**Медведь и дети**

Роль медведя исполняет помощник воспи­тателя или ребенок старшей группы. Дети размещаются на одном конце групповой комнаты или участка. Воспитатель произносит слова:

Мишка по лесу гулял, Долго, долго он искал,

Мишка деточек искал, Сел на травку, задремал.

Медведь ходит по группе и делает вид, что ищет детей. Затем он садится на противоположном конце комнаты на стул и дремлет. Воспитатель говорит:

Стали деточки плясать, Мишка, Мишка, вставай,

Стали ножками стучать. Наших деток догоняй.

Под эти слова дети бегают по комнате, топают ножками, выполняют движения по своему желанию. Взрослый поощряет их.

**Догони мяч**

 Взрослый бросает мяч и говорит: «Раз, два, три, беги!» Ребенок должен побежать только после слова «беги» и догнать мяч. Взрослый бросает мяч в разных направлениях.

**Птичка**

Дети изображают птичек, сидя на корточ­ках. Взрослый поет:

Села птичка на окошко. '

Посиди, не улетай,

Посиди у нас немножко,

Улетела птичка — аи!

После последних слов дети-птички улетают, помахивая крылышка­ми-руками.

**Колокольчик**

 Взрослый привлекает внимание детей зву­чанием колокольчика, показывает его детям, звенит им и быстро прячет за спину (повторяет это несколько раз). Дети могут приговаривать: «Динь-динь». Затем взрослый бежит в противоположную сторону, зве­ня колокольчиком и напевая: «Я бегу, бегу, бегу, в колокольчик я зве­ню». Добежав до противоположной стороны комнаты, взрослый быстро поворачивается, садится на корточки, прячет колокольчик позади себя, широко разводит руки в стороны и говорит: «Все сюда ко мне бегите, колокольчик мой найдите».

Ребенок, прибежавший раньше других и нашедший колокольчик, звонит и отдает его взрослому. Игра повторяется. Взрослый дает воз­можность всем позвонить в колокольчик

**Поезд**

Взрослый предлагает нескольким детям встать друг за другом. Дети выполняют роль вагончиков, а взрослый — паровоза. Паровоз дает гудок, и поезд начинает движение: вначале медленно, а затем все быстрее и быстрее. Дети двигают руками в такт словам «чу-чу-чу».

*Варианты игры*

1. Роль паровоза выполняет ребенок.

2. Детям предлагают выйти на остановку, где они играют, собирают цветы и т. п.

3. Игра может проводиться под пение следующей песенки:

Вот поезд наш едет, Ребят он повез

Колеса стучат, Далеко-далеко.

А в поезде этом Но вот остановка,

Ребята сидят. Кто хочет слезать?

Чу-чу-чу, чу-чу-чу! Вставайте, ребята,

Бежит паровоз Пойдемте гулять!

Далеко-далеко.

После этих слов дети разбегаются по группе или участку. По сигналу взрослого они встают друг за другом, изображая вагончики.

**Куры и кошка**

 Дети изображают курочек. Роль кошки ис­полняет помощник воспитателя. Воспитатель уточняет с детьми, как курочки машут крыльями, как они ходят, клюют зернышки. Определяет место, где живут курочки и где они будут прятаться от кошки. Затем воспитатель произносит следующие слова:

Выходите, курочки, Жучков, паучков

Собирайте крошки, На зеленой дорожке.

Дети-курочки выбегают на середину зала, машут крыльями, летают. Воспитатель продолжает:

Куры крыльями махали: Куры клювиком стучали:

Ко-ко-ко, ко-ко-ко! Тук-тук-тук, тук-тук-тук!

Дети-курочки присаживаются на корточки и стучат пальцами по полу, произнося: «Тук-тук-тук!»

Вдруг появляется кошка (помощник воспитателя):

Выйду, выйду на дорожку, Там, где куры ищут крошки,

Мяу-мяу-мяу! Мяу-мяу-мяу!

Куры громко кричат: «Ко-ко-ко, ко-ко-ко!» — и убегают в свои домики.

*Варианты игры*

1. Куры должны подлезать под веревку, натя­нутую на высоте 30—35 см от пола. 2. Куры, убегая от кошки, взбираются на кубы, ящики высотой 10—15 см.

**Уточки и собачка**

Взрослый берет на себя роль утки-мамы, а дети изображают маленьких утят. Утка-мама показывает утятам, где пруд, и предлагает пойти поучиться плавать:

Рано-рано утречком Уж она их учит, учит!

Вышла мама-уточка Вы плывите, ути-деточки,

Поучить утят. Плавно в ряд.

 (А. Барто)

Утка-мама плавно двигается, отводя руки слегка назад, дети-уточки подражают ей. Затем она говорит: «Уточки в пруду плавают, крылышки приглаживают» (гладит руки, бока плавными движениями), хвалит де­ток-уточек: «Вот молодцы, как хорошо пригладили свои крылышки, кря-кря, кря-кря».

Вдруг с лаем появляется собачка (помощник воспитателя или ребе­нок старшей группы). Утка-мама говорит:

Ты, собачка, не лай!

Наших уток не пугай!

Утки наши белые

Без того не смелые. (И. Токмакова)

Собачка подбегает к пруду, а утята быстро плывут к утке-маме и прячутся у нее под крыльями. Собачка убегает. Игра повторяется. За­тем утка-мама говорит:

Ты, собачка, не лай!

Наших уток не пугай!

Лучше с нами поиграй.

Пойдем к нам в гости, мы тебя угостим чем-нибудь вкусным. (Дети угощают собачку.)

**Я люблю свою лошадку**

 Дети имитируют наездников. На слова из стихотворения А. Барто «Я люблю свою лошадку, причешу ей шерстку гладко, гребешком приглажу хвостик...» гладят, причесывают своих ло­шадок. На слова «И верхом поеду в гости...» скачут галопом (если еще не умеют, то как могут). Взрослый вначале действует с детьми, а они подражают ему. Затем дети действуют самостоятельно, а взрослый по­ощряет их.

**Вороны**

 Дети изображают ворон, они стоят стайкой и подражают движениям воспитателя, который поет или говорит нарас­пев:

|  |  |
| --- | --- |
| Вот под елочкой зеленойСкачут весело вороны,Кар-кар-кар! | (Дети бегают по комнате, размахи­вая руками, как крыльями, произ­нося «Кар-кар-кар!».) |
| Целый день они кричали,Спать ребяткам не давали,Кар-кар-кар! | (Продолжают бегать.) |
| Только к ночи умолкаютИ все вместе засыпают,Кар-кар-кар! | (Садятся на корточки, ручки под щечку и засыпают, тихо произнося «Кар-кар-кар!».) |

**Воронята**

 Дети изображают воронят. Взрослый пока­зывает, где гнездышки (круги, нарисованные на полу по количеству воронят), в которых живут воронята. Вспоминает с детьми, как кричат воронята, как клюют зернышки. Затем воронята занимают свои гнез­дышки, а взрослый читает стихи:

Воронята крепко спят, А проснутся на заре,

Все по гнездышкам сидят, Будут каркать во дворе.

В соответствии с текстом воронята присаживаются на корточки, скло­няют головку, закрывают глазки. На последние слова текста они просы­паются и произносят: «Кар-кар-кар!», затем летают по комнате, машут крыльями. Взрослый сопровождает их действия словами:

Полетели, полетели, Воронята прилетали,

Воронята полетели, Все до крошки поклевали.

Кар-кар, кар-кар! Тук-тук-тук, тук-тук-туй,

Вышла Таня на дорожку, Клювами стучали.

Воронятам сыплет крошки.

Воронята-дети присаживаются на корточки и стучат пальчиками об пол, произнося: «Тук-тук-тук!»

Взрослый берет собачку и говорит:

Тузик по двору гулял,

Вороняток испугал:

«Ав-ав, ав-ав!»

Собачка догоняет воронят, а воронята улетают в свои гнездышки.

**Солнечные зайчики**

 Воспитатель пускает с помощью зеркала солнечных зайчиков и одновременно произносит текст стихотворения А. Бродского:

Скачут побегайчики — Прыг, прыг по углам,

Солнечные зайчики, Были там — и нет их там.

Мы зовем их — не идут. Где же зайчики? Ушли.

