**Приложение № 1.**

**«Два Мороза».**

**Пр./с.:** 1. Упражнять в беге с ускорением.

2. Развивать память, добиваться чёткости в произношении текста.

**Правила:** На противоположных сторонах площадки отмечаются два города.

Играющие делятся на две команды, располагаются в них. В середине

площадки помещаются два Мороза. Они обращаются к играющим со слова ми:

Мы - два брата молодые, два Мороза удалые:

Мороз - Красный нос, Мороз - Синий нос.

Кто из вас решится в путь – дороженьку пуститься?

Ребята хором отвечают:

Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз! –

И начинают перебегать из одного города в другой. Морозы их ловят.

Тот, кого поймали, считается замороженным и стоит на месте

с распростёртыми руками, преграждая путь играющим.

**«Воробьи – попрыгунчики».**

**Пр./с.:** 1. Закреплять умение прыгать на двух ногах с продвижением

вперёд и назад.

2. Учить прыгать на одной ноге (усложнение в дальнейшем).

3. Развивать быстроту реакции при ловле игроков.

**Правила**: На площадке чертят круг. В кругу находится кот, а

за кругом, вдоль черты «воробьи». Они по сигналу впрыгивают

внутрь круга и выпрыгивают из него, а кот старается поймать кого-либо

из них в тот момент, когда он находится в кругу. Тот, кого поймали,

становится котом, а кот – воробышком, и игра повторяется.

**«Чучело».**

В огороде чучело шляпу нахлобучило, рукавами машет и как будто пляшет!

Это чучело, - оно сторожить поставлено, чтобы птицы не летали,

Чтоб горшочек не клевали, вот какое чучело шляпу нахлобучило

И синий шарф на палке, - пусть боятся галки!

**«Медведи и пчёлы».**

Дети делятся на две неравные команды – пчёл и медведей,

большинство составляют пчёлы. Пчёлы живут в ульях, а медведи в берлоге.

Когда звучит команда «пчёлы» - пчёлы вылетают из ульев собирать нектар,

а медведи идут к ульям, полакомится мёдом. Когда звучит команда

«медведи» - медведи убегают от пчёл, а те их догоняют (дотронувшись).

**«Мороз – Красный нос».**

На противоположных сторонах участка обозначаются два дома,

в одном из них располагаются дети. Посередине площадки лицом

к ним становится водящий – Мороз. Он произносит:

Я Мороз – Красный нос. Кто из вас решится в путь- дороженьку пустится?

Играющие хором отвечают: не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз.

После этого игроки перебегают на противоположную сторону,

в свободный дом, а Мороз их ловит.

**«Затейники».**

Один из играющих выбирается Затейником, он становится в середину круга.

Остальные идут по кругу, взявшись за руки: Ровным кругом, друг за другом,

мы идём за шагом шаг.

Стой на месте, дружно вместе сделаем….вот так.

Затейник показывает движение, а дети за ним повторяют.

**Игры с бегом «Мышеловка».**

Играющие делятся на две неравные по составу группы.

Меньшая группа, взявшись за руки, образует круг.

Они изображают мышеловку. Остальные дети (мыши)

находятся вне круга. Дети, изображающие мышеловку, начинают ходить

по кругу, приговаривая:

Ах, как мыши надоели, всё погрызли, всё поели, берегитесь же, плутовки,

Доберёмся мы до вас. Вот поставим мышеловки, переловим всех сейчас!

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота.

Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из неё. По сигналу «хлоп» стоящие

по кругу дети опускают руки, приседают – мышеловка захлопывается.

Пойманные дети становятся в круг, мышеловка увеличивается.

Когда большая часть детей поймана, дети меняются ролями –

игра возобновляется.

**Игры с бегом «Караси и щука».**

Половина играющих, становясь друг от друга на расстоянии 3 шагов,

образует круг. Это пруд, на берегу которого лежат камешки.

Один из играющих, назначенный по считалке – щука. Остальные - караси,

«плавающие» в пруду. По сигналу «щука» щука быстро выплывает в пруд

и ловит карасей. Караси должны спрятаться за детей изображающих камешки.

Тот, кто не успел спрятаться, и пойман щукой, уплывает к ней в дом.

**Игры с лазанием «Ловля обезьян».**

Дети, изображающие обезьян, размещаются на гимнастической

лестнице. На противоположном краю площадки 5-6 детей изображающих

ловцов. Ловцы выходят на середину площадки и начинают показывать

любые движения, которые заранее обговорили, а обезьяны внимательно

наблюдают за ними. Когда ловцы уходят, обезьяны подходят на место

где были ловцы и начинают повторять увиденные движения.

По команде «ловцы» обезьяны стараются залезть на дерево.

Пойманных детей, ловцы уводят с собой. Игра продолжается.

**«Коршун и наседка»**

**Пр./с.:**1. Учить ловкости и сообразительности, слаженности

движений.

2. Развивать гибкость движений, быструю смену направления

движений.

**Правила**: дети стоят цепочкой, держась за плечи впереди стоящего

(наседка). «Коршун» пытается поймать последнего в цепочке (цыплёнка).

Наседка увёртывается, а цыплята ей помогают. Последний цыплёнок

старается держаться подальше от коршуна. Оторвавшись от наседки,

цыплёнок может быть пойман. Коршун старается поймать

как можно больше цыплят.

**«Путаница».**

**Пр./с.:**1. Развивать сообразительность, фантазию детей.

2.Развивать терпение и желание доводить начатое дело до конца.

3. Учить быть в игре доброжелательными друг к другу.

**Правила:** игроки, держась крепко за руки, запутываются, между

собой и зовут водящего: «Путаница, путаница распутай нас».

Задача водящего распутать всех. Вернуть их в первоначальный вид

(круг), не размыкая рук играющих. Водящему даётся три

попытки, после чего происходит смена игроков.

**«Мокрая курица».**

**Пр./с.:**1. Развитие слуха.

2. Развитие ловкости при лазании по гимн, стенке.

3. Честности в соблюдении правил.

**Правила:** водящий с завязанными глазами старается поймать

игроков лазающих по лесенке. Игроки имеют право вставать на землю.

Но не далее, чем на один шаг от лесенки. Слова водящего «стоп земля»,

«стоп луна» означают, что игроки на 5 секунд должны замереть в том месте,

где находятся. Если звучит первая команда, то на земле,

если вторая, то на лесенке.

