***Подвижные игры, старшая группа.***

1. С бегом: *«Бездомный Заяц»,* ***«Быстро возьми, быстро положи»***, *«Веночек»,* *«Волшебные ёлочки»,* «*Гуси-лебеди*», ***«Горелки»,*** ***«Два Мороза»,*** ***«Догони свою пару», «Жмурки»****,* *«Зверолов»,* *«Караси и щука»,* «Конь-огонь», «Коршун и наседка», ***«Кошка и мышка»,*** ***«Краски»,*** «Кто скорее докатит обруч до флажка?», ***«Ловишка, бери ленту», «Льдинка»,*** *«Медвежата на льдине», «Мы веселые ребята»*, *«Мышеловка»,* «Парный бег», *«Перебежки»,* «Перемени предмет», «Посадка картошки», *«Пустое место»,* «*Пятнашки*», *«Сделай фигуру»,* ***«Совушка»,*** «Уголки», *«Хитрая лиса»*, «Чье звено скорее соберется?».
2. С прыжками: ***«Волк во рву»,*** *«Зайцы и волк»*, *«Классы»,* «Кто сделает меньше прыжков?», «Кто лучше прыгнет?», «***Лягушки в болоте», «Лягушки и цапля»,*** *«Не оставайся на полу»*, ***«Пастух и стадо»,*** *«С кочки на кочку»*, *«Тетери», «Удочка»*.
3. С метанием и ловлей: «*Вышибалы»,* *Городки, Игра с мячом,* «Кого назвали, тот ловит мяч», «Кто самый меткий?», ***«Картошка», «Колобок и лиса», «Круг», «Лапта», «Ловишки с мячом»,*** *«Меткий стрелок»,* *«Мяч водящему», «Мячик выше», «Накинь кольцо»,* «*Охотники и зайцы»,* «***Охотники и утки»,*** «***Перебежки***», «*Передал - садись»,* ***«Пушбол»****,* *«Сбей мяч»,* *«Сбей кеглю»,* *Серсо, «Снежные круги», «Собачка»*, «Чья команда самая меткая», *«Школа мяча»,* «Стоп».
4. С подлезанием и лазаньем: *«Белки в лесу»*, *«Кто скорее до флажка?», «Кролики»*, ***«Ловля обезьян»***, *«Медведь и пчёлы»*, *«Мыши в кладовой»,* *«Перелёт птиц»,* *«Пожарные на учении», «Сова и мыши»*.
5. Эстафеты. «Веселые соревнования», «Встречная эстафета», «Дорожка препятствий», ***«Перемени предмет»,*** «Посадка картошки».
6. С элементами соревнования. «Кто скорее добежит через препятствия к флажку?», «Чья команда забросит в корзину больше мячей?».
7. Народные игры. «Гори, гори ясно», лапта.
8. **Малоподвижные игры: *«Запрещенное движение», «Иголка и нитка», «Игровая», «Колпачок и палочка», «Карусели», «Колечко-колечко», «Космонавты», «Кто летает?», «Лиза и зайчик», «Море волнуется…», «Молчанка», «Ровным кругом», «Свободное место», «Стоп», «Тик-так», «У кого мяч?», «Улитка»***

С бегом (старший возраст)

Игра: **Бездомный заяц**

Цель: Развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

Описание игры: Из числа детей выбирается игрок, который будет охотником и игрок, который будет бездомным зайцем. Все оставшиеся игроки зайцы. Каждый заяц должен начертить себе круг и встать во внутрь. После этого бездомный заяц убегает от охотника. Он может спастись от охотника, забежав в любой круг. В этом случае заяц, который стоял в кругу становится бездомным зайцем и теперь он должен убегать от охотника. Если охотник поймает зайца, он становится зайцем, а бывший заяц охотником.

**Правила игры**

1. Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь.
2. Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убегать, потому что он стает бездомным, и охотник будет за ним охотиться. Как только охотник поймает зайца, он сам стает зайцем, а бывший заяц – охотником.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Волшебные ёлочки**

Цель: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, следить за осанкой

Описание игры:

Из числа детей выбирается лесник, он отходит в сторону, остальные дети изображают волшебные елочки. По сигналу **«Ночь!»** бегают по площадке, а по сигналу «**Лесник**!» останавливаются там, где их застал сигнал, принимая позу правильной осанки, руки слегка отведены в стороны, как ветви у елей. Лесник обходит елочки, осматривает их, выбирает самую ровную и красивую. Выбранная елочка становится лесником. А «кривые» ёлочки лесник «срубает» (дети садятся на скамью, пропуская одну игру).

С бегом (старший возраст)

Игра: **Быстро возьми, быстро положи**

Цель: Развивать у детей решительность, упражнять в беге

Описание игры:

Дети бегут друг за другом, добегая до углов площадки. В одном углу площадки стоит корзина с флажками, на противоположной стороне стоит пустая корзина. Каждый из детей должен на бегу, не задерживая сзади бегущего, быстро взять флажок из корзины, а на другой стороне площадки положить в корзину.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Гуси-лебеди**

Цель: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге с увертыванием

Описание игры:

Из числа играющих выбирается волк и пастух. Остальные дети – гуси. На одной стороне площадки проводится черта, за которой находятся гуси. Сбоку площадки очерчивается место – логово волка. Пастух выгоняет гусей на луг. Гуси ходят, летают по лугу.

- **Гуси, гуси! (Га,га,га!); -Есть хотите? (Да,да,да!)**

**- Так летите! (Нам нельзя: Серый волк под горой не пускает нас домой!**

**- Так летите, как хотите!**

Гуси, расправив крылья, летят через луг домой, а волк выбегает, пересекает им дорогу, стараясь поймать их (коснуться рукой). Пойманных гусей волк уводит к себе. После 3 – 4 перебежек (согласно условию) производится подсчет пойманных гусей. Затем выбираются новые волк и пастух, и игра повторяется.

**Примечание.** Когда воспитатель впервые проводит игру, он рассказывает детям, что гуси гуляют на лугу, щиплют травку, при этом они нагибаются, вытягивают шею, а когда летают, расправляют крылья

С бегом (старший возраст)

Игра:Горелки

Цель: Развивать у детей умение согласованно выполнять движения в паре. Упражнять в беге с увертыванием.

Описание игры: В игру играют нечетное количество детей, считалкой выбирают водящего и становятся парами в колонну.

Дети стоят в парах, а водящий «горельщик» стоит спиной к детям впереди всех.

Дети произносят слова:

**Гори, гори ясно**

**Чтобы не погасло**

**Глянь на небо**

**Птички летят**

**Колокольчики звенят**

**Раз, два, три беги!**

И последняя пара, разъединив руки, бегу с обеих сторон и должны перед водящим соединиться (т.е. взяться за руки, пока водящий не поймал кого-нибудь из пары). В том случае, если водящий поймал кого- нибудь, то водящим становится оставшийся из пары, а появившаяся пара становится в колонну и игра продолжается.

**При игре соблюдать следующие правила:**

* водящий не должен поворачиваться назад;

он догоняет убегающих сразу после слов «Раз, два, три – беги!»;играющий последней пары начинают бег с последними словами «Колокольчики звенят».

С бегом (старший возраст)

Игра: **Мы весёлые ребята**

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по словесному сигналу. Упражнять в беге по определенному направлению с увертыванием.

Описание игры:

Дети стоят на одной стороне площадки или у стены комнаты. Перед ними поводится черта. На противоположной стороне площадки также проводится черта. Сбоку от детей, примерно на середине между двумя линиями, находится ловишка, назначенный воспитателем или выбранный детьми.

Дети хором произносят текст:

**Мы веселые ребята,**

**Любим бегать и играть.**

**Ну, попробуй нас догнать:**

**Раз, два, три – лови!**

После слова лови дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет их. Тот, до кого ловишка дотронулся прежде, чем играющий пересек черту, считается пойманным и садится возле ловишки.

После двух – трех перебежек производится подсчет пойманных и выбирается новый ловишка. Если ловишка никого не поймает, все равно выбирается новый.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети не скандировали текст, а произносили его выразительно.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Хитрая лиса**

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по словесному сигналу. Упражнять в беге с увертыванием.