Были тут — и нет их тут. Мы нигде их не нашли.

В соответствии со словами текста дети манят зайчиков, разводят руки в стороны, прыгают за солнечными зайчиками. Взрослый направ­ляет зайчиков в разные стороны комнаты.

**Птички**

Дети изображают птичек. Взрослый обо­значает гнезда для них. По сигналу взрослого «Птички захотели поле­тать!» птички вылетают из гнездышек, машут крыльями, приседают, клюют зерна, летают по всему обозначенному участку. По сигналу «Птич­ки, в свои гнездышки!» птички занимают свои гнезда.

Примечание. Вначале взрослый проделывает все действия вместе с детьми. Когда дети запомнят игру, взрослый может с помощью слов руководить действиями детей.

**Пчелки**

 Дети изображают пчел, они бегают по ком­нате, размахивая крыльями, жужжат: «Ж-ж-ж». Появляется медведь (помощник воспитателя). Воспитатель-пчела говорит:

Мишка-медведь идет,

Мед у пчелок унесет,

Пчелки, домой!

Пчелки летят в определенный угол комнаты — улей. Медведь, пере­валиваясь с ноги на ногу, идет туда же. Пчелки и взрослый говорят:

Этот улей — домик наш,

Уходи, медведь, от нас,

 Ж-ж-ж-ж!

Машут крыльями, жужжат, прогоняя медведя. Медведь уходит, а пчелки опять вылетают на поляну. Они могут угостить в конце игры медведя медом.

***Мой веселый, звонкий мяч***

 Взрослый читает стихи:

Мой веселый, звонкий мяч,

Ты куда помчался вскачь?

Желтый, красный, голубой,

Не угнаться за тобой!

(С. Маршак)

Дети имитируют движения мяча, прыгают на месте. На слова «Не угнаться за тобой!» дети бегут от взрослого, который догоняет их. Дети, не умеющие прыгать, делают «пружинку».

**Зайчик в домике**

Обручи лежат на полу — это домики зай­чиков. Зайчики прыгают по комнате, бегают. По сигналу взрослого «Серый волк!» бегут в свои домики. Затем игра продолжается. В игре может участвовать один ребенок или несколько детей. Воспитатель хва­лит детей: «Молодцы, зайчата! Все убежали от волка!»

**Птички в гнездышках**

 Дети-птички встают на небольшие возвы­шения (кубы, бруски высотой 5—10 см), расположенные на одной сто­роне комнаты, площадки.

Взрослый говорит: «На улице солнышко светит, все птички вылетают из гнездышек, ищут зернышки». Дети-птички спрыгивают или сходят с возвышений, летают, размахивают крылышками, приседают, клюют зернышки. По сигналу взрослого «Дождь пошел!» птички улетают в свои гнездышки.

Когда дети освоят игру, взрослый вместо слов «Дождь пошел!- рас­крывает зонтик, а дети-птички на этот сигнал прячутся и гнездышки.

**Гуси**

 Дети изображают гусей, располагаясь в одном конце комнаты, в другом конце стоит взрослый. По очереди гово­рят:

Взрослый. Гуси-гуси!

Дети. Га-га-га!

Взрослый Есть хотите?

Дети. Да-да-да!

Взрослый. Идите ко мне!

Дети-гуси летят к взрослому, размахивая крыльями, шипя: «Ш-ш-ш»

Затем взрослый говорит: «Кш! Бегите в поле!» Гуси убегают на свое место.

**Мотыльки**

 Дети изображают мотыльков. Взрослый поет или говорит:

|  |  |
| --- | --- |
| На зеленом на лугу Мотыльки летают. И с цветочка на цветок Весело порхают.  |  (Дети-мотыльки бегают, машут крылышками руками, порхают с кочки на кочку (мягкие дорожки или коврики разложенные по группе).) |
| Таня вышла на лужок,  У нее в руках сачок. Берегись-ка, мотылек, Улетай скорей, дружок! | (Взрослый держит в руках яркий сачок и пытается поймать мотыльков. Дети убегают.) |

**Кот Васька**

 Дети-мышки сидят на стульчиках или на ковре. Один ребенок изображает кота Ваську. Он прогуливается перед детьми-мышками, подражая коту (идет на носочках, оглядывается впра­во, влево, мяукает).

Взрослый и дети поют или говорят:

Ходит Васька беленький, А бежит стрелой,

Хвост у Васьки серенький, А бежит стрелой.

Кот бежит к стульчику, стоящему в конце комнаты, и садится па него, засыпает. Взрослый и дети поют:

Глазки закрываются, Зубы у кота —

Спит иль притворяется? Острая игла.

Взрослый идет посмотреть, спит ли котик, и приглашает детей-мышек погулять. Мышки подбегают к стулу и скребут по нему. Взрослый говорит:

Только мышки заскребут,

Серый Васька — тут как тут.

Всех поймает он!

Кот догоняет мышек, а они убегают от него.

**Прятки**

*Варианты игры*

1. Взрослый прячется от ребенка и кричит: «Ay, ay!» Ребенок нахо­дит его (для детей 1 года 6 месяцев — 2 лет).

2. Взрослый прячется от ребенка и звонит в колокольчик. Ребенок по звонку находит его (для детей 1 года 6 месяцев — 2 лет).

3. Ребенок прячется, а взрослый ищет его и поет песенку:

 Я по комнате хожу, Ну куда же мне идти?

 Машу я не нахожу. Где мне Машеньку найти?

После этих слов ребенок кричит: «Ay, ay!» Взрослый находит его (для детей 2 лет 6 месяцев — 3 лет).

**Лиса и цыплята**

Дети изображают цыплят, вышедших на прогулку. Цыплята весело бегают, машут крылышками, клюют зерныш­ки. Взрослый говорит, а дети выполняют действия:

|  |  |
| --- | --- |
| Впереди из-за кустаСмотрит хитрая лиса. | (Цыплята настораживаются.)  |
| Мы лису обхитрим, Тихо-тихо убежим. | (Цыплята бегут на носочках за обозна­ченную черту.) |

Взрослый следит, чтобы цыплята убегали только после слов «Тихо-тихо убежим».

*Вариант игры.* Во время прогулки цыплята могут прыгать, взбирать­ся на бревнышко, подлезать под веревку, сетку и т. п.

Иногда дети возбуждаются после проведения подвижных игр с бе­гом, прыжками. В этом случае целесообразно провести игру малой под­вижности, которая успокоит детей, расслабит, приведет их организм в норму.

Мы предлагаем следующие игры малой подвижности.

**Кто пройдет тише?**

Дети идут в свободном построении в одном направлении. Неожидан­но взрослый предлагает им тихо-тихо идти на носочках. Сам он также идет тихо-тихо, показывая образец ходьбы детям. Затем взрослый мо­жет дать сигнал: «А теперь зашагали быстро-быстро». Взрослый и дети меняют скорость ходьбы. Так игра повторяется несколько раз.

Варианты игры

1. Дети могут выполнять роль мышек, а взрослый берет на себя роль кошки. Мышки вышли погулять, пока кошка спит, они идут тихо-тихо, чтобы не разбудить ее. Но вот кошка просыпается, говорит «мяу-мяу», смотрит по сторонам, прогибает спину. Мышки быстро уходят. Они не должны убегать.

2. Взрослый предлагает детям пройти мимо него тихо-тихо, так, что­бы он не услышал. Взрослый закрывает глаза и встает в центре комна­ты, а дети тихо-тихо ходят вокруг него.

**Автомобили**

 Дети изображают автомобили и встают за обозначенной чертой — гаражом. По сигналу взрослого автомобили выезжают из гаража и едут по дороге, соблюдая элементарные правила (ехать в одном направлении, не наталкиваясь друг на друга). По сигналу взрослого «Автомобили, в гараж!» дети меняют направление и едут в гараж.

*Варианты игры*

1. Автомобили могут ехать по мосту (доске, лежащей на полу), по извилистой дорожке, по мягкой дорожке (болото) и т. п.

2. У каждого автомобиля может быть свой гараж в виде круга, треугольника, квадрата. Гараж может быть обозначен цветным флажком, в этом случае дети запоминают, какой формы или цвета их гараж.