**«Лабиринт».**

**Пр./с.:** 1. Развивать внимание и умение быстро ориентироваться в сложившейся ситуации.

2. Учить анализировать свои действия, логически мыслить при выборе в каком направлении следует двигаться.

3. Развивать быстроту реакции.

**Правила**: Из числа играющих, выбираются двое: убегающий и догоняющий.

Остальные встают в колонну по 5 человек (или в зависимости от количества игроков),

и размыкаются на длину вытянутых рук. Затем все поворачиваются направо

и снова размыкаются. Образовываются как бы параллельные коридоры.

В одном из них находится убегающий, а в другом догоняющий.

По команде руководителя все поворачиваются направо и вновь вытягивают руки

в стороны. Благодаря этому убегающий и догоняющий могут неожиданно оказаться в разных коридорах. Когда «ловишка» догоняет убегающего, они меняются ролями, а потом выделяется новая пара и игра продолжается.

**«Поймай и попади».**

**Пр./с.:** 1. Учить отбивать мяч двумя руками от земли.

2. Развивать глазомер при метании в цель.

3.Быстрому реагированию на развивающийся ход игры и чёткому выполнению правил.

**Правила**: Участники игры становятся в круг на расстоянии вытянутых рук.

Один из игроков отбивает мяч другому игроку, тот таким же способом передаёт мяч дальше. Игрок, упустивший мяч становиться водящим.

Все игроки разбегаются по площадке, в то время как водящий

старается быстрее поймать мяч и крикнуть «стоп!».

Все останавливаются там, где их застала команда, а водящий старается

попасть в одного из игроков с того места где поднял мяч.

Тот в кого целятся, не имеет право сходить с места, но может уклоняться.

Если водящий попал – он отыгрался, а если нет, то он бежит за мячом.

Поднимая, кричит «стоп!» и далее осаленный игрок становится

новым водящим и игра повторяется.

**Малоподвижная игра «Закончи моё предложение».**

**П./с**. 1.Знать действия, совершаемые людьми разных профессий.

2. Ловить мяч, не прижимая к груди.

3. быстро находить правильный ответ.

**Правила.** Педагог говорит начало предложения и кидает ребёнку мяч

(дети споят в кругу), а ребёнок ловит мяч и заканчивает предложение.

Если ребёнок отвечает не правильно, то это задание выполняет следующий.

Врач людей…(лечит). Учитель детей…(учит). И т.д.

**«Классики».**

**П./с.** 1. Знать действия, совершаемые людьми разных профессий.

2. Уметь быстро реагировать на вопрос.

3. Скакать на одной ноге и двух ногах.

**Правила.** Ребёнок передвигается из «класса» в «класс» по

нарисованным квадратам только тогда, когда ответит правильно.

Усложняется и способ прыжков.

Кто красит стены? … Кто точит ножи? И т. д.

**Малоподвижная игра «Хлопай – топай».**

**П./с.** 1. Развивать быстроту реакции, память, двигательную активность.

2. Воспитывать честность при соблюдении правил игры.

**Правила.** Варианты могут быть различные – продукты,

которые готовят и не нуждающиеся в приготовлении, летающие предметы

и плавающие и т. д. Тот, кто ошибается, заплатит фант, который

потом будет отыгрывать.

**Народная игра «Ключи».**

Играющие дети встают в кружки, начерченные на земле.

Водящий подходит к любому из играющих и спрашивает: «Где ключи?»

Тот отвечает: «Пойди к ……..получи». Во время этого разговора

играющие стараются поменяться местами. Водящий должен быстро

занять кружок, свободный во время перебежки. Если он долго не может

занять кружка, то может крикнуть: «Нашел ключи!» Все играющие

при этом должны поменяться местами, и водящий занимает

чей-нибудь кружок. Ребёнок, оставшийся без места, становится водящим.

**Народная игра «Краски».**

Играющие сидят на скамейке. Выбираются продавец и покупатель,

покупатель отходит в сторону. Дети договариваются с продавцом,

кто какой краской будет. Подходит покупатель и говорит: «Тук, тук».

– «Кто там?» - спрашивает продавец. «Это я, монах. В красных сапогах.

На лбу шишка, в кармане мышка». - «Зачем пришел?» - спрашивает продавец.

- «За красочкой». - «За какой?» - «За красной (синей, зелёной).

Если такая есть, продавец называет цену (в пределах 10), и покупатель

столько раз хлопает продавца по вытянутой вперёд ладони.

С последним хлопком ребёнок, изображающий названную краску,

убегает, а покупатель его догоняет и, поймав, отводит в условленное место.

Если названной краски нет, продавец говорит: «Скачи по красной

(синей и т, д,) дорожке на одной ножке». Покупатель прыгает на одной

ножке до условленного места и возвращается. Игра продолжается.

Дети меняются ролями по очереди.

**Народная игра «Верёвочка».**

На землю кладут верёвочку длиной не менее 1 метра, на расстоянии 5-6м.

от её концов кладут кубики или другие предметы. Двое детей встают

у концов верёвочки лицом к своим кубикам. По сигналу воспитателя:

«Раз, два, три – беги!» - дети бегут каждый к своему кубику, стараются

обежать его как можно быстрее, вернуться к верёвочке и дёрнуть её

за конец в свою сторону.

Побеждает тот, кому это удаётся сделать быстрее.

**«Палочка-выручалочка».**

**Пр./с.:** Учить прятаться, так чтобы не было видно окружающим.

2. Учить наблюдать из своего укрытия за ходом игры и находить удобный момент,

чтобы застучаться или выручить уже найденных игроков.

3. Развивать умение держать во внимании ситуацию,

наблюдая за несколькими объектами сразу.

4. Поднять настроение у детей, создать добрую, дружескую атмосферу.

**Правила**: Все играющие, за исключением одного прячутся.

Когда спрятались, выходит водящий с палочкой-выручалочкой.

Его задача найти всех, кто спрятался. О месте, где будет находиться палочка,

он извещает ударом ею по дереву, скамейке или другому предмету.

При этом он говорит: «Палочка-выручалочка, наша игра впереди,

палочка-выручалочка, кто прозевает – води!» - и, оставив палочку

идёт отыскивать спрятавшихся детей. Заметив кого-нибудь, он бежит к палочке, ударяет ею и кричит, что найден такой-то, он там-то.