Описание игры: Дети идут по кругу и говорят слова:

**«Ходит, бродит вдоль села,**

**Плутовка – рыжая лиса.**

**Как ее нам увидать?**

**Лап плутовки избежать.»**

Воспитатель незаметно дотрагивается до ребенка, который становится «хитрой лисой». Дети хором спрашивают: **«Хитрая лиса, где ты?»**. «Хитрая лиса» выбегает в центр со словами: «**Я здесь**!».

Все разбегаются, а водящий ловит.

Пойманные дети замирают на месте, поднимая руки в стороны. Остальные дети стараются их выручить, дотронуться рукой или пролезть между ног.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Кошка и мышка**

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость. Упражнять в ходьбе по кругу, беге, ловле.

Описание игры: Играющие встают в круг. Выбираются кошка и мышка. Мышка становится в круг, кошка - за кругом. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу и говорят:

**Ходит Васька беленький,**

**Хвост у Васьки серенький,**

**А бежит – стрела. Глазки закрываются.**

**Когти расправляются, Зубы, как игла.**

**Только мыши заскребут,**

**Чуткий Васька тут как тут,**

**Всех поймает он.**

После слов «Всех поймает он» дети останавливаются и в условленном месте круга двое детей опускают руки, оставляя проход – ворота. Мышка, убегая от кошки, может пробегать в ворота и подлезать под руки стоящих в кругу. Кошка ловит мышку. Она может пробежать в круг только через ворота. Когда кошка поймает мышку, на эти роли выбираются другие дети, и игра повторяется.

Если кошка долго не может поймать мышку, воспитатель устраивает дополнительные ворота.

С бегом (старший возраст)

Игра:Пятнашки

Цель: Развивать быстроту реакции на сигнал. Упражнять в беге с увертыванием и в ловле.

Описание игры:

Дети находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены флажками). Назначенный воспитателем или выбранный детьми пятнашка, получив цветную повязку (ленточку), становится на середине площадки.

После сигнала воспитателя: «**Лови**!» - все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого – нибудь из играющих и коснуться его рукой. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пятнашка поймает 3-4 играющих.

При повторении игры выбирается новый пятнашка.

Если пятнашка в течение 30-40 секунд не может поймать никого из играющих, воспитатель должен назначить другого водящего

С бегом (старший возраст)

Игра: **Мышеловка**

Цель: Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражнять в беге и в приседании, построении в круг и ходьбе по кругу.

Описание игры:Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг – мышеловку. Остальные изображают мышей. Они находятся вне круга.

Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая:

**Ах, как мыши надоели, Развелось их просто страсть.**

**Все погрызли, все поели, всюду лезут – вот напасть**

**Берегитесь же, плутовки, Доберемся мы до вас**

**Вот поставим мышеловки, Переловим всех за раз!**

По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По слову воспитателя «**хлоп**!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают – мышеловка считается захлопнутой. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они же становятся в круг (размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.В конце следует отметить наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Сделай фигуру**

Цель: Развивать у детей равновесие. Упражнять в беге, подскоках.

Описание игры:

Из числа играющих выбирается ведущий, он стоит в стороне. Остальные дети бегают, прыгают с ножки на ножку по все комнате или площадке. На сигнал воспитателя (удар в бубен или слово «стоп») все останавливаются в какой – либо позе и не двигаются. Ведущий обходит все «фигуры» и выбирает ту, которая ему больше всех нравится. Этот ребенок становится водящим – оценщиком, а предыдущий водящий присоединяется к остальным детям, и игра продолжается.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Караси и щука**

Цель: Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге и приседании, в построении в круг, в ловле.

Описание игры:

Один ребенок выбирается щукой. Остальные играющие делятся на две группки: одна из них – камешки – образует круг, другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за кругом.

По сигналу воспитателя: «**Щука**!» - она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат поскорее занять место за кем – нибудь из играющих и присесть (караси прячутся от щуки за камешки). Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманные уходят за круг.

Игра проводится 3 – 4 раза, после чего подсчитывается число пойманных.

Затем выбирают новую щуку. Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра повторяется.

С бегом (старший возраст)

Игра:Ловишки

Цель:

Описание игры: Дети произвольно располагаются на площадке. Ведущий — ловишка, назначенный воспитателем или выбранный играющими, стано­вится на середине площадки. Воспитатель говорит: «Раз, два, три - лови!» По этому сигналу все дети разбегаются по площадке, увертываются от ло­вишки, который старается догнать одного из играющих и осалить его (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся рукой, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда ловишка поймает 3—4 играющих. Затем выби­рается новый ловишка. Игра повторяется 4—5 раз. **Указания.** Для того чтобы дети лучше ориентировались, ловишке мож­но выдавать какой-либо отличительный знак — повязать на руку ленточ­ку, приколоть бант, т. п. Если ловишка оказался неловким и долгое время никого не может поймать, воспита­тель останавливает игру и назначает другого водящего.

Варианты игры: «Ловишка с лентами». Играющие стоят по кругу. У каждого из них цветная ленточка, заложенная за пояс или ворот. В центре круга стоит ловишка. По сигналу «Беги!» дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-либо ленточку. Лишившийся её временно отходит в сторону. По сигналу учителя «В круг!» все бегут в круг. Ловишка подсчитывает взятые ленты и возвращает их детям.

«Ноги от земли». Нельзя ловить успевших встать на какой-нибудь возвышающийся предмет.

«С мячом». Водящий должен осалить убегающих мячом.

«С обручем». Водящий должен поймать убегающих обручем.

«С приседанием». Нельзя ловить присевшего игрока.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Два Мороза**

Цель:

Описание игры:На противоположных сторонах площадки, на расстоянии 10-20 метров отмечается линиями "дома". Выбирается два "мороза". Остальные ребята располагаются за линией "дома", посредине стоят два "мороза". "Морозы" обращаются к ребятам:

**"Мы два брата молодые, два мороза удалые".**

Один говорит: "**Я мороз - красный** **нос**",

другой говорит - "**Я мороз - синий нос".**

Вместе говорят:

"**Кто и вас решится в путь-дорогу пустится?"**

Все ребята отвечают: **"Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз**!"

После слова «мороз» дети перебегают через площадку в другой дом, а водящий догоняет их и старается коснуться рукой, «заморозить». «Замороженные» останавливаются на том месте, где до них до тронулись, и до окончания перебежки стоят не двигаясь. Воспитатель вместе с Морозом подсчитывает количество «замороженных». После каждой перебежки выбирают нового Мороза. В конце игры сравнивают, какой водящий Мороз заморозил больше играющих.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Медвежата на льдине**

Цель:

Описание игры: На площадке обозначается льдина. На ней два «медведя». Остальные играющие – «медвежата». По сигналу медведи, взявшись за руки, начинают ловить медвежат. Задержанного отводят на льдину. Когда на ней два медвежонка, они также берутся за руки и начинают ловить. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все медвежата. Пары могут ловить играющих, только окружая их руками.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Пустое место**

Цель:

Описание игры:

По жребию один из участников объявляется лишним. Все остальные становятся по кругу лицом к центру на расстоянии примерно одного шага друг от друга. Затем лишний движется по внешней стороне круга и приговаривает: "**Я иду, иду, иду, да кому-то на беду. Кого стукну - убегу. Только выбрать не могу."** Наконец он слегка хлопает по спине кого-либо из товарищей, и с этого момента они оба становятся соперниками, потому что задача каждого обежать круг, чтобы занять свободное место, причем один обегает круг по часовой стрелке, а другой - против. После этого все повторяется, и проигравший вновь движется по кругу за спинами товарищей со словами: "**Я иду, иду..."**

С бегом (старший возраст)

Игра:Льдинка

Цель: Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге и приседании, в построении в круг.