**Птички и автомобили**

 Все дети изображают птичек. Роль авто­мобиля вначале выполняет взрослый. Он говорит: «Птички вылетели погулять». Дети-птички летают по группе, машут крыльями, клюют зер­на. По сигналу взрослого «Автомобиль!» птички быстро убегают с до­роги.

Вариант игры. Одна часть детей размещается на одной стороне груп­пы, площадки — это птички. На другой стороне размещается другая часть детей — это автомобили. Взрослый говорит: «Птички летят!» —птички летают, машут крыльями, приседают, клюют зерна. По сигналу «Автомобили выехали!» дети, изображающие автомобили, выезжают на дорогу, а птички улетают в свои гнездышки. Автомобили ездят по доро­ге, объезжая препятствия (скамейки, кубы). При повторе игры дети меняются ролями.

**Снежинки кружатся**

 Дети изображают снежинок. Взрослый го­ворит: «Вот снежинки спустились с неба на землю». Снежинки летают по группе и садятся на корточки. На слова взрослого «Вдруг подул ветер, поднял их в воздух и закружил!» снежинки поднимаются и кру­жатся вначале медленно. Взрослый говорит: «Но вот ветер дует все сильнее». Дети кружатся сильнее, но каждый в своем темпе. По сигналу взрослого «Вот ветер стал утихать!» замедляют движение и присажива­ются на корточки.

**Карусели**

 Дети берутся за руки и под слова взрослого двигаются по кругу, сначала медленно, потом все быстрее и быстрее, а затем постепенно замедляют движение.

Еле, еле, еле, еле

Завертелись карусели,

А потом, потом, потом

Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите.

Раз-два, раз-два,

Вот и кончилась игра.

**Катится колобок**

 Дети изображают колобков: они ложатся на ковер, выпрямляют ноги, руки и катятся сначала в одну сторону, затем в другую. Вначале взрослый помогает ребенку, как бы переворачивая его, приговаривая: «Вот и покатился колобок. Катится, катится, не дог­нать его».

**Мышки спрятались**

 Ставится скамейка, дети изображают мы­шек, встают на колени за скамейкой на некотором расстоянии от нее. По сигналу взрослого «Кошка спит» они кладут кисти рук и предплечья на скамейку (позвоночник прогибается) и находятся в этом положении 1,5—2 с. Затем взрослый дает сигнал: «Кошка проснулась!», мышки опять прячутся за скамейку. Игра повторяется 4—5 раз.

**Мышки**

Дети изображают мышек-трусишек. Ни сло­ва взрослого (дети могут повторять) «Вышли мышки как-то рн.) посмот­реть, который час» мышки идут по группе. «Раз-два, три-четыре, мыш­ки дернули за гири» — мышки имитируют движение руками. «Вдруг раздался страшный звон (можно позвонить в колокольчик, ударить в бубен), убежали мышки вон» — дети убегают. Дети должны стяряться действовать в соответствии со словами взрослого.

**Чижик**

Дети стоят в круг, взявшись за руки. В стороне стоит чижик (один из малышей). Дети вместе со взрослым поют:

|  |  |
| --- | --- |
| Мы откроем все окошки, Приготовим зерна, крошки, Ты к нам, чижик, прилетай,С нами, чижик, поиграй | (Дети поднимают сцепленные руки-окошки.)  |
| Чижик к деткам прилетел, Чижик песенку запел:- Клю-клю-клю! Очень крошечки люблю! | (Чижик прилетает в круг, а дети сыплют воображаемые зерна, которые он клюет, постукивая пальчиками по полу.) |
| Чижик с детками все пляшет, Чижик крылышками машет. Веселятся детки с ним,С птичкой-чижиком своим. | (Чижик пляшет в середине кру­га, дети подражают его движе­ниям.) |
| - Попрощаюсь с вами, детки, Не хочу жить в вашей клетке, Я в свой садик улечу —Я на ветке жить хочу. | (Чижик вылетает из круга, ма­шет крылышками, как бы про­щаясь с детьми, а они в ответ машут руками.) |

**Кошечка**

Ребенок ползает на четвереньках, изображая кошечку. Останавлива­ется и поворачивает голову (кошечка оглядывается), затем наклоняет голову (кошечка пьет молоко). После двух лет можно усложнить игру. Кошечка может проползать между ног взрослого, под стул, взбираться на диван, ложиться, мурлыкать «мур-мур-мур» (кошечка довольна) и т. п.

**Шалтай-болтай**

Дети стоят в расслабленном состоянии, руки свободно свисают. Под текст, который произносит взрослый, дети делают повороты корпуса, руки болтаются свободно, как у тряпичной куклы:

Шалтай-болтай Шалтай-болтай

Сидел на стене. Свалился во сне.

Дети в расслабленном состоянии опускаются на пол. Игру

проводить с одним ребенком или подгруппой детей.

**Зернышко**

Взрослый говорит: «Посадили зернышки в землю - дети садится на пол, обхватывают колени руками. Взрослый продолжат «Полил дождь, а потом засветило солнце. Стало зернышко прорастать, появились росточки» — дети широко позевывают, медленно поднимаются, потягиваются, поднимая ручки-росточки вверх и поворачиваясь к солнышку. Воспитатель все действия выполняет вместе с детьми

**Холодно — тепло**

Дети сидят на ковре, сложив ноги по-турецки. Взрослый говорит: «Подул северный ветер. Стало холодно-холодно». Малыши сжимаются в комочки, скрестив руки на груди. На слова взрослого «Но выглянуло солнышко. Стало тепло-тепло» дети расслабляются, обмахиваются пле­точками. Взрослый выполняет действия, а малыши подражают ему.

**Шарик**

Дети представляют себя воздушными шариками. Они постепенно наполняются воздухом, поднимая руки вверх и надувая щеки Но вот шарик лопнул. Дети медленно расслабляются и потихоньку опускаются на пол, произнося звук «ш-ш-ш».

**Часики**

Скрестив ноги, ребенок сидит с прямой спиной, руки на коленях. По сигналу взрослого он покачивает головой вперед-назад, вправо влево, произнося: «Тик-так, тик-так». Взрослый выполняет действия имеете с детьми взявшись ля руки.

**Пузырь**

Дети вместе со взрослым встают лицом в Воспитатель говорит:

Надувайся, пузырь, Оставайся такой,

Надувайся большой, Да не лопайся.

Дети, постепенно отходя назад, расширяют круг. На слова «Пузырь лопнул» дети опускают руки и произносят звук «ш-ш-ш».

**Найди предмет**

Воспитатель прячет предмет (флажок, мяч, куклу и т. п.), предвари­тельно рассмотрев его с детьми. Дети ищут спрятанный предмет по неси группе. Ребенок, нашедший предмет, получает право его спрятать.

Вариант игры. Дети сидят на стульчиках. Один ребенок нодит. Он отворачивается к стене, а воспитатель прячет куклу. Затем говорит:

Кукла Таня убежала,

Вова, Вова (имя водящего ребенка), поищи,

Поискать ее нам надо,

С нашей Таней попляши.

Ребенок находит куклу и пляшет с ней, а все дети хлопают в ладоши.

**Передай мяч**

*Задачи*. Учить передавать мяч двумя руками и принимать его; раз­вивать внимание; поддерживать самостоятельность в действиях.

*Содержание игры*. Дети встают в круг и по сигналу взросло­го передают мяч соседу, называя его имя. Когда дети овладеют движени­ем, можно регулировать темп словами: «Миша, быстро передай мяч Вове» и т. д.

**Прокати мяч**

*Задачи*. Учить отталкивать мяч двумя руками, придавать ему нуж­ное направление; побуждать к самостоятельному выполнению движе­ний, выбору партнера; вызывать интерес к действиям с мячом.

*Содержание игры.* Дети садятся на пол друг против друга на расстоянии 1,5—2 м и катают друг другу мячи.

Вначале взрослый катит мяч детям, фиксируя внимание на том, что его надо толкнуть двумя руками.

Вариант игры. Дети сидят лицом в круг и прокатывают мяч по желанию от одного ребенка другому, называя имя: «Вова, лови мяч!» И т. д.