Любой из спрятавшихся игроков может незаметно подобраться к палочке

и ударив ею крикнуть: «Палочка-выручалочка, выручи меня!» после этого все

(и те, кто был найден) вновь должны прятаться.

Поэтому водящий должен охранять палочку и не давать к ней приближаться.

**«Друг-дружок, уступи свой дубок».**

**Пр./с.** 1. Развивать память при заучивании слов.

2. Учить быстро бегать по кругу.

3. Создать хорошее настроение. Учить, не огорчаться при проигрыше.

**Правила**. Играющие – белки. У каждой своё «дерево» - по кругу нарисованы круги.

У одной белки (водящего) дерева нет. Водящий подходит к дереву любой

белки и просит: «Друг-дружок, уступи свой дубок».

Белка из домика и водящий бегут по внешнему кругу, обегают все дома,

дотрагиваясь до каждой белки. Та белка, которая первой добежит до

пустого домика его занимает.

Проигравший, становится водящим.

**«Сантики – фантики».**

**Пр./с.:** 1. Развивать воображение, внимание.

2. Учить, быстро реагировать на смену движений руководящего.

3. Развивать доброжелательные отношения между игроками.

**Правила**: играющие выбирают руководителя, которого не должен знать водящий.

Дети стоят в кругу и повторяют за руководителем все движения.

Руководитель меняет движения незаметно для водящего, который

должен его определить. Все игроки быстро подхватывают новые движения,

усложняя тем самым задачу для водящего. Если ему удаётся найти руководителя,

тот становится водящим.

Выбрав нового руководителя, дети продолжают игру.

**«Светофор».**

**Пр./с.:**1. Закреплять знания цветов.

2. Учить, быстро перебегать с одного места на другое, увёртываясь от «ловишки».

**Правила**: дети стоят возле черты, через 5, 6 метров вторая черта до которой

спокойно могут дойти только те дети, в одежде которых указанный цвет.

Остальные быстро перебегают это пространство. «Ловишка» находится

справа или слева от игроков и пытается их поймать.

**«Золотые ворота».**

**Пр./с.:**1.Учить ходить змейкой при прохождении в «воротца».

2. Реагировать на команду, выполняя действия, согласно текста.

**Правила**: дети делятся на две команды. Одна команда встаёт в круг и

держась за руки, делает «воротца».

Дети второй команды, держась за руки, проходят змейкой между «воротцами».

По окончанию слов дети первой команды опускают руки и тот кто

остался в кругу (из первой команды) встаёт в первую команду.

Игра продолжается до тех пор, пока дети, стоящие в кругу не переловят

всех из второй команды.

**Слова**: «Золотые ворота пропускают не всегда.

Первый разрешается, второй раз запрещается,

А третий раз не пропустим вас».

**«Третий лишний».**

**Пр./с.:**1. Учить быстрому бегу по кругу.

2. Развивать внимание и быстроту реакции по ходу игры.

3. Развивать ловкость и находчивость.

4. Создать хорошее настроение у детей.

**Правила**: дети стоят парами по кругу, один за спиной у другого.

Водящий догоняет одного из игроков, который в любой момент может встать

в любую пару (первым). Ребёнок, оказавшийся в этой паре последним,

тут же начинает убегать. Если он «зазевался» и не успел убежать.

А его поймали, он становится «ловишкой». «Ловишка» убегает.

**«Гигантские шаги».**

**Пр./с.:**1. Развивать фантазию у детей.

2. Учить терпению и строгому выполнению правил.

3.Развивать добрые отношения во время игры, учить, не отчаиваться,

если проиграл.

**Правила**: водящий стоит спиной к игрокам (фантам) и даёт им задания.

Фанты по очереди выполняют команды и тот, кто первым доберётся до черты,

возле которой, стоит водящий тот сам становится водящим.

Команды могут быть любые:

сделать 3 куриных шага или 2 лягушачьих и т.д.

**«Волк во рву».**

**Пр./с.:**1. Учить перепрыгивать расстояние в 60, 70 см. на двух ногах с места.

2. Учить действовать по ситуации и быстро реагировать на изменения в игре.

**Правила:** зайцы или козлята перепрыгивают через ров, а волк находящийся

в середине рва пытается их поймать. Самый ловкий заяц (козлёнок),

продержавшийся дольше всех, выигрывает и становится волком.

**Хороводная игра «Каравай».**

**П./с.** 1. Развивать выразительность пения, мимики.

2. Развивать чувство ритма и темпа.

3. Воспитывать чувство удовлетворения от чистоты пения.

**Правила.** «Мы на общем поле нашем вешним утром дружно пашем.

Сеем хлеб под птичий край, чтобы вырос каравай.

Вот такой ширины, вот такой вышины!

Выбегают в поле дети: - дождик, видишь всходы эти?

Их почаще поливай, чтобы вышел каравай. Вот такой ширины………….

Солнце шли свой луч волшебный на растущий стебель хлебный.

Наше поле согревай, нужен людям урожай. Вот такой ширины………..

Много дела с урожаем: жмём, молотим, провеваем,

И летит из края в край весть, что будет урожай. Вот такой ширины………

Мы зерно в амбары сложим и работу подытожим,

Подсчитаем урожай, знаем: будет каравай. Вот такой ширины………..

Из пекарни мчат машины. Чьи сегодня именины?

Стол скорее накрывай, испекли мы каравай. Вот такой ширины…..

Видно солнцу с небосвода – дети водят хороводы.

В хоровод и ты вставай, будем славить каравай. Вот такой ширины……

Но, танцуя и ликуя, помни истину такую, никогда не забывай: береги наш каравай.

Он трудом добыт, чтобы ты был сыт. Каравай, каравай. Веселее подпевай!

**Малоподвижная игра «Что могут руки».**

**П./с.** 1. Развивать память и быстроту реакции.

2. Точность броска и ловкость при принятии мяча.

3. Расширить глагольный словарь.

4. формировать честность, при выполнении правил игры.

**Правила.** Игроки образуют круг. А водящий находится в центре.

Мяч бросается каждому по очереди: «Наши руки не знают скуки.

Они могут…….». Ребёнок поймавший мяч должен быстро назвать

действие, которое можно делать руками, при этом не повторяясь.