Описание игры:

Играющие встают парами и хлопают в ладоши, приговаривая:

**Холодные льдинка,**

**Прозрачные льдинки,**

**Сверкают, звенят**

**Дзинь, дзинь …**

Делают хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши, затем в ладоши с друг другом. Хлопают в ладоши и приговаривают: дзинь - дзинь, дзинь - дзинь до тех пор, пока не услышат сигнал «**Ветер**!». Дети-льдинки разбегаются в разные стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг — большую льдинку. На сигнал «**Мороз**!» все выстраиваются в круг и берутся за руки.

Правила игры. Выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков. Договариваться надо тихо о том, кто с кем будет строить большую льдинку. Договорившиеся берутся за руки. Менять движения можно только по сигналу «**Ветер**!» или «**Мороз**!». В игру можно включать разные движения: попрыгушки, легкие подскоки, топотушки и т. д.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Жмурки**

Цель:

Описание игры:Для игры необходим **платок** или **шарф** (обязательно плотный) и **колольчик** или **бубен**.  Если нет музыкальных инструментов - ничего страшного, сигналы можно подавать голосом или хлопая в ладоши.

# Правила игры Жмурки

С помощь [**считалочки**](http://bosichkom.com/игры-для-детей/считалочки) выбирается **водящий**. Остальные игроки его раскручивают, приговоривая:

**- Где ты стоишь?  
- Во дворе.  
- Что ты пьешь?  
- Квас.  
- Ищи три года нас!**

После этого все игроки разбегаются в разные стороны.

И начинают «**дразнить»** водящего, подавая ему разные сигналы о своем местонахождении. Можно звонить в колокольчик или хопать в ладоши. Во избежание травматизма необходимо обязательно предупреждать водящего о препятствиях или острых углах.

После того, как водящий поймал кого-нибудь, он наощупь пытается определить имя попавшегося. Если это удается, пойманный становится водящим. Если нет, то игра продолжается.

Облегченный вариант игры – водящему необходимо просто осалить кого-то из игроков, не ловя и не угадывая кто это. В этом случае осаленный становится водящим сам.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Догони свою пару**

Цель:

Описание игры:

Дети стоят парами, один за другим на расстоянии 3- 4 ша гов. По сигналу воспитателя передние быстро перебегают на другую сторону площадки, задние их ловят (каждый свою пару). При повторении игры роли меняются. После окончания перебежек играющие подсчитывают, сколько раз удалось поймать товарища.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Совушка**

Цель: Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге.

Описание игры:

В одном из углов площадки обозначается гнездо совушки. В гнезде находится водящий - совушка. Остальные играющие бегают по площадке, изображая жуков, бабочек и других насекомых. Через некоторое время воспитатель говорит: "**Ночь**!" Играющие замирают на месте в той позе, в какой их застала ночь. Совушка вылетает из своего гнезда. Медленно летит, машет крыльями и смотрит, не пошевельнется ли кто. Того, кто пошевелится, совушка уводит к себе в гнездо. А воспитатель говорит: "**День**!" Бабочки, жуки и другие опять начинают летать, кружиться, жужжать. После 2-3 вылетов совушки на охоту подсчитывается число пойманных. Выбирается другая совушка.

Указания. До начала игры воспитатель рассказывает о повадках совушки, о том, что она хорошо видит ночью. Предупреждает, что совушка должна следить одновременно за всеми насекомыми.

С бегом (старший возраст)

Игра:Веночек

Цель: Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге.

Описание игры:

Дети становятся в шеренгу на одной стороне площадки: это цветы в саду. Выбирается водящий - садовник. Становится напротив детей на расстоянии 3-4 м. Садовник произносит слова:

**Я иду сорвать цветок,   
Из цветов сплести венок.**

**Дети:**

**Не хотим чтоб нас срывали –**

(махи руками перед собой).

**И венки из нас сплетали –**

("вертушка" руками).

**Мы хотим в саду остаться –**

(встать на носки, руки вверх).   
**Будут нами любоваться –**

(кружение на носках, руки вверх с наклоном головы).

Дети перебегают на другую сторону.

Водящий ловит. Пойманный - водит!

С бегом (старший возраст)

Игра: **Конь-огонь**

Цель: Развивать быстроту реакции на сигнал. Упражнять в беге.

Описание игры:

Играющие стоят по кругу, один в центре (ведущий) с флажком.   
Дети в кругу прыгают подскоками по кругу со словами:

**"У меня есть конь, этот конь-огонь!"** Ведущий выполняет подскоки на месте.

На слова: "**Но-но-но-но, но-но-но-но**!" Останавливаются на месте, делают движение согнутой ногой - конь бьет копытом.

Ведущий делает тоже. **"Я скачу на нём, на коне своём**. Дети движутся по кругу, бегом лошадки", ведущий противоходом в другую сторону.

На слова: **Но-но-но-но, но-но-но-но!** - внешний круг остается, выполняет движение согнутой ногой. Ведущий продолжает движение. С окончанием  слов он останавливается и протягивает флажок между двумя играющими. Один играющий бежит в правую сторону, другой в левую, стараясь быстрее добежать и взять флажок. Тот кому удалось - водящий.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Зверолов**

Цель: Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге.

Описание игры: Дети идут по кругу, зверолов идет противоходом в другую сторону.

**В лесу, в лесочке   
Средь зеленых дубочков,   
Звери гуляли,   
Опасности не знали,   
Ой! Зверолов идет!   
Он в неволю нас возьмет   
Звери убегайте!**

Дети разбегаются в разные стороны. Зверолов догоняет.   
***Примечание:*** 5 стр. - полуприсед, на каждое слово хлопок по коленям.   
6 стр. - три хлопка в ладоши на каждое слово.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Перебежки**

Цель: Развивать быстроту реакции на сигнал. Упражнять в беге с увертыванием и в ловле.

Описание игры:

Выбирают водящего. На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10—20 м. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

С бегом (старший возраст)

Игра:Краски

Цель: Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге.

Описание игры:

Дети выбирают хозяина и двух покупателей, все остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали цвет, хозяин приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучится: «**Тук-тук**!» - «**Кто там**?» - «Покупатель». - «**Зачем пришел**?» - «**За краской**». - «**За какой**?» - «**За голубой**». Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси». Если же покупатель цвет краски угадал, то краску забирает себе. Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они проходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который угадал больше красок. При повторении игры он выступает в роли хозяина, а покупателей играющие выбирают.

**Правило.** Покупатель не должен повторять дважды один и тот же цвет краски, иначе он уступает свою очередь второму покупателю.

Указания к проведению. Игра проводится с детьми, как в помещении, так и на прогулке. Хозяин, если покупатель не отгадал цвет краски, может дать и более сложное задание, например: «**Скачи на одной ножке по голубой дорожке».** Если играет много детей, нужно выбрать четырех покупателей и двух хозяев.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Совушка-сова**

Цель:

Описание игры:

Один из играющих - «совушка» - находится в небольшом кругу (в «гнезде»). Остальные свободно бегают и прыгают, изображая жучков, бабочек лягушек. По сигналу взрослого: «**Ночь наступает**!» - все останавливаются, а совушка вылетает на охоту. Все играющие замирают на месте. Заметив пошевелившегося игрока, совушка берет его за руку и уводит в гнездо. Когда играющие услышат: «**День!**» - все снова начинают двигаться. После двух-трех повторений выбирают новую совушку. Наиболее ловкими и осторожными считаются игроки, ни разу не попавшиеся в гнездо.

**Правила:**

1*)* Совушка не имеет права долго наблюдать за одним и тем же игроком.

2) Вырываться от совушки нельзя.

3)Если совушка не заметит пошевелившихся игроков, а звучит сигнал «День», то она улетает в гнездо одна, без добычи.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Коршун и наседка**

Цель: Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге.

Описание игры:

Играют 15-20 человек. Выбирается Коршун. Все, остальные - цыплята, которые становятся в колонну по одному. Все держатся за пояс впереди стоящего. Первый игрок в колонне - наседка.

Задача коршуна схватить последнего цыпленка. Наседка, может мешать ему руками, двигаться в разные стороны, а вместе с ней вся колонна. Когда коршун поймает цыпленка стоящего последним, то становится наседкой, а цыпленок коршуном.