**Прокати мяч**

*Задачи.* Учить отталкивать мяч двумя руками, сохраняя направле­ние; закреплять знание цвета; побуждать к самостоятельным действиям; удовлетворять желания ребенка в самостоятельном выборе дорожки и партнера; вызывать чувство удовольствия от выполняемых действий и от общения с другими детьми.

Материал. Мячи средней величины (по количеству играющих), дорожки разного цвета длиной 1,5—2 м.

*Содержание игры*. Взрослый предлагает детям взять мячи и прокатить их по дорожке, которая им нравится больше других. Показы­вает, как надо оттолкнуть мяч, чтобы он катился, а не прыгал. Спраши­вает каждого ребенка, по дорожке какого цвета он прокатит мяч. Затем взрослый предлагает детям поиграть, кто с кем хочет. Малыши выбира­ют партнеров и катают мяч по дорожке друг другу.

**Тяжелый — легкий**

*Задачи*. Учить катать мяч; познакомить с понятиями «тяжелый» — «легкий»; развивать ловкость.

Материал. Мячи надувные, легкие диаметром 20—25 см; мячи набивные, тяжелые диаметром 20—25 см, весом 500 г.

*Содержание игры*. Взрослый предлагает детям по очереди взять сначала тяжелый мяч, а потом легкий. При этом он обозначает словами свойство мяча: тяжелый, легкий.

Затем дети садятся около черты, обозначенной взрослым, и катят по очереди мячи, при этом произнося: «Тяжелый мяч, легкий мяч». Затем бегут за мячами.

**Перелезь через бревно**

*Задачи.* Совершенствовать лазанье и умение преодолевать препят­ствия; развивать крупные мышцы туловища; развивать умение ориентироваться в пространстве; вызывать положительные эмоции от игры/и общения со взрослым и сверстниками. /

*Содержание игры*. Детям предлагают пойти в гости к зайчику. Взрослый объясняет, что, для того чтобы попасть к нему, надо пере­лезть через бревно. Дети перелезают через бревно, играют с зайчиком (прыгают, играют в догонялки), но вот приходит время возвращаться домой, и малыши опять перелезают через бревно.

Игра повторяется 3—4 раза.

Вариант игры. За забором может жить медведь, собака, кошка и др. В зависимости от этого дети производят разные движения: ходят как мишка, ползают, прогибая спинку как кошка, и т. п.

**Заинька**

Задачи. Приучать детей слушать пение, понимать содержание пес­ни и выполнять движения в соответствии с ее текстом; вызывать подра­жание взрослому.

Содержание игры. Воспитатель становится вместе с детьми в круг, поет песенку и показывает движения:

Заинька, топни ножкой, Вот так, топни ножкой,

Серенький, топни ножкой! Вот так, топни ножкой!

Дети, стоя по кругу, топают ножками, руки при этом держат на поясе:

Заинька, бей в ладоши, Серенький, бей в ладоши!

Дети хлопают в ладоши.

Заинька, повернись, Серенький, повернись!

Вот так, бей в ладоши, Вот так, бей в ладоши!

Вот так, повернись, Вот так, повернись!

Дети поворачиваются 1—2 раза, руки держат на поясе.

Заинька, попляши, Вот так, попляши,

Серенький, попляши! Вот так, попляши!

Дети подпрыгивают на двух ногах, кто как может.

Заинька, поклонись, Серенький, поклонись!

Вот так, поклонись, Вот так, поклонись!

Дети кланяются, разводя руки в стороны.

При проведении игры количество куплетов можно сократить, осо­бенно тогда, когда игра еще недостаточно знакома детям. Вначале мож­но взять только первый, второй и четвертый куплеты. В дальнейшем дети исполняют все пять куплетов. Кроме того, когда малыши хорошо будут знать содержание песенки, можно выбрать одного ребенка — Заиньку, который становится в середину круга и выполняет все движе­ния по тексту песенки.

Роль Заиньки нужно поручить смелому и активному ребенку, который не будет смущаться, выполняя движения. Если введена роль Заинь­ки, можно добавить еще один куплет:

Заинька, выбирай, Вот так, выбирай,

Серенький, выбирай! Вот так, выбирай!

Ребенок выбирает другого Заиньку, и игра повторяется. Песню вос­питатель должен петь не очень быстро, но и не медленно, так, чтобы пение соответствовало темпу движений детей.

**Проползи в воротики**

*Задачи.* Учить детей ползать под предметами, не задевая их; по­буждать к самостоятельному выполнению движений; поощрять малы­шей за успешные действия.

*Содержание игры*. На расстоянии 4 м от детей располагается стойка с подвешенной на уровне роста ребенка сеткой. У стойки на полу лежит большой мат. На расстоянии 2,5 м от ребенка располагается ду­га — ворота. Взрослый предлагает малышу проползти на четвереньках под дугой, доползти до мяча, поднять его и положить в сетку.

*Вариант игры*. Можно расставить двое-трое ворот для включения в игру сразу 2—3 детей.

**Кошка и цыплята**

*Задачи.* Совершенствовать бег, влезание и слезание с предметов; развивать внимание и ориентировку в пространстве; поддерживать ин­терес к взаимодействию со сверстниками; побуждать к подражанию животным, развивать воображение.

*Содержание игры*. На полянку выходит курочка-хохлатка (взрослый), с нею желтые цыплята (дети). В дальнем углу групповой комнаты на скамейке дремлет кошка (взрослый). Цыплята разбегаются по поляне, машут крылышками, клюют зерна, взбираются на жердочки (кубы высотой 10 см) — действуют по своему усмотрению.

Курочка квохчет: «Ко-ко, не ходите далеко». На эти слова цыплята настораживаются, смотрят по сторонам. А курочка медленно продол­жает:

На скамейке у окошка Кошка глазки открывает

Улеглась и дремлет кошка. И цыпляток догоняет.

На последние слова цыплята убегают от кошки, а она пытается их догнать.

Когда дети хорошо освоят игру, роль курочки-хохлатки и кошки мож­но поручить наиболее активным из них.

*Варианты игры*

1. Для обогащения двигательного опыта детей можно включать раз­нообразные, но уже знакомые им движения, например подлезание под веревку.

2. Можно обозначить домики, разнообразные по форме и цвету, ко­торые цыплята должны запомнить и, убегая от кошки, найти именно свой домик.

**Лови мяч**

Задачи. Учить бросать мяч двумя руками снизу в определенном направлении; развивать внимание; побуждать к самостоятельным дей­ствиям; поддерживать чувство радости от совместных действий.

Содержание игры. Дети стоят в круг, взрослый с большим мячом в центре круга произносит слова: «Миша, лови мяч!», «Ира, лови мяч!» и т. д. Ребенок, поймав мяч, бросает его взрослому.

Вариант игры. Когда дети научатся бросать мяч в определенном направлении, ловить его, можно предложить бросать мяч друг другу (расстояние 1,5—2 м).

**По кочкам**

*Задачи.* Совершенствовать умение детей влезать на предметы и спускаться с них (высота предметов увеличивается постепенно: 10—15—20 см); поддерживать самостоятельность, интерес к дейст­вию.

*Содержание игры*. На полу размещаются 2—3 ящика или куба шириной 40—60 см, высотой 5—20 см (кочки). Между кочками можно разместить мягкие дорожки или поролоновый мат (болото). Взрослый предлагает детям пойти в гости к мишке или зайчику. Дети отправляют­ся в путь, а на пути встречается болото. Они взбираются на кочки и спускаются с них, таким образом переходя болото и попадая к мишке или зайчику. С мишкой можно поиграть в догонялки или прятки, а затем вернуться через болото по кочкам домой.

Правило. С кочки нельзя спрыгивать, надо спокойно спускаться.

**Комарики и лягушка**

*Задачи*. Учить выполнять действия по слову взрослого; поощрять самостоятельность, инициативу детей; вызывать чувство радости от со­вместных действий.

Материал. Шапочки или нагрудные эмблемы с изображением ко­мариков и лягушки, стулья, на которых лежат платочки (по числу де­тей).

*Содержание игры*. Дети-комарики летают по группе, произно­ся звук «з-з-з», присаживаются, опуская руки-крылья после слов взрос­лого:

Сел комарик на кусточек, Свесил ножки под листочек,

На еловый на пенечек, Спрятался!

