать переднего. Расстояние для бега детей 5 лет — 20 м, детей 6—7 лет — до 30 м. Важен подбор детей в парах. При большой разнице уровня подготовки надо менять фору — увеличивать или уменьшать расстояние между играющими. Не следует упускать при этом воспитательный эффект и постараться сделать так, чтобы менее сильный ребенок мог догнать быстрого, подчеркнуть его старания и успехи.

**«Конь-огонь»**

Играющие стоят по кругу, один а центре круга с флажком. Идут подскоками по кругу под слова «У меня есть конь, этот конь — огонь! Но-но-но-но, но-но-но-но». Останавливаются, на месте делают движение согнутой ногой — конь бьет копытом. Водящий в это время подскоками обходит круг, говоря: «Я скачу на нем, на коне своем. Но-но-но-но, но-но-но-но», с окон¬чанием слов останавливается и протягивает флажок между двумя играющими. Один бежит в правую сторону крута, другой — в левую, стараясь быстрее добежать к взять флажок. Тот, кому это удалось, идет в круг с флажком. Игра повторяется.

**«Кто скорее намотает шнур»**

К дереву, забору привязывают два шнура, каждый длиной 2—3 м. На концах шнуров гладкие деревянные или пластмассовые палочки (длиной 20—25 см, диаметр 2,5—3 см). Двое детей берут палочки, отходят с ними на всю длину шнура {он при этом натягивается). По сигналу воспитателя или одного из детей начинают вращать палочку поворотами кисти, наматывая шнур. Выигрывает тот, кто быстрее выполнит задание.

**«Кто скорее дойдет до середины»**

Для игры используется шнур длиной 4—5 м. На обоих концах его имеются палочки (длиной 20—25 см, диаметром 2,5—3 см), середина шнура обозначается цветной ленточкой, тесьмой. Двое играющих берут палочки и по сигналу наматывают шнур. Выигрывает тот, кто раньше дойдет до середины.

«**Кто быстрее к шнуру»**

Двое детей сидят на стульях, поставленных на противоположных сторонах площадки спиной друг к другу, под стульями лежит шнур. По сигналу «Бери!» дети встают и быстро обегают вокруг, стараясь быстрее сесть на свой стул и выдернуть из-под него шнур. Выигрывает тот, кто сумеет это сделать первым.

**«Добеги и прыгни»**

Несколько детей стоят шеренгой. На расстоянии 10 м от них начерчена полоса шириной ЬЭ—40 см, над ней подвешены на веревке ленточки. По сигналу воспитателя быстро выбегают вперед и срывают ленточку. Побеждает тот, кто первым, точно наступив на полосу, подпрыгнет и снимет ленточку (рис. 20).

**«Успей первым»**

Вариант 1. Поставить 2—3 санок параллельно друг другу на расстоянии 2—3 шагов одни от других. Каждый ребенок стоит со своими санками справа или слева. По сигналу дети обегают свои санки, стараясь как можно быстрее вернуться на исходное место. Можно усложнить задание: вернувшись на исходное место, дети поворачиваются лицом к санкам и приседают, опираясь о санки руками, пли садятся на них.

Вариант 2. Старшие, посадив в санки младших, бегут к какому-нибудь ориентиру (дерево, скамейка, край площадки), стараясь прибежать первыми.

Вариант 3. Толкнуть санки вперед, бегом догнать их и стать коленками на катящиеся санки.

**«Береги мешочек»**

По кругу разложены мешочки с песком. Дети бегут по кругу за мешочками. По сигналу быстро садятся, прижимают ноги к груди, мешочек прячут под ноги.

**«Кто быстрее»**

Дети образуют круг. У каждого в руках по одному маленькому камешку (или мешочку с песком). Один игрок без камешка находится в центре круга. По первому сигналу все дети бросают камешки перед собой и поворачиваются спиной к центру круга. По второму сигналу они поворачиваются лицом в круг, стараясь быстро взять свои камешки. Игрок, стоящий в центре, по этому же сигналу может подобрать любой камешек. Не успевший взять свой камешек считается проигравшим. Прятать камешек или наступать на него не разрешается.

**«Камешки»**

Это народная игра, развивающая у детей внимание, быстроту реакции, ловкость, меткость, координацию движений пальцев руки. Для игры нужны 5 небольших гладких камешков, которые все вместе могут уместиться в ладони. Играют по очереди. Рассыпав камешки, играющий выбирает один из них, подбрасывает его вверх и в это время быстро берет в руки один из- лежащих камешков и старается этой же рукой успеть поймать летящий камешек, если это удалось, откладывает один камешек в сторону и продолжает так собирать остальные. Если не удалось, играет следующий. Затем камешки раскладывают по два и, подбросив камешек вверх, играющий берет каждый раз уже по два камешка. После удачного выполнения кладут три вместе и один в стороне. Наконец кладут все четыре камешка вместе, бросают пятый вверх и в это время захватывают все четыре камешка. Если ребенок роняет камешек или не успевает взять лежащие, игра передается следующему. Каждый начинает игру с той фигуры, на которой остановился, допустив ошибку. Выигрывает тот, кто первым выполнит последнюю фигуру.

**«Найди пару в кругу»**

Дети стоят парами по кругу лицом по направлению движения, водящий — в центре круга. По сигналу играющие внутреннего круга идут шагом, наружного — бегом. По другому сигналу дети наружного круга быстро подбегают к любому стоящему во внутреннем круге, берутся за руки и двигаются шагом. Водящий также старается найти себе пару. Оставшийся без пары становится водящим.