С бегом (старший возраст)

Игра: **Чай-чай выручай**

Цель:

Описание игры:

Число игроков не ограничено. Выбирают 2—3-х водящих, которые, бегая, стараются осалить всех игроков. Осаленные игроки останавливаются на месте, держа руки в стороны и кричат: «**Чай - чай выручай**!». Остальные игроки Могут выручить «заколдованных» игроков касанием руки.

Игра проводится на время или до того момента когда все игроки будут осалены. Затем выбирают других водящих.

Можно играть и так: все осаленные игроки собираются в одном месте (круг, квадрат).

С бегом (старший возраст)

Игра:

Цель: Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге.

Описание игры:

С бегом (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

С бегом (старший возраст)

Игра:

Цель: Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге.

Описание игры:

С бегом (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

С бегом (старший возраст)

Игра:

Цель: Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге.

Описание игры:

С бегом (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

С бегом (старший возраст)

Игра:

Цель: Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге.

Описание игры:

С бегом (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

С прыжками (старший возраст)

Игра: **Удочка**

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость, выдержку. Упражнять в прыжках на месте в высоту

Описание игры:

Дети стоят по кругу. В центре круга – воспитатель. Он держит в руках веревку, на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает веревку с мешочком по кругу над самой землей, а дети подпрыгивают вверх, стараясь чтобы мешочек не задел их ног.

Предварительно воспитатель показывает и объясняет детям, как надо подпрыгивать: сильно оттолкнуться и подобрать ноги.

Время от времени следует делать паузы, чтобы дать детям отдохнуть.

С прыжками (старший возраст)

Игра: **Пастух и стадо**

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость. Упражнять в прыжках и ориентировке в пространстве.

Описание игры: На одной стороне площадки помощью гимнастической скамейки или реек, положенных на кубы, огораживается овчарня. Выбирается пастух. Остальные – овцы. Пастуху завязывают глаза. Он стоит недалеко от овчарни и говорит: «**Овечки, овечки, вот и я пришел»**. Овцы поочередно перепрыгивают через ограду, подходят к пастуху и спрашивают: «**Пастух, пастух, сколько мне даешь шагов?»**

Каждый раз пастух называет какое – либо число (до 10). Овца отсчитывает соответствующее число шагов и останавливается.

Когда все овцы разойдутся, пастух спрашивает «**Где мое стадо?»** все овцы отзываются: «**Бе, бе, бе…**» - потом замолкают.

Пастух начинает искать овец – идет на их голоса, а овцы стоят на своих местах. Когда пастух дотронется до кого – нибудь, он говорит: «**Овечка, овечка, кто ты**?» Овечка отвечает: «**Бе, бе, бе**». Пастух должен отгадать, кто это. Если он ошибся, все овцы начинают блеять и кто – нибудь из них отводит пастуха к овчарне, а сам возвращается на свое место. Пастух снова спрашивает: «**Где мое стадо?**» - и игра продолжается до тех пор, пока он узнает пойманную овечку. Тогда он снимает повязку и становится овечкой, а овечка – пастухом.

С прыжками (старший возраст)

Игра: **Тетери**

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость. Упражнять в ходьбе по кругу, прыжках, ритмичности движений

Описание игры:

Двое играющих изображают тетерь. Они находятся в одном из углов комнаты. Остальные дети (6 -8 человек) стоят в кругу посередине комнаты, держась за руки. Это чашка творогу. Текст читают хором, слегка приседая пружинно в ритм потешки.

**Как на нашем на лугу**

**Стоит чашка творогу,**

**Прилетели две тетери,**

**Поклевали, улетели.**

На третью и четвертую строки тетери выпрыгивают из угла и подскоками приближаются к чашке творогу, прыгают на двух ногах возле чашки, слегка наклоняя голову внутрь круга (клюют). С окончанием потешки дети, изображающие чашку, поднимают руки вверх, вскрикивая: «**Шу – у!»** - как бы вспугивая тетерь, и тетери улетают в свой угол. Дети их ловят. Тетеря меняется местами с тем, кто ее поймал. Игра повторяется.

С прыжками (старший возраст)

Игра**:**  Лягушки в болоте

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость. Упражнять в прыжках и ориентировке в пространстве.

**Описание игры:** С двух сторон очерчивают берега, в середине болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см, или на скамейке) и говорят:

**Вот с насиженной гнилушки**

**В воду шлепнулись лягушки**

**Стали квакать из воды:**

**Ква-ке-ке, ква-ке-ке**

**Будет дождик на реке.**

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото и передвигаются прыжками в приседе. Журавль ловит лягушек, прыгая на одной ноге. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

С прыжками (старший возраст)

Игра: **Лягушки и цапля**

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость. Упражнять в прыжках и ориентировке в пространстве.

Описание игры:Перед началом игры выбирают «цаплю», остальные дети – «лягушки». «Лягушки» встают врассыпную по залу (площадке). По сигналу «цапля» начинает выполнять ходьбу с высоким подниманием бедра вдоль одной из сторон зала, произнося слова:

**Птица с длинными ногами,**

**цапля с тонкими ногами**

**По болоту шагает и лягушек считает:**

**«1, 2, 3, 4, 5… Надоело считать.**

**Дальше – 6, дальше – 7.**

**Лучше их поймаю – съем!»**

«Лягушки» в это время выполняют любые прыжки на месте или с продвижением. С окончанием слов начинается бег с ловлей и увертыванием. Ребенок, которого запятнали, выбывает из игры.

С прыжками (старший возраст)

Игра: **Не оставайся на полу (земле)**

Цель: Развивать у детей ловкость, выдержку. Упражнять в прыжках, беге.

**Описание игры:**

В различных местах площадки (комнаты), ближе к границам ее, расположены предметы высотой 25 – 30 см.: лестницы со ступеньками, доски и т.д., поставленные на возвышение (не меньше 25 см в диаметре). Выбирается ловишка. Ему надевают на руку повязку. Дети размещаются на приборах в разных местах площадки. Под удары в бубен дети спрыгивают и бегают или прыгают по площадке в зависимости от того темпа и ритма, который дает воспитатель. По сигналу воспитателя: «**Лови**!» - все дети снова взбираются на расставленные предметы (возвышения). Ловишка ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение. Пойманные садятся в стороне. После того, как игра повторена 2 -3 раза, проводится подсчет пойманных, выбирается новый ловишка и игра возобновляется. Воспитатель следит, чтобы дети спрыгивали с возвышения двумя ногами и мягко приземлялись, сгибая колени, а также чтобы дети разбегались по всей площадке, подальше от предметов, на которые они должны взбираться.

С прыжками (старший возраст)

Игра: **Волк во рву**

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость. Упражнять в прыжках и ориентировке в пространстве

Описание игры:

На площадке начертить две линии на расстоянии 40 - 60 см одна от другой - это "ров", где живет "волк". Остальные дети "козы" стоят с одной стороны площадки на 5 - 6 шагов от рва.

На определенный сигнал, козы, перебегая с одной стороны площадки на другую, перепрыгивают через ров. Волк старается их словить, дотронувшись до них. Пойманные козы отходят в сторону. Когда все козы перепрыгнут на другую сторону через ров, они возвращаются на предыдущие места, снова перепрыгивая через ров. Когда будет поймано около 3 - 4 коз игра заканчивается.

С прыжками (старший возраст)

Игра**: Зайцы и волк**

Цель: Развивать у детей ловкость, выдержку. Упражнять в прыжках, беге.

**Описание игры:** Играющие изображают зайцев, кто-то из детей - волк. На одной стороне площадки для зайцев отмечают домики или один общий дом. Волк прячется на противоположной стороне - в овраге.   
Взрослый произносит:

**Зайки скачут скок, скок, скок   
На зеленый на лужок,   
Травку щиплют, слушают,   
Не идет ли волк.**

В соответствии с текстом зайцы выпрыгивают из домиков, разбегаются по площадке, то прыгают на двух ногах, то присаживаются и щиплют травку. Как только взрослый произнесет слово "**волк**" ,волк выскакивает из оврага и бежит за зайцами, стараясь поймать их (коснуться). Зайцы убегают в свои домики, где волк их уже не может ловить. Пойманных зверюшек волк уводит к себе в овраг. Игра возобновляется. В зависимости от предварительной договоренности, после того как волк поймает 2-3 зайца, на роль волка выбирается другой ребенок. Игра повторяется.