Комарики садятся на стулья и прячутся за платочками. Выходит во­дящий в шапочке или с эмблемой лягушки и говорит: «Где же кома­рики? Я их сейчас найду! Ква-ква-ква!» Ищет, но не находит. Иг­ра повторяется. Затем водящий-лягушка со словами «Вот они!» нахо­дит комариков. Но комарики разлетаются, и лягушка пытается их пой­мать.

**Попади в обруч**

 Взрослый размещает обруч на расстоянии 1 —1,5 м в зависимости от возраста и возможностей ребенка. Детям предлагается бросить мяч в обруч, затем добежать до мяча, взять его и опять бросить.

**Найди свой домик**

*Задачи*. Учить детей сочетать ходьбу с другими видами движений; развивать умение ориентироваться в пространстве, согласовывать дей­ствия с другими детьми; закреплять знание цвета, формы, величины; поддерживать самостоятельность, инициативу детей.

Материал. Круги или квадраты разной величины или цвета.

*Содержание игры*. Дети размещаются в своих домиках, кото­рые могут в зависимости от цели иметь разную величину, цвет или форму. Когда малыши будут хорошо ориентироваться во всех свойствах предметов (величина, цвет, форма), можно объединить два свойства, например форму и цвет или величину и цвет.

Дети запоминают свои домики и по сигналу взрослого выходят гулять на поляну. Они выполняют самостоятельно по своему усмотрению раз­ные движения (ходят, собирают цветы, бегают, влезают на пеньки, бро­сают шишки в цель, перешагивают через ручейки). По сигналу взросло­го «Дождь!» дети бегут в свои домики. Взрослый вместе с ними прове­ряет, все ли заняли свои домики, помогает детям найти свои домики, если они их не запомнили.

*Вариант игры*. Если игра проводится на участке, домики можно обозначить около разных деревьев. Дети запоминают названия деревь­ев, учатся ориентироваться в пространстве в условиях участка детского сада.

**Путешествие в лес**

*Задачи.* Совершенствовать основные движения; учить подражанию животным; учить действовать в коллективе; стимулировать самостоя­тельность; вызывать чувство радости от совместных действий.

Материал. Эмблемы с изображением животных, размещенные на стойках на расстоянии 4—5 м друг от друга.

*Содержание игры*. Взрослый предлагает детям поехать в лес на поезде. Дети встают друг за другом и по сигналу взрослого двигают­ся, произнося: «Чу-чу-чу-чу!» По сигналу взрослого «Стоп, вагончики остановились!» дети останавливаются. Взрослый обращает внимание ребят на эмблему с изображением зайчика и спрашивает: «Кто это?» Дети отвечают: «Зайчик». Взрослый предлагает всем выйти на поляну и попрыгать как зайчики. Затем по сигналу взрослого дети опять строятся друг за другом и едут до следующей остановки, где на эмблеме изобра­жен медведь. Затем все опять выходят на поляну и подражают медве­дям, ходят, переваливаясь с боку на бок.

Примечание. Игру лучше проводить на улице. Эмблемы со стойками могут распола-!(> гаться по кругу или по прямой. Количество эмблем с изображением зверей берется gj с учетом уровня развития и возраста детей, но не более 6 штук.

**Найди домик**

*Задачи.* Закреплять знания детей о форме (круг, квадрат, треуголь­ник); развивать мелкую моторику; поощрять самостоятельность и ини­циативу.

*Содержание игр*ы. Воспитатель готовит фигурки разной фор­мы из картона и коробки такой же формы или с наклейкой соответству­ющей формы. В начале игры он разбрасывает фигурки по полу и пред­лагает детям собрать их и разместить по своим домикам. Затем вместе с детьми смотрит, все ли фигурки попали в свои домики. Спрашивает малышей, какая фигурка заняла чужой домик и куда ее надо поместить.

Вариант игры. Воспитатель готовит домики разной формы (из кле­енки, плотного картона, линолеума), раздает детям фигурки. Малыши бегают по комнате, резвятся, а по сигналу воспитателя «Все в свои домики!» занимают соответствующий домик. Затем вместе с воспитате­лем проверяют, все ли заняли свои домики.

**Волшебная палочка**

*Задачи.* Развивать ловкость, быстроту реакции; закреплять знание цвета; вызывать радость от игры.

Материал. Гимнастическая палка длиной 1 м, к которой привяза­ны ленточки разного цвета.

*Содержание игры*. Педагог показывает детям волшебную па­лочку с ленточками. Уточняет с детьми, какого цвета ленточки, а затем предлагает поиграть с ними. Воспитатель медленно отходит от детей, пытающихся схватить ленточку. Можно догонять ленточки, передвига­ясь на четвереньках. В конце игры педагог высоко поднимает палку и предлагает детям достать ленточки.

**Подвижная игра «Воробышки и автомобиль».**

На одной стороне зала размещают скамейки, на них сидят «воро­бышки». На другой стороне обозначают место для гаража. «Воробышки вылетают из гнезда», - говорит воспитатель, и дети-«воробышки» пры­гают со скамеек (высота 20 см), бегают в разных направлениях, подняв руки в стороны - «летают». Раздается гудок, и появляется «автомо­биль» (ребенок, в руках у которого руль). «Воробышки» быстро улетают в свои «гнезда». «Автомобиль» возвращается в гараж. Игра повторяется.

**Подвижная игра «Зайка беленький».**

Дети изображают зайчиков.

Они располагаются по всей площадке.

Воспитатель говорит:

Зайка беленький сидит

 И ушами шевелит.

Вот так, вот так,

Он ушами шевелит.

Зайке холодно стоять,

 Надо зайке поскакать.

 Скок-скок, скок-скок,

Надо зайке поскакать.

Дети выполняют движения в соответствии с текстом стихотворения.

**По ровненькой дорожке**

Материал. Дорожки разной длины (1—2,5 м) и ширины (15— 30—60 см); мягкая, твердая, извилистая дорожка длиной 2 м, шириной 30—40 см.

Взрослый произносит текст, а дети выпол­няют движения в соответствии с текстом:

1. По ровненькой дорожке, (Идут по дорожке.)

По ровненькой дорожке

Шагают наши ножки,

Раз-два, раз-два.

2. По камешкам, по камешкам, (Прыгают.)

 По камешкам, по камешкам,

 Раз-два, раз-два.

3. По ровненькой дорожке,

По ровненькой дорожке.

Устали наши ножки,

Устали наши ножки.

Вот наш дом,

В нем мы живем. (Останавливаются.)

*Вариант игры.* Вместо ровной дорожки можно взять извилистую, короткую, длинную, узкую, широкую, мягкую, твердую дорожку. Тогда в соответствии с качеством дорожки меняется текст, например: «По мяг­кой дорожке шагают наши ножки...» И т. д.

**Попади в обруч**

 Взрослый размещает обруч на расстоянии 1 —1,5 м в зависимости от возраста и возможностей ребенка. Детям предлагается бросить мяч в обруч, затем добежать до мяча, взять его и опять бросить.

**Найди себе пару**

 Для игры нужны платочки двух цветов (по количеству детей) (половина платочков одного цвета, осталь­ные –другого). Каждый играющий получает один платочек. По сигналу воспитателя все дети разбегаются, стараясь занимать всю площадь зала (площадки). На слова «найди пару!» или начало звучания музыкального произведения дети, имеющие платочки одного цвета, встают парами. В слу­чае если ребенок не может найти себе пару, играющие произносят: «Ваня (Коля, Оля), не зевай, быстро пару выбирай!» Игра повторяется 2-3 раза.

**Автомобили**

Каждый играющий получает руль (картонный или фанерный). По сигналу воспитателя (поднят зеленый флажок) дети разбегаются врассыпную так, чтобы не мешать друг дру­гy. На другой сигнал (поднят красный флажок) автомобили останавли­ваются. Игра повторяется.

**Самолеты**

 Дети становятся в несколько колонн по разным сторонам зала. Место для каждой колонны обозначается предметом (кубик, кегля, набивной мяч). Играющие изображают лет­чиков. По сигналу воспитателя: «К полету!» - дети выполняют круго­вые движения согнутыми руками перед грудью - «заводят моторы». На следующий сигнал: «Полетели!» - дети поднимают руки в стороны и бегают - «летают» В разных направлениях по всему залу. По сигналу: «На посадку!» - дети-«самолеты» находят свое место (у своего кубика) и строятся в колонны.