**Игра-хоровод «Кабачок».**

**П./с.** 1.Развивать музыкальный слух, чувство ритма.

2. Формировать творческий потенциал.

**Правила.** Игра проводится в кругу: Кабачок, кабачок, тоненькие ножки,

Мы тебя садили, мы тебя полили, на ноги поставили, танцевать заставили.

Танцуй, сколько хочешь, выбирай, кого захочешь!

**«Я знаю пять цветов».**

**П./с. 1.** Развивать ловкость, быстроту реакции, скорость мышления.

2. Формировать интерес к использованию знаний о цветах в играх.

**Правила.** Ребёнок отбивает о землю мяч и произносит: «Я знаю пять, названий луговых цветов: ромашка – раз, колокольчик – два, гвоздика – три» и т. д. Если ребёнок сбивается или делает большую паузу, он проигрывает, и мяч передаётся другому. По такому принципу игра: «Я знаю пять имён девочек». И т. д.

**«Цветные автомобили».**

**Пр./с.:** 1.Развивать у детей быстроту реакции на сигнал,

умение бегать в рассыпную, не наталкиваясь друг на друга.

2. Закреплять правила дорожного движения.

3. Закреплять названия цветов.

**1 вариант**: По сигналу «ровная дорога» бегать с ускорением,

по сигналу «плохая дорога» - с замедлением.

**2вариант:** Автомобили выезжают из гаражей, на зелёный свет

(флажок) бегут в рассыпную, не наталкиваясь, на красный –

останавливаются, на жёлтый – идут на месте.

**«Кот и мыши».**

**Пр./с.:** 1. Быстро переходить от произношения слов к бегу с места.

2. Учить увёртываться от «ловишки».

3. Менять быстроту бега, ускоряя и замедляя его при необходимости.

**Правила:** мыши стоят вдоль черты и произносят слова:

«Вышли мыши как-то раз, посмотреть который час,

1, 2, 3, 4 мыши дёрнули за гири, вдруг раздался страшный звон.

Побежали мыши вон».

После окончания слов они пытаются добежать до

противоположной черты, находящейся на расстоянии 4, 5 метров.

Кошка бежит им на встречу и ловит, если мыши добежали

до черты, они в безопасности.

**«У медведя во бору».**

**Пр./с.:** 1. Приучать детей принимать правильное исходное положение для бега по сигналу «рычит».

2. Упражнять детей в быстром начале бега.

3. Учить чёткому проговариванию слов.

Текст: «У медведя во бору, грибы, ягоды беру.

А медведь не спит, всё на нас глядит».

**Правила:** Пойманный ребёнок меняется с водящим.

**«Выше ноги от земли».**

**Пр./с.:**1.Развивать умение сохранять статическое равновесие

на ограниченной поверхности

(скамейка, снежный вал разной высоты, колёса, вкопанные в землю).

2. Упражнять в мягком приземлении и сохранении равновесия при спрыгивании.

3.Упражнять детей в выполнении действий строго по сигналу ведущего.

**Правила**: Побеждает игрок продержавшийся дольше всех.

**«Самолёты».**

**Пр./с.:**1. Упражнять детей действовать строго по сигналу, ведущего.

2.Упражнять в беге врассыпную, не наталкиваясь друг на друга.

3. Развивать ориентировку в пространстве.

**Правила**: две черты на расстоянии 1; 1.5 м.- аэродромы.

Ведущий подаёт команды «буря», «приготовиться к полёту»,

«вернуться на аэродром». Дети действуют по сигналу.

**«Снег – метель – вьюга».**

**П./с**. 1. Уметь выполнять движения в соответствии с командой.

2. Ориентироваться в пространстве.

3. не сталкиваться со сверстниками при движении

**Правила**. По команде «снег» дети, плавно кружась, приседая,

легко на носочках передвигаются по всему пространству.

По команде «метель» - быстро бегут, собираясь в кучу.

По команде «вьюга» - встают в круг, бегут по кругу, ускоряя темп.

**«Птицы – гнёзда – птенцы».**

**П./с.** 1. Уметь быть внимательным к командам.

2. Быстро действовать в соответствии с ними.

3. Ориентироваться в пространстве.

**Правила.** По команде «птицы» игроки передвигаются по всей

площадке легко на носочках, взмахивая руками. По команде «гнёзда»

собираются в тесный круг, обхватывая друг друга за талию.

По команде «птенцы» находят каждый свой круг (начерченный на земле).

Проигрывает опоздавший.

**«Машины на улице».**

**П./с.** 1. Внимательно слушать команды.

2. Быстро реагировать на них.

3. Передвигаться, только в указанном направлении, не наталкиваясь

друг на друга.

4. Правильно реагировать на сигналы светофора.

**Правила.** Водящий указывает жезлом направление движения транспорта,

показывая сигналы светофора, на который реагируют дети – машины.

На команду «легковой транспорт» игроки передвигаются, в указанном

направлении по одному, а на команду «грузовой транспорт»

цепляясь друг за друга парами. Проигрывает тот, кто нарушает

правила или не успевает.

**«Тише едешь – дальше будешь».**

Играющие становятся в одну шеренгу, на указанной линии.

Впереди на расстоянии 7-10м стоит водящий спиной к ребятам.

Водящий, закрыв глаза, произносит слова: «Тише едешь –

дальше будешь! Один, два, три». В этот момент играющие

делают несколько шагов по направлению к водящему.

При счете «три» играющие останавливаются, а водящий

открывает глаза и оглядывается: если он заметит, что кто-нибудь

из играющих детей не успел остановиться или шевельнулся, то отсылает

таких детей назад - в исходное положение. Затем снова поворачивается

лицом к стене. Закрывает глаза и говорит те же слова.

Когда кому-то из играющих детей удастся подойти к водящему вплотную,

он слегка ударяет его рукой по плечу, и все убегают за линию

исходного положения. Водящий догоняет убегающих игроков.

Кого он успел осалить, тот становится водящим. И игра начинается сначала.

**«Невод». Вариант № 1.**

**Пр./с.:** 1. Закреплять умение подпрыгивать на месте, на двух ногах

с приближением верёвки.

2. Учить быть внимательными в игре, уметь быстро реагировать

на приближение верёвки.

**Правила**: по принципу «удочки».

**Вариант № 2.**

**Пр./с.:** 1. Учить бегать по небольшой площадке в разных направлениях.

2. Учить увёртываться и менять направления.