С прыжками (старший возраст)

Игра: **Классы (классики)**

Цель:

Описание игры: Нарисовать на дорожке сами классики, в той последовательности, как на фото ниже (можно не до 8, а до 10).  
Вариантов игры много, вот один из них:   
Первый игрок бросает камешек в первый прямоугольник и затем прыгает туда на одной ноге так, чтобы подтолкнуть ногой камешек и, чтобы он перелетел во второй прямоугольник и так далее. Дойдя до парных цифр, игрок должен прыгнуть так, чтобы каждая нога находилась на разных полях. Игра продолжается до тех пор пока игрок не дойдет до последней цифры. Можно договориться так играть и в обратном направлении. Если камешек выходит за пределы поля — игрок снимается с дистанции.  
  
Второй вариант:

Смысл в том, чтобы попасть сначала в клетку с цифрой один, пропрыгать всю дистанцию и забрать на обратном пути камень. Затем бросить его и попасть на цифру 2 и т.д.

С прыжками (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

С прыжками (старший возраст)

Игра: **С кочки на кочку**

Цель:

Описание игры:

На земле чертят две линии — два берега, между которыми болото (расстояние между линиями 30 м). Иг­рающие распределяются парами на одном и другом берегу. Воспитатель чертит на болоте кочки — кружки (можно исполь­зовать плоские обручи) на разном расстоянии друг от друга: 30, 40, 50, 60, 70, 80 см.

Двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку, стараясь перебраться на берег. Тот, кто оступился, остается в болоте. Выходит следующая пара. Когда все выпол­нят задание, воспитатель назначает, кому выводить детей из бо­лота. Тот подает увязшему руку и показывает прыжками путь выхода из болота.

**Правила**: прыгать можно толчком одной или двух ног, вы­бирая маршрут по желанию; нельзя становиться ногой между кочками; тот, кто нарушил, остается в болоте, пока его не вы­ручат; выручать можно после того, как все переправятся на берег.

С прыжками (старший возраст)

Игра**:**

Цель:

**Описание игры:**

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **«Пушбол»**

(с мячом или воздушным шаром)

Цель: Развивать у детей внимание, координацию движений. Упражнять в перебрасывании.

Описание игры: воспитатель с помощником натягивают волейбольную сетку и делят зал на две половины: с каждой стороны равное кол-во игроков с мячами. По свистку дети начинают перебрасывать их через сетку. Через минуту - Стоп игра! Подсчитывается количество мячей на каждой половине. Побеждает команда, на чьей половине осталось меньше мячей. Игру можно проводить 2-3 раза.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Накинь кольцо**

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер, координацию движений. Упражнять в метании.

Описание игры: В старших группах используются как сюжетные, так и бессюжетные кольцебросы: по 2 – 6 колышков на подставках разной формы. Дети набрасывают кольца с расстояния 1,5 – 2,5 м. Игра может проводиться с группой детей (4 -6 человек). Дети получают по три кольца и по очереди бросают их, стараясь попасть на любой колышек.

Воспитатель отмечает, кто из детей набросит большее количество колец.

**Вариант игры**

Дети поочередно бросают по два кольца до тех пор, пока кто – либо не наберет обусловленное количество очков (6 – 10).

Попадания можно считать вслух или фиксировать с помощью камушков шишек и других предметов.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Серсо**

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость. Упражнять в метании, ловле, согласованности движений.

Описание игры:

В старших группах используются как сюжетные, так и бессюжетные кольцебросы: по 2 – 6 колышков на подставках разной формы. Дети набрасывают кольца с расстояния 1,5 – 2,5 метров. Игра может проводиться с группой детей (4 – 6 человек). Дети получают по три кольца и по очереди бросают их, стараясь попасть на любой колышек. Воспитатель отмечает, кто из детей набросит большее количество колец. Попадания можно считать вслух или фиксировать с помощью камушков, шишек и других предметов.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Перебежки**

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость. Упражнять в метании в подвижную цель.

Описание игры: На одной стороне площадки отделяется линией дом, на расстоянии 5-6 м чертится 2 линия, за которой находится другой дом. Вдоль одной из сторон перпендикулярно домам проводится еще одна черта. Играющие делятся на 2 группы – два отряда Дети одного отряда встают вдоль линии любого дома. Другой отряд размещается вдоль боковой линии; у ног каждого ребенка лежит по два снежка. По сигналу воспитателя 1 отряд перебегает из одного дома в другой. Дети 2 отряда берут по одному снежку и бросают их в бегущих. Те, в кого попали снежком, отходят в сторону. На новый сигнал перебежка происходит в обратную сторону; дети, стоящие у боковой линии, бросают в бегущих по второму снежку. Осаленные в этот раз так же отходят в сторону.

Воспитатель отмечает, кто из детей одного и другого отряда был более ловким, смелым, метким. После этого временно выбывшие из игры возвращаются в свои отряды. Отряды меняются местами и игра возобновляется.

**Примечание.**

1. снежки для игры можно заготовить заранее и сложить в кучку, откуда дети будут их брать, а можно лепить их тут же перед началом игры.

2. для установления очередности (какому отряду первому бежать, а какому бросать снежки) отряды могут воспользоваться считалками.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Снежные круги**

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании в цель.

Описание игры: Дети делятся на две равные группы по 4 – 5 человек в каждой. На двух фанерных листах, прикрепленных к забору, чертятся круги – мишени диаметром 50-60 см. На расстоянии 3 м от мишени проводится черта. Каждая группа выстраивается шеренгой против своей мишени за чертой, которую переступать не разрешается. У каждого играющего по 6 – 8 снежков.

По сигналу воспитателя: «**Начали**!» - каждая группа бросает снежки, стараясь как можно скорее залепить ими свои круги. Если у детей не хватает снежков, они лепят их тут же. Выигрывает та группа, которая раньше закроет площадь круга снежками.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Охотники и зайцы**

Цель:  Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании в цель.

Описание игры:На одной стороне площадки очерчивают место для охотников. На другой стороне обозначают домики для зайцев. В каждом домике находятся 2—3 зайца. Охотник обходит площадку, делая вид, что он разыскивает следы зайцев, а затем возвращается к себе. По сигналу зайцы выбегают из своих домиков на полянку и прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед.

Зайцы скачут во лесок прыг-скок, прыг-скок.

Вдруг охотник выбегает –прямо в зайчиков стреляет

Зайцы бегут в до­мики, а ребенок, изображающий охотника, бросает в них мяч. Заяц, в ко­торого попали мячом, считается подстреленным. Охотник уводит его к себе. Игра повторяется несколько раз, после чего выбирают другого охот­ника.

**Указания.** У охотника в руках может быть несколько мячей. Стрелять в зайцев, находящихся в домиках, нельзя.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Колобок и лиса**

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость, умение отбивать и ловить мяч.

Описание игры:

С помощью считалки выбирается лиса. Остальные дети (колобки) выстраиваются в шеренгу на одной из сторон зала. У каждого из детей в руках по мячу. Они идут вперед, отбивают мяч.

**Я веселый колобок, колобок.**

**У меня румяный бок, вкусный бок.**

**Я от дедушки ушел. Да, ушел!**

**Я от бабушки ушел. Да, ушел!** (отбивают мяч, ловят)

**Никого я не боюсь, не боюсь,**

**По дорожке покачусь, покачусь** (катят мяч, догоняют, бросают в корзину)

**Ой, беда, беда, беда**

**Может съесть меня лиса!** (убегают от лисы)

Пойманные «колобки» выходят из игры. Игра повторяется, выбирается другая лиса. В конце игры подводится итог, кто больше поймал «колобков».

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: Сбей мяч

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании в цель.