**Огуречик, огуречик …**

На одной стороне зала –воспитатель (ловишка), на другой стороне – дети. Они приближаются к ловишке прыжками на двух ногах. Воспитатель говорит:

Огуречик, огуречик,

Не ходи на тот конечик,

Там мышка живет,

Тебе хвостик отгрызет.

Дети убегают за условную черту, а педагог их догоняет. Воспитатель произносит текст в таком ритме, чтобы дети смогли на каждое слово подпрыгнуть два раза.

**У медведя во бору**

 На одной стороне зала (пло­щадки) проводится черта – это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2-3 шагов, очерчивается место для медведя. На противоположном кон­це зала 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 01еса, собирают грибы – имитируют соответствующие движениями произносят:

«У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

А медведь сидит

И на нас рычит».

Медведь с рычанием поднимается, дети убегают. Медведь старается их поймать (коснуться). Пойманного ребенка он отводит к себе «в бор». Игра возобновляется. После того как медведь поймает 2-3 детей, на­значается или выбирается другой медведь. Игра повторяется.

**Удочка**

Дети стоят по кругу, воспитатель – в цен­тpe круга, держит веревку, на конце которой привязан мешочек. Педа­гог вращает веревку по кругу у самой земли, дети перепрыгивают через мешочек на двух ногах по мере его приближения.

**Где постучали?**

 Дети стоят по кругу (или сидят). Водящий выходит на середину и закрывает глаза. Вос­питатель бесшумно обходит круг позади детей, останавливается возле ко­го- нибудь из ребят, стучит палочкой и кладет ее в руки ребенка, отходит в сторону и говорит: «Пора!» Стоящий в кругу должен отгадать, где постуча­ли, и подойти к тому, У кого спрятана палочка. Отгадав, он становится на место ребенка, у которого была палочка, тот становится водящим. Если ре­бенок не отгадает, то он вновь водит. Если и второй раз он ошибется, то вы­бирают нового водящего. В этой игре дети должны соблюдать тишину, иначе водящему трудно будет отгадать.

**Кот и мыши**

 На одной стороне зала на стулья кладут рейки или ставят стойки с натянутым на высоте 50 см от уровня пола шнуром – это дом мышей. На некотором расстоянии от дома мы­шей на стуле располагается кот (ребенок в шапочке кота).

Воспитатель говорит:

Кот мышей сторожит,

Притворился, будто спит

Дети проползают под рейками (или шнурами), встают и бегают врассыпную.

Воспитатель приговаривает:

Тише, мыши, не шумите

И кота не разбудите.

Дети-«мыши» легко, стараясь не шуметь, бегают по всему залу. Через 20-25 секунд воспитатель восклицает: «Кот проснулся!» Водящий-«кот», кричит: «Мяу!», и бежит за «мышами», а те прячутся в «норки» (подлеза­ют под рейки, а вбегают в норки через незагороженную часть). Игра по­вторяется несколько раз. На роль кота выбирается другой ребенок.

**Лошадки**

 Дети распределяются на две равные группы: одни ребята изображают лошадок, другие – конюхов. У каждо­го конюха вожжи-скакалка. По сигналу воспитателя «конюхи» запряга­ют «лошадок» (надевают им вожжи-скакалки). По следующему указа­нию педагога дети передвигаются сначалa шагом, поднимая высоко но­ги в коленях, затем переходят на бег (в разном направлении) так, чтобы не мешать друг другу. Через некоторое время «лошадки» останавлива­ются, их распрягают и выпускают на луг, «конюхи» также отдыхают. По сигналу воспитателя дети меняются ролями и снова выполняют упраж­нения в ходьбе и беге. Игра повторяется несколько раз с разными игро­выми сюжетами (лошадки едут за сеном, за дровами и т. Д.).

 **Лиса и куры**

На одной стороне зала находится «курятник» (можно использовать гимнастическую скамейку). В «курят­нике» на «насесте» сидят «куры». На противоположной стороне зала­«нора» лисы. Все свободное место – это двор.

Один из играющих назначается лисой, остальные дети – куры. По сигналу воспитателя «куры» прыгают с насеста, бегают по двору, хлопа­ют крыльями, клюют зерна. По сигналу: «Лиса!» - «куры» убегают. «Ли­са» старается поймать «кур». Не успевшую спастись «курицу» она уво­дит в свою нору. Игра возобновляется. Когда «лиса» поймает 2-3 «кур», выбирается другая «лиса».

**Найдем цыпленка**

 Воспитатель заранее прячет в каком-либо месте игрушечного цыпленка и предлагает поискать его. Тот, кто заметит, где находится игрушка, подходит к воспи­тателю и тихо ему об этом говорит. Когда большинство детей справятся с заданием, воспитатель разрешает подойти к игрушке и принести ее.

**Зайцы и волк**

 Одного из играющих выбирают водящим – это волк. Остальные дети изображают зайцев. На одной стороне зала «зайцы» устраивают себе «домики» (кружки из шнуров или обручи большого диаметра). В начале «зайцы» находятся в своих «доми­ках», «волк»- на другом конце зала «в овраге»).

Воспитатель произносит:

Зайки скачут, скок, скок, скок,

На зеленый на лужок.

Травку щиплют, кушают,

Осторожно слушают-

Не идет ли волк.

«Зайцы» выпрыгивают на двух ногах из «домиков» И разбегаются по всему залу (площадке), прыгают на двух ногах, присаживаются, щиплют травку и оглядываются, не идет ли волк. Когда воспитатель произносит последнее слово, волк выходит из оврага и бежит за «зайцами», стараясь их поймать (коснуться). «Зайцы» убегают каждый в свой «домик». Пой­манных «зайцев» «волю> отводит В свой «овраг». Игра возобновляется. После того как будут пойманы 2-3 «зайца», выбирают другого «волка».

**Птички и кошка**

Воспитатель выкладывает круг из веревки или шнура. Дети становятся по кругу с внешней стороны. Одного ребенка назначают водящим - «кошкой», которая находится в центре круга; остальные дети - «птички». «Кошка» засыпает (закры­вает глаза), а «птички» прыгают в круг, «летают». По сигналу воспитате­ля «кошка» просыпается, произносит: «Мяу!». И начинает ловить «пти­чек», а они улетают за пределы круга. Пойманных «птичек» «кошка» ос­тавляет около себя. Игра повторяется с другим водящим.

**Перелет птиц**

 Дети-«птицы» собираются на одной стороне площадки. На другой стороне расположены гимнастические ска­мейки-«деревья». По сигналу: «Полетели!» -птицы разлетаются по всему залу, расправляя крылья (руки в стороны) и помахивая ими. По сигналу: «Бу­ря!» - «птицы» занимают места на гимнастических скамейках как можно бы­стрее. Воспитатель говорит: «Буря прошла», «птицы» спокойно «спускаются с деревьев» и продолжают «летать». Игра повторяется 3-4 раза.

**Бездомный заяц**

Из числа играющих выбирается «охотник», остальные дети - «зайцы», ОНИ находятся в «норках» (круж­ках). Количество «норою> на одну меньше числа «зайцев». «Охотник» старается поймать «зайца», оставшегося без домика. Тот убегает. Он мо­жет спастись в любой «норке» - забежать в кружок. Теперь уже другой заяц остается без «норки», И его ловит «охотник». Если «охотник» пой­мает (коснется) «зайца», то они меняются ролями. Если «охотник» долго никого не может поймать, на эту роль выбирают другого ребенка.

**Ловишки**

Дети находятся на одной стороне зала за условной чертой. Им дают задание: добежать до следующей условной черты (на другую сторону зала) так, чтобы водящий, который находится в центре зала, не успел кого-либо осалить. После слов педагога: «Раз, два, три – беги!» - дети перебегают на другую сторону. Тот, до кого дотронул­cя ловишка, считается пойманным и отходит в сторону. После двух пере­бежек подсчитываются пойманные и выбирается другой водящий.

**Совушка**

Выбирается водящий-«совушка», ос­тальные дети изображают бабочек, птичек и т. Д. По сигналу воспита­тель: «День!» - дети бегают по всему залу, на команду: «Ночь!» - зами­pают и останавливаются в том месте, где застала их команда. «Совуш­ка» выходит из своего гнезда и тех, кто пошевелится, забирает к себе. Игра повторяется. При выборе другого водящего главное, чтобы он не был проигравшим.