3. Учить согласовывать свои действия с другими игроками.

**Правила**: дети (3, 4 человека) держась за руки, образовывают

«невод» и стараются поймать рыбок (набросив на них кольцо из рук).

Пойманная рыбка присоединяется к ним и «невод» становится больше.

Играют до тех пор, пока не поймают последнюю рыбку.

Невод растёт за счёт пойманных рыбок и здесь важно, чтобы дети

крепко держались за руки и двигались в одном направлении.

Иначе «невод» может порваться.

**«Охотники и утки».**

**Пр./с.:** 1. Упражнять детей в движущуюся цель, развивать ловкость

при перемещении на ограниченном пространстве (диаметр 6 – 8 м.).

2. Учить быстро, реагировать на полёт мяча с откосом от земли.

**Правила**: дети делятся на две команды. Одна команда в кругу.

А вторая образовывает круг и является «охотниками».

Охотники стараются выбить из круга «уток». Тот, кого задели мячом,

встаёт в команду «охотников». Играют до тех пор.

Пока у «уток» не останется игроков, после чего команды меняются местами.

**«Летучий мяч».**

**Пр./с.:**1. Развивать глазомер и умение бросать мяч двумя руками

из и.п. – мяч у груди.

2. развивать ловкость, умение определять направление мяча при его ловле.

3. развивать чувство доброжелательного отношения между игроками.

4. Учить правильному и честному выполнению правил игры.

**Правила**: стоящий в кругу ловит мяч и если он не попал

в руки тому, кому предназначался, то бросающий меняется с тем, кто в кругу.

**«Стоп машина».**

**Пр./с.:** 1. Развивать быстроту реакции на команды.

2. Учить резко, останавливаться и замирать.

3. Учить находится в неподвижном состоянии несколько минут.

**Правила**: игроки стоят вдоль линии на расстоянии 5, 6 метров

от водящего, повернувшегося к ним спиной. Они пытаются добежать

до водящего и пересечь черту, возле которой он находится.

Водящий может повернуться в любой момент со словами «стоп машина».

Игроки в этот момент должны остановиться и замереть.

Любого шевелящегося или улыбающегося игрока можно оштрафовать,

отправив назад, но не более чем на 5 шагов.

Добежавший и коснувшийся водящего сам становится водящим.

**«Поезд» или «Домики».**

**Пр./с.:** 1.Учить действовать по сигналу.

2. Быстро реагировать и менять свои действия в зависимости от хода игры.

**Правила**: На площадке несколько кругов в зависимости от количества

игроков (на один меньше). «Паровоз» собирает «вагончики»,

находящиеся в домиках, которые цепляются за него, когда он

проходит рядом. Когда раздаётся свисток, все игроки без исключения

должны занять домики. Игрок, которому домик не достался,

становится «паровозиком».

**«Космонавты».**

На площадке в 4-5 местах обозначаются «ракеты». Можно поставить

игрушки ракет, а сбоку прикрепить надпись маршрута, например:

«Земля - Венера - Земля», «Земля - Луна - Земля», «Земля - Марс - Земля»

В каждой ракете 3-6 мест. Весь зал (площадка) - ракетодром.

Во всех ракетах на 2-3 места меньше, чем играющих.

Играющие, не держась за руки, идут по кругу и говорят:

«Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам.

На какую захотим на такую полетим! Но в игре один секрет:

опоздавшим места нет!»

После слова «нет», все разбегаются и стараются занять место

в одной из ракет. Правила игры:

1) Опоздавшие игроки становятся S центр круп

2) Игра повторяется несколько раз.

Варианты:

1) Передвигаются играющие различными способами:

прыжками, приставными шагами, высоко поднимая колени и т.д.

**«Дедушка – рожок».**

Играющие делятся на две команды и занимают места на противоположных

сторонах площадки, где линией отмечены их дома. Для игры выбирают

водящего и называют его «дедушка - рожок». Дом его находится в стороне.

Водящий громко говорит: «Кто меня боится?» Игроки ему отвечают:

«Никто!»- и тот час же перебегают из одного дома в другой через все поле. Бегут и произносят слова:

«Дедушка - рожок, Съешь с горшком пирожок!

Дедушка — рожок, Съешь быстрей пирожок!»

Водящий выбегает из своего дома и старается осалить игроков.

Кого он осалил, тот вместе с водящим ловит играющих.

Как только играющие перебегут из дома в дом и водящий вместе

с помощником займут свое место, игра возобновляется.

1) После 3-4 перебежек выбирается новый водящий.

2) Лучший тот водящий, который больше осалил игроков.

3) Лучший игрок тот, кто ни разу не был осаленным.

**«Звери».**

**Пр./с.:** 1. Закреплять порядковый счёт.

2. Закреплять ранее полученные знания о диких животных и их детёнышах.

3. Учить быстро бегать, развивая скорость и не наталкиваясь

на препятствия, увёртываясь от «ловишки».

**Правила**: «покупатель» приходит купить одного из животных,

а дети уже заранее договорились, кто кем будет. «Продавец»

назначает цену за покупку. Пока «покупатель» расплачивается

(лёгкие удары ладошкой об ладошку и порядковый счёт),

выбранный «зверь», должен добежать до домика «покупателя»,

и успеть вернуться в «магазин». Попытка оказавшаяся неудачной

приводит к замене игроков.

**«Красочки».**

Принцип игры тот же, что и у игры «Звери».

Слова, произносимые игроками:

**Монах**: Я монах в синих штанах пришёл за Красочкой

**Продавец**: За какой?

Покупатель называет цвет нужной краски и «расплачивается», а

«Красочка» старается убежать. Если ей это удаётся, «монах»

делает новую покупку, а если нет, игроки меняются.

**«Охотники».**

**Пр./с.:** 1. Упражнять детей в классификации и названии животных

и их детёнышей.

**Правила**: площадка расчерчивается на клетки по количеству игроков.

Ведущий с мячом стоит напротив. Он бросает мяч и называет

животное или птицу, а игрок, которому брошен мяч, должен назвать

детёныша. Если ответ правильный, игрок переходит в следующую

клетку и так, пока один из игроков не дойдёт до водящего.

После чего игроки меняются.

**«Дракон».**

**Пр./с.:** 1. Развивать ловкость и быстроту реакции.

2. Учить действовать по команде.