Описание игры:На линии раскладываются небольшие кольца, например кольца от серсо, а на них кладут большие мячи. Играющие становятся на расстоянии 5—6 м колоннами по числу мячей. Они по сигналу сбивают с колец мячи мешочками с песком. В каждой колонне выделяется один на­блюдающий. Он поднимает сбитые мячи и подсчитывает их. Затем все бегут за своими мешочками, возвращаются и передают их следующим в колонне. После того как все выполнят задание, мячи передают наблю­дающим. Те становятся в колонне первыми и сбивают мячи. Каждая команда подсчитывает количество сбитых мячей. Выигрывает команда, получившая больше очков. Назначаются новые наблюдающие, игра про­должается.

**Варианты.** Мячи можно разложить на гимнастической скамейке, табу­ретах. Можно распределить играющих в команды и так: все первые - одна команда, все вторые — другая команда и т. д.

Указания. Воспитатель следит, чтобы дети не заходили за линию, бросая мячи. Мячи можно сбивать лишь одной рукой — правой или левой.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Сбей кеглю**

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании в цель

Описание игры: Играющие (1/2 группы) становятся в шеренгу за линию, в 3—5 м от которой находятся кегли по числу детей. (У каждого играю­щего по два мяча средних размеров.) Нужно сбить кеглю мячом, прока­тывая его по полу. Тот, кто не попал в кеглю первым мячом, прокатыва­ет второй мяч. Затем по сигналу все играющие бегут, ставят на место кеглю, собирают мячи и возвращаются в исходное положение. Игра про­должается. Каждый играющий подсчитывает, сколько раз он сбил кеглю.

**Указания.** Мяч можно бросать, прокатывать, ударяя по нему ногой и т. д. Игра усложняется, если для сбивания поставить 2—3 кегли для каждого ребенка.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Ловишка с мячом**

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании в цель.

Описание игры: Дети произвольно располагаются на площадке. Ведущий — ловишка, назначенный воспитателем или выбранный играющими, стано­вится на середине площадки. Воспитатель говорит: «Раз, два, три - лови!» По этому сигналу все дети разбегаются по площадке, увертываются от ло­вишки, который должен осалить убегающих мячом. Тот, кого коснулся мяч, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда ловишка поймает 3—4 играющих. Затем выби­рается новый ловишка. Игра повторяется 4—5 раз. **Указания.** Для того чтобы дети лучше ориентировались, ловишке мож­но выдавать какой-либо отличительный знак — повязать на руку ленточ­ку, приколоть бант, т. п. Если ловишка оказался неловким и долгое время никого не может поймать, воспита­тель останавливает игру и назначает другого водящего.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Мяч водящему**

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании и ловле.

Описание игры: Провести две линии. Расстояние между ними 3 м. Играющие становятся друг за другом за первую линию. Напротив них, за другую линию, становится водящий. Он бросает мяч ребенку, стоя­щему в колонне первым, а тот возвращает мяч водящему и перебегает в конец колонны, вся колонна продвигается вперед, к исходной линии под­ходит следующий. Когда все дети бросят мяч, выбирают нового водящего.

**Указания.** Игру можно провести с элементом соревнования. В этом случае играющим удобно стать в несколько колонн и выбрать столько же водящих. Если игроки роняют мяч, водящий бросает его повторно, но из-за этого колонна теряет время.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Меткий стрелок**

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании в цель.

Описание игры:

Играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Водящий становится в центре круга. У ног его лежат 3-4 мяча. Водящий выполняет упражнения с мячом (отбивает рукой о пол, подбрасывает вверх, вращает пальцами рук, катает ногой и др.), играющие выполняют эти движения без мяча. После слов водящего «**Раз, два, три – беги!**», дети начинают бежать по кругу. Водящий, не сходя с места, бросает в играющих мячи один за другим. Затем, по сигналу воспитателя «**Раз, два, три – в круг скорей беги!**», дети снова образуют круг. Воспитатель объявляет количество детей, в которых попал водящий. Выбирается новый водящий, и игра возобновляется.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Собачка**

Цель:  Развивать у детей внимание, глазомер.

Описание игры:

Дети распределяются по трое. Двое из них встают на расстоянии 3 м и перебрасывают мяч друг другу. Третий – «собачка» - стано­вится между ними и старается поймать мяч или коснуться его рукой. Если это ему удается, он меняется местами с тем, кто бросал мяч.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Городки**

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании в цель.

Описание игры: Обозначаем на асфальте мелом квадрат со стороной два метра - «город», отчерчиваем метрах в 10-ти от него линию - кон, посередине между «городом» и коном - полукон. Лучше разделить детей на две команды и начертить рядом поля для каждой команды (и комплектов для игры тоже придется сделать два). Далее выставляем на ближней линии «города» фигуры из «городков» (естественно, одинаковые для обеих команд) и начинаем их выбивать, стоя на линии кона. Команда за один ход совершает два броска. После того как за пределы города выбит хоть один «городок», дальнейшие броски совершаются с линии полукона. Фигура считается выбитой, когда все «городки» окажутся выбитыми за границы города.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Школа мяча**

Описание игры: Подбросить мяч вверх и поймать его одной рукой. Уда­рить мяч о землю и поймать его одной рукой. Подбросить мяч вверх, хлоп­нуть в ладоши (1—3 раза) и поймать его двумя руками. Ударить мяч о стену и поймать его одной рукой. Ударить мяч о стену, после того как он упадет на пол и отскочит поймать его одной рукой. Ударить мяч о стену, хлопнуть в ладоши и поймать его одной рукой. В парах: ударить мяч о стену так, чтобы он отскочил под углом в сторону партнера, который дол­жен поймать его. Ударить мяч о стену снизу вверх и поймать его. Уда­рить мяч о стену, бросив из-за спины, из-за головы, из-под ноги, из-под руки, и поймать его.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: Игры с мячом

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер.

Описание игры: Для этой игры нужна небольшая площадка, стена, мяч. Каждый игрок должен выполнить десять упражнений:

10. Десять раз подряд ударить мячом об стену, отбивая его, как в волейболе.

9. Девять раз стукнуть мячом об стену, ударяя по нему ладонями снизу.

8. Восемь раз бросить мяч из-под правой ноги, ударяя о стену, а от стены поймать мяч руками.

7. Семь раз бросить мяч из-под левой ноги, ударяя его о стену, и от стены поймать мяч руками.

6. Стоя лицом к стене, шесть раз бросить мяч сзади между ногами об землю так, чтобы он отскочил к стене, ударился о стену, и затем поймать его в руки.

5. Пять раз, стоя спиной к стене, бросить мяч между ног, быстро повернуться и поймать его в руки после удара о стену. 4. Четыре раза бросить мяч о стену так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова ударить об стену и затем поймать. 3. Ударить мяч об стену три раза, сложив ладони лодочкой. 2. Два раза ударить мяч об стену сложенными вместе кулаками. 1. Подбросить и ударить мяч об стену прямым пальцем один раз. После **этого нужно сдать «экзамен**»: каждое упражнение проделывается по одному разу, при этом нельзя смеяться и разговаривать.

Если игрок с мячом во время выполнения какого-либо задания ошибся - мяч переходит к следующему по очереди игроку. По возвращению хода игра продолжается с момента, на котором игрок ошибся (но с "нуля", т.е. если из 8 сделано 5, потом ошибка, то когда дойдет ход, нужно снова сделать 8). Победителем считается тот, кто первым выполнит все задания.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Картошка**

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании в цель.

Описание игры:

Играющие встают в круг и перебрасывают друг другу мяч. Кто не поймал, тот садится в центр круга - это "картошка". И снова игра продолжается. Игроки стараются попасть в "картошку". А "картошка" может ловить мяч. Если мяч пойман, то все встают, а в круг садится тот, от кого этот мяч поймали.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Штандар**

Цель:  Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании в цель.

Описание игры:

Все встают в круг. Выбирают ведущего, для него подбрасывают мяч и разбегаются врассыпную. Его задача поймать мяч, крикнуть "**Штандар**". По этой команде все замирают на месте (Шевелиться нельзя). А ведущий пытается мячом выбить кого-то. Если попал, тот становится ведущим - бежит за мячом и как только мяч попал в руки, снова кричит "**Штандар**" и все повторяется снова....