**Подвижная игра «Догони пару».** Дети становятся в две шеренги на расстоянии 3-4 шагов одна от другой. По команде воспитателя: .Бе­ги!» - первая шеренга детей убегает, а вторая догоняет (каждый догоняет свою пару – ребенка, стоявшего напротив, стараясь осалить до пере­сечения линии финиша).

**Мышеловка**

 Дети распределяются на 2-е группы. Одна образует круг- мышеловку. Остальные изображают мышей и находятся вне круга. Дети, изображающие мышеловку берутся за руки, идут по кругу вправо (влево, приговаривая:

 Ах, как мыши надоели,

 Развелось их просто страсть.

 Всё погрызли, всё поели,

 Всюду лезут, вот напасть.

 Берегитесь же, плутовки,

 Доберёмся мы до вас.

 Вот поставим мышеловки,

 Переловим всех за раз!

 По мере произнесение слов дети –мыши вбегают в круг, подлезая под сцепленные руки детей, идущих по кругу, и выбегают из круга. По окончании слов мышеловка закрывается- дети опускают руки. Те, кто остался в кругу, считаются пойманными. Они встают в круг – мышеловка увеличивается. Игра повторяется.

**Найди свой цвет**

В разных сторонах площадки (зала, в небольшие кружки становятся цветные кегли. Играющие плотно располагаются вокруг них. На 1-й условный сигнал все разбегаются по площадке врассыпную. На 2-й сигал: «Найди свой цвет», каждый играющий должен найти кеглю соответствующего цвета. Побеждает команда, быстро и правильно выполнившая задание.

 **Мяч водящему**

Играющие становятся в 3- 4 колонны на расстоянии 1м от них становятся водящие с мячом большого диаметра в руках. Для детей стоящих первыми в колоннах и водящих обозначается черта, за которою нельзя заступать. Водящий бросает мяч игроку, стоящему первым в колонне, а тот таким же способом возвращает его обратно и перебегает в конец колонны, затем мяч бросает второму в колонне и т. д. Когда первый игрок в колене окажется на своем месте, он поднимает руки вверх. Определяется команда- победитель. Игра повторяется.

**Гуси-гуси**

 На одной стороне зала (площадке, обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположной стороне- пастух. Сбоку от дома логово волка, остальное место площадки -луг. Выбирают детей на роль волка и пастуха, остальные гуси. Пастух выгоняет гусей на луг.

 Пастух: «Гуси, гуси! »

 Гуси: (останавливаюся и отвечают хором)

 Га! Га! Га!

 Пастух: «Есть хотите? »

 Гуси: Да! Да! Да!

 Пастух: «Так летите! »

 Гуси: Нам нельзя:

 Серый волк под горой

 Не пускает нас домой.

 Пастух: «Так летите, как хотите,

 Только крылья берегите! »

 Гуси, расправив крылья (руки в стороны, летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (запятнать). Пойманные гуси идут в логово. После двух перебежек подсчитывается количество пойманных волком гусей. Затем выбирается другой волк и пастух. Игра повторяется.

 **Успей выбежать!**

Играющие образуют круг. В центре круга находится примерно одна треть детей. Дети, стоящие по кругу, берутся за руки, идут вправо, по сигналу педагога бегут. Стоящие в центре ритмично хлопают в ладоши. По сигналу «Стой! », дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Педагог считает до трёх. За это время ребята, стоящие в центре, должны успеть выбежать из круга. После счёта «Три! », дети быстро опускают руки вниз, не успевшие выбежать считаются проигравшими. При повторении игры на середину выходят другие дети.

 **Хитрая лиса**

 Играющие становятся по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. В стороне вне круга обозначается дом лисы. По сигналу педагога дети закрывают глаза, а он обходит их с внешней стороны круга, и не заметно дотрагивается до одного из играющих, который и становится водящим – хитрой лисой. Дети открывают глаза и хором 3-и раза (с небольшим интервалом) спрашивают (сначала тихо, а потом громче) : «Хитрая лиса, где ты? ». После третьего раза играющий, выбранный хитрой лисой, быстро выбегает на середину круга, поднимает вверх руку и говорит: «Я здесь! ». Все разбегаются по площадке, а лиса уводит их к себе. Подсчитывают количество пойманных лисой. Игра повторяется с другим водящим.

**Снежная королева**

 Из числа играющих выбирается водящий (можно считалкой) - Снежная королева. Дети разбегаются по площадке, а Снежная королева старается дотронуться до них. Тот кого она коснулась, превращается в льдинку и должен оставаться на месте. При повторение игры выбирается другой водящий, но не из числа проигравших.

**Мороз Красный нос**

 На противоположных сторонах площадки обозначаются 2-а дома, играющие располагаются в одном из них. Водящий (Мороз Красный нос) становиться в середине площадке лицом к играющим и говорит:

 Я- Мороз Красный нос.

 Кто из вас решится

 В путь- дороженьку пуститься?

 Играющие отвечают хором:

 Не боимся мы угроз,

 И не страшен нам мороз.

 После произношения слова «Мороз» дети перебегают через площадку в другой дом, а водящий догоняет их, стараясь коснуться рукой- заморозить. Замороженные останавливаются на том месте, где до них дотронулся водящий, и до окончания перебежки стоят, не двигаясь. Педагог вместе с Морозом подсчитывают количество замороженных. После каждой перебежки выбирают другого Мороза. В конце игры сравнивают, кто из водящих был более ловким, и заморозил больше ребят.

 **Охотник и зайцы**

 Из числа играющих выбирается один охотник, остальные зайцы. На одной стороне площадки отводится место для охотника, а другой– дом зайцев. Охотник ходит по площадке, делая вид, что ищет следы зайцев, а затем возвращается на своё место. Зайцы выпрыгивают из кустов, прыгают на 2-х ногах в разных направлениях. По сигналу «Охотник! » зайцы убегают в дом, а охотник бросает в ноги зайца снежок. Тех в кого он попал, забирает в свой дом. После каждой охоты выбирается новый охотник, но не из числа пойманных.

 Для игры (во избежание травм) лучше использовать самодельные мячи, сшитые из кусочков ткани.

**Белые медведи**

 В круг-льдину становятся двое водящих, они- белые медведи. Остальные ребята –медвежата- разбегаются по всей площадке вне льдины. Медведи, держась за руки, стараются настигнуть медвежонка и охватить его свободными руками. Пойманного отводят на льдину. Ловля продолжается, пока не будут пойманы 2-3 медвежонка. после смены медведей игра повторяется. Победители –кого ни разу не поймали.

 Мы весёлые ребята

Дети становятся на одной стороне площадки за чертой (шнуром). На противоположной стороне не большой снежный вал высотой 20-30см. Сбоку от играющих (примерно на середине) находятся водящие (салки). Играющие хором говорят:

 Мы – весёлые ребята,

 Любим бегать и скакать.

 Ну, попробуй нас догнать,

 Раз, два, три – лови!

 После этого все перебегают на другую сторону площадки и прячутся за снежный вал. Стараются запятнать тех, кто не успеют увернуться и забежать за укрытие. После двух перебежек посчитывают количество пойманных. Игра повторяется с другими водящими.

**Ключи**

Играющие становятся в кружки, начерченные в любом порядке на расстоянии 2м друг от друга. Выбирается водящий. Он подходит к одному из играющих и спрашивает: «Где ключи? ». Тот отвечает: «Пойди к (имя) постучи! ».В это время другие дети стараются поменяться местами. Водящий должен быстро занять кружок, он может крикнуть:»Нашёл ключи! ».Тот, кто остался без места, становится водящим.

**Паук и мухи**

В одном из углов зала (площадки) обозначается кружком паутина, где живёт паук (водящий). Остальные дети изображают мух. По сигналу педагога играющие разбегаются по всему залу- мухи летают жужжат. Паук в это время находится в паутине. По сигналу «Паук! » мухи замирают, останавливаются в том месте, где их застал сигнал. Паук выходит, смотрит. Того, кто шевелится, паук отводит в свою паутину. Подсчитывают проигравших, выбирается другой водящий.