3. Создавать радостное настроение у детей.

**Правила**: все дети стоят цепочкой, держась друг за друга.

Первый ребёнок это «голова», а последний «хвост». «Голова»

догоняет «хвост». Если по чьей-то вине цепочка разорвалась,

он встаёт в конец. Если «голова» поймала «хвост», он становиться «головой».

**«12 палочек».**

**Пр./с.:** 1.Развивать у детей быстроту, ловкость.

2. Развивать внимание и наблюдательность.

3. Учить вести наблюдение за несколькими объектами одновременно.

**Правила**: устанавливаются небольшие качели и на один край

укладываются 12 палочек. Один из игроков ударяет по качели и палочки

разлетаются. За то время пока водящий собирает палочки, игроки

должны спрятаться. Водящий ищет игроков и одновременно охраняет

палочки. Если одному из игроков удаётся подобраться незаметно к

качелям, он ударяет по ним, громко выкрикивая имя водящего.

Водящий не может продолжать поиски пока не соберёт палочки.

Первый кого находят, становится водящим.

**«Жмурки с колокольчиком».**

**Пр./с.:** 1. Развивать у детей слух и ориентировку в пространстве.

2. Вызвать у детей положительные эмоции, создав хорошее настроение.

**Правила**: дети стоят в кругу. В центре игрок с завязанными глазами.

Он на слух должен определить, в какой стороне звенит колокольчик,

и подойти к игроку, у которого он находиться. Сделать это надо быстро

так, как игроки могут передавать колокольчик друг другу.

Поймав колокольчик, водящий меняется с игроком, у которого тот был в руках.

**«Водяной».**

**Пр./с.:** 1. Развивать слух и тактильные ощущения у детей.

2. Учить ориентироваться в пространстве с закрытыми глазами.

**Правила**: Водяной сидит в кругу с закрытыми глазами, а дети ходят,

вокруг произнося слова: «дедушка водяной, что сидишь ты под

водой. Выгляни на чуточку, на одну минуточку». Водяной встаёт

и касаясь одного из игроков определяет кто это. Если водяной угадал,

игроки меняются.

**«Штандер – стоп».**

**Пр./с.:** 1.Учить ловить мяч подброшенный вверх.

2. Развивать глазомер и умение определять расстояние.

3. Развивать ловкость и умение начинать бег с места.

**Правила**: дети стоят в кругу. Один из них подбрасывает мяч и

выкрикивает имя любого игрока, который должен поймать мяч.

Если игрок поймал мяч на лету, он может выкрикнуть имя любого

другого играющего. Но если ему это не удалось и игроки

разбежались далеко он, поймав мяч, кричит команду «стоп».

Убегающие останавливаются там, где их застала команда.

Водящий определяет расстояние до ближайшего игрока и называет

количество шагов, которые он собирается сделать. Водящий старается

шаги как можно больше, чтобы максимально приблизиться и игроку,

а затем бросает в него мяч. В это время все остальные стараются

незаметно вернуться в круг. Бросив мяч, водящий, тоже бежит

в круг (если конечно попал в цель). Игрок, в которого попали,

бежит за мячом и подаёт свою команду «стоп».

**Игра – развлечение «Не скажу, а покажу».**

**П./с.** 1. Развивать внимание, выразительность пантомимики, воображения.

2. Расширить глагольный словарь.

3. Доставить удовольствие от игры.

**Правила.** Педагог на ушко ребёнку шепчет действие, связанное со строительством дома или уборкой квартиры, которое тот должен выразительно без слов показать, а остальные дети отгадывают и называют эти действия.

**Малоподвижная игра «Назови, предметы посуды, не повторяясь».**

**П./с. 1.** Развивать память, ловкость, быстроту реакции.

2. Формировать терпеливое отношение к паузам в игре.

3. Учить, не перебивать товарищей.

**Правила.** Педагог стоит в центре круга детей, бросает по очереди

мяч каждому ребёнку. Ребёнок, поймавший мяч, должен быстро

назвать какой-либо предмет посуды, не повторяя то.

Что уже было названо. Тот. Кто ошибается, отдаёт свой

фант, который потом разыгрывается.

**Малоподвижная игра «Да и нет».**

**П./с. 1**. Развивать внимание, быстроту мышления, память.

2. Формировать интерес к совместным играм.

**Правила.** Высказывается суждение о приготовлении того или иного блюда в кастрюле или сковороде, а дети, если согласны, поднимают руки вверх и говорят «да», а если не согласны, говорят «нет» и прячут руки за спину. Тот. Кто ошибается. Пропускает кон или выбывает из игры.

**«Карусель».**

**Пр./с.:** 1. Развивать память при заучивании слов.

2. Учить двигаться по кругу с изменением скорости и переходить от ходьбы к бегу.

3. Быстро реагировать на команду водящего.

4. Учить достойно, проигрывать, создать детям хорошее настроение.

**Правила:** Играющие становятся в круг. На земле лежит верёвка,

образующая кольцо (концы связаны). Ребята поднимают её с земли

и, держась за неё одной рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле завертелись карусели.

А потом кругом-кругом, всё бегом-бегом-бегом.

Дети выполняют движения в соответствии со словами.

По команде воспитателя «поворот» меняют руку и двигаются в другую сторону.

Тише, тише, не спешите! Карусель остановите.

Раз и два, раз и два, вот и кончилась игра!

Дети кладут верёвку и разбегаются по площадке.

По сигналу они спешат вновь сесть на карусель, т. е. взять верёвку в руки.

Сесть на карусель можно до третьего хлопка.

Опоздавший не катается.

**«Совушка».**

**Пр./с.:** 1. Учить перевоплощению (умению имитировать полёт и

движение насекомых).

2. Развивать память при разучивании правил игры.

3. Учить замирать и находиться без движения несколько минут.

**Правила**: Ребята становятся в круг. Один из играющих выходит

на середину круга, он изображает сову, а все остальные – жучков,

бабочек, птичек. По команде ведущего: «День наступает –

всё оживает!» все дети бегают по кругу , махая крылышками,

сова в это время спит в середине круга. Когда же ведущий скомандует:

«Ночь наступает – всё замирает!» дети останавливаются

и стоят неподвижно, притаившись, а сова в этот момент

выбегает на охоту. Она высматривает тех, кто шевелится или

смеётся, и уводит провинившихся к себе в гнездо – середину круга;

они тоже становятся совятами и при повторении игры вылетают

на охоту вместе с совой.