Очень весело и интересно...

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Вышибалы**

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании и ловле.

Описание игры:

Чертим две линии, за которыми встают двое ведущих. Остальные игроки в центре. Задача ведущих выбить игроков (т.е. попасть мячом в кого - нибудь), но игроки могут ловить мяч и тогда у них будет запасное очко. Те в кого попали - выходят из игры, а у кого запасное очко - тот может остаться.

Можно усложнить задачу и проводить так: чертим круг, те кого выбили - встают за круг и становятся тоже водящими, т.е. выбивающими.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Щука**

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании в цель.

Описание игры:

Дети становятся в круг, в центр водящий с мячом, он садится на корточки и все дети начинают катать друг другу мяч со словами:

**Мимо леса, мимо дач,   
Плыл по речке красный мяч,   
Увидала щука, -   
Что это за штука?**

После слов ведущий встает и выполняет ведение мяча на месте:

**Хвать, хвать, не поймать,   
Мячик вынырнул опять.**   
Водящий бросает мяч любому ребенку, который становится водящим.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Мячик выше**

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании в цель.

Описание игры: Участники игры встают в круг, водящий идёт в середину круга и бросает мяч со словами: "**Мячик кверху!"** Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: "**Стой**!" Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же он промахнулся, то остаётся вновь водящим: идёт в центр круга, бросает мяч кверху - игра продолжается.

Правила игры. Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слова: "Стой!" - продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающимися на пути предметами.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Передал-садись**

Цель:  Развивать у детей внимание, глазомер.

Описание игры:

Эта игра появилась в России еще в начале ХХ века.   
Дети делятся на две команды и выстраиваются в колонны одна параллельно другой. Каждая команда выбирает капитана, который встает напротив своей команды на расстоянии 3-4 м. У капитанов в руках по мячу. По сигналу ведущего капитан бросает мяч (любым или заранее установленным способом - от груди, от плеча, снизу, двумя руками из-за головы и т.п.) первому игроку в своей команде. Тот ловит, возвращает капитану и сразу приседает. Затем капитан обменивается передачами со вторым, третьим и остальными игроками команды. Каждый игрок, вернув мяч капитану, приседает. Когда последний в колонне игрок отдает мяч капитану, тот поднимает его вверх, и вся команда быстро встает.   
Чья команда быстрее и точнее выполнит передачи мяча от капитана к игрокам и обратно, та и считается победительницей.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Круг**

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании и ловле.

Описание игры:

Все играющие, кроме водящего, встают в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Водящий стоит в середине круга и старается ударить рукой по летящему над ним мячу. Как только задержанный таким образом мяч упадет на землю, играющие разбегаются, а водящий быстро поднимает мяч и, крикнув «**Стой**!», старается запятнать кого-нибудь из игроков. Запятнанный становится водящим. Если же водящий промахнется, то снова идет в круг водить.

**Правила. 1.Играющие должны быстро и точно передавать мяч друг другу.**

**2.Водящий задерживает только летящий мяч.**

**3.Водящий пятнает детей с того места, где поднялмяч.**

**Указания к проведению.** Проводить игру желательно с подгруппами по 10—12 человек. Водящий должен внимательно следить за направлением летящего мяча и действовать уверенно и ловко, чтобы его задержать. Быть активным водящим нужно научить каждого ребенка.

Если играет большая группа детей, то их лучше разделить на 2—3 круга и в каждой выбрать водящего.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Лапта**

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании в цель.

Описание игры:

На земле чертят круг — это город. Дети делятся на две равные группы: игроки одной идут в город, а другой — остаются в поле. Полевые игроки — водящие. Они с мячом отходят от города, и один из них его прячет. Затем они возвращаются к городу, держа руки, кто за спиной, кто в карманах, кто под рубашкой, чтобы нельзя было догадаться, у кого мяч. Все они бегают вокруг города и приговаривают: «Я кого-то ударю, я кого-то ожгу!» Или: «Жигало, Жигало!» Тот, у кого мяч, ждет удобного момента, чтобы осалить одного из играющих города. Если он бросил мяч и промахнулся, играющие города кричат: «Сгорел, сгорел!» — и он выходит из игры.

Если удар удачный, то полевые игроки разбегаются, запятнанный берет мяч и бросает его в убегающих. Ему нужно отыграться, запятнать одного из полевых игроков, чтобы игроки города остались на месте. Если он не отыгрывается, играющие меняются местами. Полевые игроки вновь прячут мяч.

Игра продолжается до тех пор, пока одна группа не потеряет всех игроков.

Правила. 1. Игрок города бросает мяч в убегающих, не выходя из круга.

2. Играющие не должны заходить за границу города; тот, кто переступил черту,выходит из игры.

3. Игроки водящей команды не должны задерживать мяч.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра: **Охотники и утки**

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании в цель.

Описание игры:

Играющие делятся поровну на две команды — «охотники» и «утки». Если участников много — больше десяти человек, чертится большой круг диаметром 6—10 метров, и внутри него располагаются «утки», а за кругом — «охотники». У одного из «охотников в руках мяч. Не входя в круг, «охотнику» нужно «подстрелить» «утку», т.е. осалить её мячом. «Охотники» могут перебрасывать мяч друг другу, дожидаясь удобного момента для броска. Игра продолжается до тех пор, пока не будут «подстрелены» все «утки». После этого команды меняются местами.

В игре «Охотники и утки» можно вводить и новые правила. Например, не считается осаленным игрок, если мяч попал в него, отскочив от земли. Или еще: чтобы усложнить игру, вводят такое правило - осалить игрока можно только в ноги. Есть еще одно правило, которое усиливает динамику игры: последняя оставшаяся «утка» имеет шанс спасти свою команду, если ей удастся увернуться от десяти бросков «охотников» или поймать мяч. Тогда вся стая «уток» возвращается в круг.

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра:

Цель:  Развивать у детей внимание, глазомер.

Описание игры:

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра:

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер. Учить детей перебрасывать мяч через сетку и ловить его разными способами.

Описание игры:

С метанием и ловлей (старший возраст)

Игра:

Цель: Развивать у детей внимание, глазомер. Упражнять в метании в цель.

Описание игры:

Эстафеты (старший возраст)

Игра: **Перемени предмет**

Цель:

Описание игры: На одной стороне площадки за линией становятся играющие, образуя 4-5 колонн (расстояние между колоннами примерно 1,5 м). На противоположной стороне площадки напротив каждой колонны очерчены круги диаметром 60-80 см. Каждый первый в колонне держит в руках мешочек с песком, кубик или другой предмет. В центр каждого кружка кладется такой же предмет. По сигналу играющие бегут к кружкам, кладут предмет и берут другой, затем возвращаются бегом на свое место и поднимают принесенный предмет над головой. Тот, кто сделает это первым, считается выигравшим. Прибежавшие передают предметы стоящим сзади них, а сами бегут в конец колонны. Когда все выполнят задание, отмечается колонна, набравшая больше выигрышей.   
**Указания*.*** Поднимать предмет вверх ребенок может только после того, как встанет в колонну. Воспитатель следит, чтобы дети не подходили к черте, оставляли свободное место для возвращающегося игрока.

Эстафеты (старший возраст)

Игра:

Цель: .

Описание игры:

Эстафеты (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

Эстафеты (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

Эстафеты (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

Эстафеты (старший возраст)

Игра:

Цель: .

Описание игры:

Эстафеты (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

Эстафеты (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

С подлезанием и лазаньем (старший возраст)

Игра: **«Медведь и пчелы»**

**Цель:** Развивать у детей смелость, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге и в лазании

**Описание игры:**

Улей (гимнастическая стенка) находится на одной стороне площадки. На противоположной – луг. В стороне – берлога медведей. Играющие делятся на две команды. «Пчёлы» помещаются в улье (на стенке), медведи – в берлоге. По сигналу пчёлы вылетают из улья, летят на луг за мёдом. После этого медведи выбегают из берлоги, забираются в улей и лакомятся мёдом. Как только учитель подаст команду «**Медведи!**», пчёлы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчёлы жалят (осаливают). Ужаленные не участвуют в очередной игре. После двух повторений игроки меняются ролями.