**Море волнуется**

 Дети становятся в круг на расстоянии 1-2шагов друг от друга, и каждый чертит вокруг себя кружок. Выбирается водящий. Он идёт между играющими змейкой. Те дети которым играющий скажет «Море волнуется», идут за ним, постепенно образуя цепочку. Такая цепочка в ходьбе или беге огибает каждый кружок. На слова педагога «Море спокойно» все опускают руки и стараются занять любой свободный кружок. Тот, кто останется без кружка, считается проигравшим.

 **Охотники и утки**

 Играющие разделяются на две равные команды- охотников и уток. Утки становятся в середину большого круга, охотники располагаются снаружи круга. Охотники, бросая мяч большого диаметра, стараются осалить им уток, те выбывают из игры. Когда большинство уток будет осалено, то команды меняются ролями.

 **Лягушки в болоте**

С двух сторон очерчиваются берега, в середине болото. На одном из берегов находится аист (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50см) и говорят:

 Вот с насиженной гнилушки

 В воду шлёпнулись лягушки.

 Стали квакать из воды:

 - Кве-ке-ке, кве-ке-ке,

 Будет дождик на реке.

 С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Цапля ловит тех лягушек, которые не успели прыгнуть в болото. Пойманная лягушка идёт в гнездо цапли. После того как цапля поймает несколько лягушек, выбирают новую цаплю из тех, кто ни разу не был пойман.

**«Салки с мячом»**.Играющие образуют круг и становятся на расстоянии 2-3шагов друг от друга. Водящий в центре круга, у его ног два мяча, сшитых из кусочков ткани. Водящий выполняет различные движения: приседания, наклоны, хлопки над головой и т. д. Играющие повторяют эти движения. Педагог внезапно произносит: «Беги из круга! », и все разбегаются в разные стороны.

 **Лиса и куры**

Дети изображают кур. Один из изображающий -петух, другой лиса. Куры ходят по площадке, ищут корм. Лиса внимательно следит за ними. По указанию педагога (незаметно для всех) выходит лиса и тихонько подкрадывается к курам. Петух громко кричит: «Ку-ка-ре-ку! ». Куры убегают, взлетают на насест (бревно, скамейка). Петух должен убежать последним. Лиса ловит тех кур, которые не успели подняться на насест и удержаться на нём. При повторении игры выбираются другие дети на роль лисы и петуха.

 **Волк во рву**

По средине площадки проводятся две параллельные линии на расстоянии 60-70см одна от другой- это ров. Один из водящих (или двое) – волк, находится во рву. На этой же стороне площадки (в конце, за линией, дом козы. На противоположной стороне рва – пастбище для коз. По сигналу педагога козы перебегают на другую сторону, перепрыгивая через ров. Волки выбегают изо рва, ловят коз. После каждой перебежки подсчитывается количество пойманных коз, а после двух перебежек водящие меняются.

 **Жмурки**

Выбирается жмурка. Он встаёт на середину площадки, уму завязывают глаза и несколько раз поворачивают кругом. Дети разбегаются по всей площадке, а жмурка питается поймать кого-либо. Если жмурка приближается к краю площадки, его предупреждают словом «Огонь! ». По правилам играющие должны забегать за условные линии. Игру лучше проводить с небольшим количеством играющих (можно посменно). По возможности с площадки убирают все лишние предметы. Если жмурка долго не может никого поймать, то его сменяет другой водящий.

**Ловкие ребята**

Играющие располагаются по кругу. Перед каждым по полу (земле) мешочек с песком (можно положить камешек, брусок). В центре –двое водящих. по сигналу педагога дети прыгают в круг на одной ноге, перепрыгивая через предметы, а обратно на двух ногах; водящие стараются осалить их, прежде чем те успеют прыгнуть обратно из круга. Тот из играющих, до кого дотронулся водящий, получает штрафное очко (но из игры не выбывает). Через 30-40 сек игра останавливается и подсчитывают количество проигравших. Выбирается водящие из числа тех, кто ни разу не был пойман. Игра повторяется.

 **Пятнашки**

Выбирается водящий, который становиться в центр площадки. После сигнала «Лови! » дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-либо и осалить. Тот, кого коснулся водящий, отходит в сторону. Через некоторое время педагог подает команду: «Стой! » и игра останавливается. Подсчитывается количество пойманных, и выбирается другой водящий.

 **Кошка и мышка**

 Выбираются водящие: один- кошка, другой- мышка. Дети берутся за руки и образуют круг. Кошка стоит за кругом, а мышка в кругу. Кошка старается войти в круг и поймать мышку, на играющие приседают, и закрывают входы, и не пропускают её. Если кошка все же пробралась в круг, дети сразу же открывают ворота и пропускают мышку, а кошку стараются из круга не выпустить. Если же кошка поймала мышку, то они обе становятся в круг и играющие выбирают других водящих.

 **Конники-спортсмены**

 На расстояние 2м от стены обозначены стойла (кружки) в 1м друг от друга. Их должно быть на 2-3 меньше, чем играющих. Дети стоят по кругу, повернувшись правым (левым) боком к центру, изображая спортивных лошадок. По команде «Шаг коня! » лошадки идут, высоко поднимая колени, доставая ими ладони рук, согнутых в локтях; по команде «Поворот! » поворачиваются кругом, продолжая движение в противоположном направление; на команду «Рысью! »- бегут. Задания повторяются 2-3 раза. По команде «В стойла! » все бегут, стараясь занять обозначенное место. Оставшиеся без стойла проигрывают. Игра повторяется.

 **Ловля бабочек**

Педагог определяет по две пары водящих- дети с сачками. Остальные бабочки по сигналу «Летите! » дети с сачками (двое детей, держась за руки) ловят бабочек – соединяют руки вокруг бабочки и отводят в установленное место. В то время, когда пойманных уводят педагог говорит: «Бабочки отдыхают, сели на цветок», дети приседают (пауза). По сигналу «Летите! » бабочки сова разлетаются. Через некоторое подсчитываются пойманные бабочки, и выбираются другие водящие.

 **Не оставайся на земле**

Выбирается водящий, который бегает со всеми детьми. Как только педагог произнесёт «Лови! »- все убегают от водящего и стараются взобраться на возвышение- бревно, пенёк и дт. Если водящему удаётся осалить кого-либо, тот считается пойманным и отходит в сторону. По окончанию игры подсчитывают количество проигравших выбирается другой водящий, из тех кто не был пойман.

 **Медведи и пчёлы**

Дети распределяются на две равные группы, одна медведи, остальные –пчёлы. На расстоянии 3м от дома пчёл очерчивается лес, там где находятся медведи.

 На противоположной стороне на расстоянии 8-10м –луг. Пчёлы располагаются на своем доме- на возвышение (стенка, скамейка, невысокое бревно). По сигналу педагога они летят на луг медом и жужжат. В это время медведи забираются в улей и лакомятся мёдом. По сигналу педагога «Медведи! » пчелы летят к своим ульям и жалят (дотрагиваются) тех медведей которые не успели убежать в лес. Затем пчёлы возвращаются в улей и игра возобновляется. При повторении игры дети меняется ролями.

 **Коршун- воробышки**

Чертиться круг диаметром 5м. Выбирается водящий- коршун, он становиться в центр круга. Воробышки прыгают на двух ногах в круг (поклевать зернышки) и обратно из круга. А коршун летает по кругу, не даёт воробышкам клевать зерно и ловит их (дотрагивается до них). Воробышек которого поймали, поднимает вверх руку, делает шаг назад и не участвует в игре. Игра повторяется по несколько раз по 40-50сек. Во время смены водящего возникает пауза, которая и служит отдыхом для детей.

 **Караси и щука**

 Один водящий-щука, остальные играющие делятся на две подгруппы. Одна из них образует круг- это камешки, другая –караси, которые плавают внутри круга. Щука находиться за пределами круга. По сигналу педагога «Щука! » быстро вбегает в круг щука и старается поймать карасей. Караси спешат занять место за кем-нибудь из играющих и присесть (спрятаться). Игра повторяется с другой щукой. По окончании игры, которая повторяется 3-4 раза педагог отмечает водящего-щуку, поймавшую больше всего карасей.