**«Кот и мыши».**

**Пр./с.:** 1.Закреплять умение быстро бегать, увёртываясь от водящего.

2. Развивать быстроту реакции.

3. Учить соблюдению правил игры.

**Правила**: Дети стоят в кругу, взявшись за руки, и образовывают воротца. Кошка и мышка могут забегать в круг и выбегать, а также бегать за кругом, но не удаляясь от него далеко (не более чем на 2, 3 шага). Если мышка в кругу и воротца опущены, то кошка не может туда попасть.

Пойманная мышка становиться в круг, а кошка мышкой. Кошку выбирают из играющих детей.

**«Волк и овцы».**

**Пр./с.** 1. Учить бегать на определённом пространстве, увёртываясь от водящего.

2. Учить во время бега менять направления.

3. Строго выполнять команды, быть внимательными.

**Правила**: «Загон» и «поле» находятся на расстоянии 5, 6 метров, между ними «логово» волка.

Среди овец пастух, которому волк отдаёт команду «гони пастух стадо в поле». Задача овец добежать до поля, а волка их поймать. Последняя овечка становится волком.

**«Волшебные ёлочки».**

**Пр./с.:** 1. Побуждать детей действовать грациозно, выразительно.

2. Развивать воображение и фантазию детей.

3. Закреплять умение действовать по команде.

**Правила**: дети «ёлочки» стоят вдоль черты и по команде «ночь» выбегают на полянку.

По команде «день» бегут к черте и замирают. «Ёлочки» должны быть стройными и красивыми.

Посмотреть на «ёлочки» выходит «лесник». Если одна из них шевелится или не понравилась «леснику», он уводит её с собой. Побеждает ребёнок, оставшийся последней «ёлочкой», он становится «лесником».

**«Ловишки».**

**Пр./с.:** 1.Упражнять детей в правильной ловле убегающих.

2. Развивать умение увёртываться различными способами.

3. Упражнять в выборе способа действий в зависимости от расстояния и местонахождения «ловишки».

**Правила**: выбранный «ловишка» догоняет игроков до тех пор, пока не останется последний. Он и считается победителем.

**«Два Мороза».**

**Пр./с.:** 1. Упражнять в беге с ускорением.

2. Учить выбирать момент для перебежки, резко выполнять ускорение.

3. Учить определять местонахождение «ловишки» и действовать по ситуации.

4. Выполнять ускорение, при беге используя короткие и частые шаги.

**Правила:** водящих двое и они ловят игроков, которые перебегают из одного «дома» в другой, находящиеся, напротив, на расстоянии 5, 6 метров.

**«Совушка – сова».**

**Пр./с.:** 1. Учить быстро, реагировать на команды.

2. Развивать фантазию при выборе позы.

3. Учить замирать и находиться без движений несколько минут.

**Правила**: водящий говорит слова: «Совушка – сова» большая голова,

На дереве сидит, во все стороны глядит и вдруг, как полетит».

После этих слов он догоняет детей, которые бегают по площадке в разных направлениях.

Побеждает тот ребёнок которого поймали последним.

**«Мышеловка».**

**Пр./с.:** 1. Учить детей умению быстро выполнять подлезание, а так – же увёртывание от «кота» (за «мышеловкой» дети могут быть пойманы «котом).

2. Упражнять детей в сочетании быстрого бега и быстрого подлезания различными способами.

**Правила**: дети стоят в кругу, держась за руки и делая «воротца», которые в любую минуту могут закрыться. «Мышка» и «кошка» могут пробегать через «воротца» «змейкой». Если все «воротца» закрыты (руки у детей опущены) то «мышка» убегает от «кошки» вдоль круга. Пойманная «мышка» становится в круг, «кошка» становится «мышкой». А из остальных игроков выбирают новую «кошку».

**«Волк и зайцы».**

**Пр./с.:** 1. Упражнять детей в выполнении прыжков на двух ногах и мягком приземлении.

2. Учить использовать прыжки на двух ногах с продвижением вперёд.

3.Учить прыгать легко, пружиня в коленях.

**Правила**: дома для «зайцев» располагаются по всему периметру площадки. Когда «волк» в логове, «зайцы» на полянке. При команде «на охоту» «волк» ловит «зайцев», а те прячутся в домиках. В домике может спрятаться только один заяц.

**«Цепи кованы».**

**Пр./с.:** Учить детей действовать одной командой, подчиняясь её требованиям.

2. Закреплять умение начинать бег, с места развивая ускорение.

3. Развивать силу кистей рук при сжатии, удерживая соперника и не давая ему прорваться.

4.Развивать дух соперничества, радоваться, выигрывая и достойно принимать проигрыш.

**Правила**: дети, разделившись на две команды, встают напротив друг друга на расстоянии 6, 7 метров. Договорившись, какая команда начнёт игру, дети произносят слова «цепи кованы, раскуйте нас». Дети второй команды спрашивают «кем из нас?». После небольшого совещания первая команда называет игрока. Игрок, которого назвали, бежит и старается разбить игроков в команде соперников, а те в свою очередь крепко держатся за руки. Если игрок разбивает «цепи» он может забрать любого игрока, а если его удержали, то он остаётся в команде соперников.

**«Отгадай, чей голос».**

**Пр./с.:** 1.Развитие слуха и внимания.

2.Умение сдерживать свои эмоции.

**Правила:** Дети ходят по кругу, а водящий стоит в центре круга с завязанными глазами.

Дети произносят слова «Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг.

А как скажем скок, скок (дальше слова произносит один ребёнок) отгадай, чей голосок.

**«Пятка – нос».**

**Пр./с.:** 1.Двигаться в разных направлениях не наталкиваясь друг на друга.

2. Быстро реагировать на команду.

3. Развивать память (запомнить свою пару).

**Правила:** команды могут быть любые – пятка к пятке, носок к пятке, нос к плечу и т.д.

Проигрывает пара выполнявшая команду последней ( она на время выбывает из игры).

**«Вороны и воробьи».**

**Пр./с.:** 1. Учить бегать в разных направлениях.

2. Быть внимательным при выполнении команд.

3. Воспитывать доброжелательность и умение проигрывать.

