Приложение

***Подвижная игра «Стриж и кот»***

На площадке чертится круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности. Один из играющих – кот, он встает в центре круга. Остальные играющие – стрижи – становятся за кругом у самой черты. По сигналу учителя стрижи начинают «влетать» и «вылетать» внутрь круга и обратно, а кот старается поймать кого-то в тот момент, когда тот находится внутри круга. Тот, кого поймали, становится котом, а кот – стрижом. Игра повторяется несколько раз.

**Подвижная игра «Поймай мошку»**

Играющие выстраиваются в две шеренги и становятся лицом друг к другу. Расстояние между ними около 10 м. Это стрижи. Игроки рассчитываются по порядку номеров. Между шеренгами на равном расстоянии от команд ставят кеглю или другой небольшой предмет. Учитель называет какой-либо номер. Игроки-стрижи, стоящие под этим номером, выбегают, стремясь первым схватить кеглю-мошку. Тот, кто сумеет это сделать, убегает. Учитель выкладывает следующую кеглю и называет другой номер, бегут другие игроки. В чьей команде по окончании игры окажется больше кеглей-мошек, та команда и выиграла.

***Игра «Быстрый стриж»***

На одной стороне зала стоят дети – насекомые, в середине – черный стриж.

Дети говорят слова:

– Черный стриж, черный стриж,

ты скажи, куда летишь?

– Я лечу, куда хочу.

Вас сейчас всех проглочу (отвечает стриж).

Дети перелетают с одной стороны площадки на другую, а черный стриж ловит их.

Подвижные игры

«Стриж и мошки»

На полу мелом чертит большой круг, Внутри него дети – «мошки» бегают и веселятся. Водящий – «стриж», пробегая сквозь круг, пытается поймать мошку. Дети разбегаются за пределы круга. Когда стриж пролетел, мошки снова слетаются в круг. Игра продолжается, пока в кругу не останутся 2-3 мошки.

«Битва за гнездо»

Два ребенка – «воробей» и «стриж» встают внутрь обруча (гнезда), лежащего на полу, упираются друг в друга ладонями. По команде воспитателя дети пытаются вытолкнуть друг друга из гнезда. Игра заканчивается, когда один из детей переступит за обруч.

**«Стриж»**

**Задачи:** научить детей соблюдать правила игры, упражнять в беге; воспитать выдержку, внимание, развить быстроту реакции.

*Ход игры*: дети образуют круг, водящий «стриж» встает в середине круга. Играющие идут по кругу со словами:

## К нам в окно

##  Сегодня утром

##  Залетел огромный стриж,

 Стриж – задира,

 Стриж – забияка,

 Улетай, скорее с крыш!

С последним словом «стриж» догоняет играющих.

***«Поймай корм»***

Оборудование: сачок и маленькие комочки.

Участники двух команд по одному ловят комочки сачком, в конце черный стриж (капитан команды) считает комочки: у кого их больше, та команда побеждает.

***«Перенеси птенцов»***

Оборудование: 2 обруча.

Команды становятся в две колонны. Главная птица (черный стриж) должна по очереди «перенести» участника команды, то есть птенца, в обруче. Выигрывает та команда, чьи птенцы первые окажутся в «гнезде».

 ***«Научи птенцов летать»***

Оборудование: 2 обруча.

Участник своих команд (черный стриж) становится в обруч («гнездо»). Когда начинает играть музыка, черный стриж в своей команде, учит летать «птенцов», когда музыка выключается, черный стриж считает до 3, и все птенцы должны успеть прилететь в свои «гнезда». Кто не успел, выбывает из команды и так повторяется 4 раза. Выигрывает та команда, у кого по истечению 4 раз останется больше «птенцов».