**Правила:** Дети делятся на две команды и встают спиной друг к другу между двумя чертами (расстояние между чертами 60 см.) Дом у каждой команды – напротив, на расстоянии 3 метров. Ведущий даёт команду «вороны» и команда «ворон» догоняет команду «воробьёв» и наоборот. Пойманный игрок переходит в команду соперников. Побеждает команда, набравшая больше игроков. Играть можно определённое количество раз (по договорённости).

**«Садовник».**

**П./с.** 1. Развивать память. Быстроту реакции, внимание.

2. Воспитывать честность при соблюдении правил игры.

**Правила**. Выбирается садовник, остальные дети – цветы.

Садовник. Я садовником родился, не на шутку рассердился. Все цветы мне надоели, кроме розы. (Называет определённый цветок.)

Ребёнок (играющий роль розы). Я.

Садовник. Что такое?

Роза. Влюблена.

Садовник. В кого?

Роза. В ромашку.

Диалог по кругу продолжается до тех пор, пока кто-то из детей не успеет быстро ответить «Я». Тогда водящий бежит за ребёнком и салит его. Тот, кого осалили, становится ведущим.

**Народная игра «Колпачок и палочки».**

Играющие становятся в круг. Выбирается водящий, он получает палочку и становится в середине круга. Ему надевают на голову колпак так, чтобы он доставал до носа. Дети, держась за руки, бегут по кругу и говорят: «Раз, два, три, четыре, пять – будет палочка стучать». Водящий стучит палочкой об землю. С последними словами дети останавливаются, а водящий протягивает палку в сторону детей. Тот, на кого укажет палка, берётся за её конец и называет водящего по имени, а водящий отгадывает, кто его позвал. Игра продолжается с новым водящим.

**«Съедобное – несъедобное».**

**П./с**. 1. Уметь быстро реагировать на команду.

2. Выделять продукты питания из других предметов.

3. Ловить мяч, не прижимая к груди.

**Правила**. Водящий по очереди бросает мяч игрокам, стоящим в круге, и называет предметы, продукты. Овощи, фрукты. Если ребёнок отвечает неправильно, он пропускает кон. Затем можно угадывать съедобное по вкусовым качествам (горькое, сладкое).

**«Осенью в лесу».**

**П./с.** 1. Внимательно слушать команды и действовать в соответствии с ними.

2. Бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга.

3. Знать, как животные готовятся к зиме.

**Правила.** По сигналу «Звери гуляют» - дети бегают в разных направлениях по всему «лесу». «Насекомые» - садятся на корточки и закрывают голову руками. «Медведь» ходят, изображая животное.

**Малоподвижная игра «Вершки – корешки».**

**П./с.** 1. Знать названия овощей, уметь различать корнеплоды.

2. Быстро реагировать на команды.

**Правила**. Игроки стоят в круге. Ведущий называет овощи, а дети должны вспомнить, как они растут, что едят люди – вершки или корешки, в соответствии с этим присесть, или поднять руки вверх. Кто ошибается, тот выбывает.

**«Удочка».**

**Пр./с.:** 1. Учить подпрыгивать на двух ногах на месте, на небольшую высоту.

2. Развивать внимание, учить быстро, реагировать.

**Правила:** дети стоят в кругу. В центре водящий с верёвкой длиной 1,5 – 2 м., у которой на конце привязан мешочек с песком. Водящий раскручивает верёвку по кругу над землёй. Выигрывает тот, кто не коснётся ногами верёвки, а вовремя подпрыгнет над ней. Победитель становится «рыбаком».

**«Мы весёлые ребята».**

**Пр./с.:** 1. Побуждать детей готовиться к бегу и использовать бег на скорость или с увёртыванием, в зависимости от условий.

2. Упражнять в целесообразном выборе способа бега.

3. Помочь детям осознать требования игры в зависимости от местонахождения «ловишки».

4.Закреплять умение быстро переходить от подпрыгивания на месте к бегу.

5. Самостоятельно определять местонахождение «ловишки», поговаривать, как нужно действовать, чтобы не попасться.

**Правила:** дети произносят слова: «Мы весёлые ребята, любим, бегать и играть, ну попробуй нас догнать». При этом они подпрыгиваю на месте разными способами. После окончания слов стараются добежать от одной черты до другой, расстояние между которыми 5, 6 м. водящий находится с боку, между двумя чертами. Он старается поймать перебегающих, коснувшись их рукой.

**«Добежим до дерева».**

**Пр./с.:** 1. Упражнять детей в беге в разных направлениях.

2. Развивать быструю реакцию на сигнал и ориентировку в пространстве.

3. Закреплять названия деревьев растущих на участке.

**Правила:** Побеждает тот, кто первый находит названное дерево и добегает до него.

**Народная игра «Горелки».**

Играющие становятся в колонну парами, впереди колонны – водящий. Дети хором произносят: «Гори, гори ясно, чтобы не погасло, глянь на небо – птички летят, колокольчики звенят! Раз, два, три – беги!» С последними словами дети, стоящие в последней паре, отпускают руки и бегут в начало колонны – один слева, другой справа от неё. Водящий пытается поймать одного из них, прежде чем дети успеют встретиться и взяться за руки впереди него. Если водящему удаётся поймать одного из детей, он встаёт с ним впереди колонны, а оставшийся без пары становится водящим.

**Народная игра «Гуси, гуси!».**

На одной стороне луга обозначается дом, в нём находятся гуси. На противоположном краю луга стоит пастух. Сбоку находится логово, в котором живёт волк. Остальное место – луг. На него пастух выгоняет гусей, они щиплют травку, машут крыльями.

Пастух. Гуси, гуси! Гуси. 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 летят через луг домой, а волк их ловит (касается рукой). Пойманные гуси идут в логово.

**Народная игра «Чучело».**

Дети стоят вокруг чучела и поют песню, притоптывая, то приближаясь, то отдаляясь. Водящий – чучело стоит в кругу. Под конец песни дети приглашают чучело поиграть с ними. Чучело ловит детей, до кого дотронется, тот становится чучелом.

«Чучелу наскучило воробьёв пугать, очень хочет чучело с нами поиграть.

Как услышит чучело песни, шум и смех, крутится, волнуется на глазах у всех.

Очень хочет чучело снами поиграть, а ему приходится воробьёв пугать.