С подлезанием и лазаньем (старший возраст)

**Игра**: **Кто скорее до флажка**

**Цель**: Развивать у детей внимание, ловкость, выдержку. Упражнять в подлезании.

**Описание** **игры**: Все играющие сидят на стульях. На расстоянии 5 – 6 шагов от края площадки проводится черта, за которую становятся 4 – 5 детей. На противоположной стороне площадки на расстоянии 18 – 20 шагов от черты против каждого ставят стул, на который кладут флажок. Стулья стоят на одной линии. По сигналу воспитателя (удар в бубен, или хлопок, или при словах «**Раз, два, три – беги!»** дети бегут к флажкам, берут их, поднимают вверх, потом кладут обратно. Воспитатель отмечает, какие дети раньше других подняли флажок. Затем все бежавшие садятся на стулья, а вместо на их место становятся за черту следующие 4 - 5 человек. Игра заканчивается, когда все дети пробегут по одному разу за флажками.

Воспитатель отмечает, какие дети раньше других подняли флажок. Затем все бежавшие садятся на стулья, а вместо на их место становятся за черту следующие 4 - 5 человек.

Игра заканчивается, когда все дети пробегут по одному разу за флажками.

**Примечание**.

Когда дети хорошо освоят этот вариант игры, рекомендуется внести усложнение: на пути к флажку ставятся стойки с веревкой, натянутой на высоте 60 см. Дети подлезают под нее, не касаясь земли (пола) руками, выпрямляются и бегут дальше к флажку.

С подлезанием и лазаньем (старший возраст)

Игра: **Белки в лесу**

Цель: Развивать у детей внимание, быстроту, ловкость. Упражнять в лазанье.

**Описание игры**: Игра проводится на площадке или в комнате, где есть гимнастическая стенка. Дополнительно к ней расставляются переносные приборы для лазанья: лесенка двойная, пирамида с прицепными досками и лесенками, скамейки, доски, положенные на крупные кубы, и др. Выбирается водящий – охотник. Он становится в домик – круг, начерченный в противоположной части площадки или комнаты. Остальные играющие – белки, они размещаются на приборах – деревьях.

По сигналу воспитателя: «**Берегись**!» или по удару в бубен – все белки меняются местами: быстро слезают, спрыгивают с приборов и влезают на другие. В это время охотник их ловит – дотрагивается рукой. Пойманными считаются белки, которых водящий осалит рукой, пока они были на полу, а также те, которые остались на прежних местах. Они отходят к домику охотника и одну игру пропускают.

Игра проводится 5 – 6 раз. Новый охотник выбирается через 1 – 2 игры. В заключение игры воспитатель отмечает тех белок, которые были смелыми и ловкими.

В процессе игры воспитатель следит, чтобы дети пользовались разными приборами и не спрыгивали с недозволенной высоты.

С подлезанием и лазаньем (старший возраст)

**Игра: Пожарные на учении**

**Цель**: Развивать у детей внимание, ловкость. Упражнять в лазании.

**Описание игры:**

Играющие дети делятся на 2 – 3 отряда по 5 – 6 человек и строятся в колонны против гимнастической стенки на расстоянии 4 – 5 м. Это – пожарные, они должны уметь быстро взбираться по лестнице. На верхней рейке гимнастической стенки против каждого отряда подвешивается колокольчик.

По сигналу воспитателя (слово или удар в бубен) дети, стоящие первыми в колонне, бегут к гимнастической стенке, взбираются по ней, звонят в колокольчик, слезают и встают в конец колонны. Воспитатель снова дает сигнал; бежит следующая пара или тройка и т.д. В конце игры воспитатель отмечает более ловких пожарных, которые уже быстро лазают по лестнице.

После этого игра повторяется. В процессе игры воспитатель должен находиться около гимнастической стенки, следить, чтобы дети при лазанье не пропускали ступеньки и не спрыгивали (об этом он договаривается с детьми до начала игры).

С подлезанием и лазаньем (старший возраст)

Игра: **Мыши в кладовой**

**Цель**: Развивать у детей внимание, ловкость, выдержку. Упражнять в подлезании.

**Описание игры:** Дети изображают мышей. Они стоят или сидят на стульях, скамейках на одной стороне площадки (мышки в норках). На противоположной стороне, на высоте 50—40 см натянута верёвка, за ней кладовая. Сбоку от играющих сидит воспитательница, исполняющая роль кошки. Кошка засыпает, а мыши бегут в кладовую. Проникая в кладо­вую, они нагибаются, подлезая под веревку. В кладовой мыши присажи­ваются на корточки и грызут сухари. Кошка внезапно просыпается и бежит за мышами. Мыши выбегают из кладовой и прячутся в норки. (Кошка не ловит мышей, она только делает вид, что хочет поймать их). Затем кошка возвращается на место и засыпает, игра продолжается. По­вторяется игра 5—6 раз.

**Указания.** Подлезая под веревку, надо стараться наклониться пониже, чтобы не задеть ее.

С подлезанием и лазаньем (старший возраст)

**Игра**: **Сова и мыши**

**Цель**: Развивать у детей внимание, быстроту, ловкость. Упражнять в подлезании, беге с увертыванием

**Описание** **игры**: По всему пространству зала (площадки) расставлены предметы для подлезания под них и пролезания под ними. Из числа играющих выделяется «сова». Её гнездо в стороне от площадки. Играющие на площадке располагаются произвольно. «Сова» - в гнезде. Ведущий говорит:

**Днем мышата веселятся,**

**днем мышата все резвятся,**

**Так как спит сова при свете.**

**Это знают даже дети!**

**А наступит темнота – мыши, прячьтесь кто куда!**

Ребята в это время передвигаются по площадке: бегают в медленном темпе, ползают, выполняют подскоки, проползают под предметами и подлезают под ними. С окончанием слов начинается бег с ловлей и увертыванием.

**Указания:** «Сова» не ловит «мышонка», который успел подлезть под предмет.

Нельзя находиться под предметом дольше трех счетов: один, два, три. «Сову» сменяют новые водящие из числа тех, которые ни разу ей не попались. Выигрывает «сова», поймавшая большее количество «мышей».

С подлезанием и лазаньем (старший возраст)

Игра: **Кролики**

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость, выдержку. Упражнять в подлезании.

Описание игры:На одной стороне площадки мелом нарисованы кружочки (5—6) **—** это клетки для кроликов. Перед ними ставят стульчики. На противоположной стороне — дом сторожа (стул, на котором сидит воспитатель). Между домом и клетками кроликов находится лужок, на котором кролики гуляют. Воспитатель делит всех играющих на группки по 3—4 ре­бенка. Каждая группка становится в одни из начерченных на полу кру­жочков. Дети присаживаются по указанию воспитателя на корточки (кро­ликисидят в клетках). Воспитатель подходит поочередно к клеткам и вы­пускает кроликов на лужок. Кролики один за другим проползают под стулом, а затем бегают и прыгают на лужайке. Через некоторое время вос­питатель говорит: «**Бегите в клетки**!» Кролики спешат домой. Каждый возвращается в свою клетку, проползая снова под стулом. Кролики сидят в клетках до тех пор, пока сторож снова не выпустит их гулять. Игра повторяется 4—5 раз.

**Указания.** Вместо стульев для подползания можно использовать дуги, положенную на стойки планку или натянутый шнур.

С подлезанием и лазаньем (старший возраст)

**Игра: Ловля обезьян**

**Цель**: упражнять детей в лазании по гимнастической стенке, развивать внимание, воображение, артистизм, учить продуктивному взаимодействию в игре и соблюдению элементарных правил игры

**Описание игры:** Играют на спортплощадке. Ребята делятся на две группы – «обезьян» и «ловцов». «Обезьяны» надевают маски, а «ловцы» завязывают на голове платки. «Обезьяны» размещаются на одной стороне площадки, на которой располагаются гимнастические скамейки. Напротив – «ловцы».

Задача «обезьян» – подражать всему, что они видят.

Пользуясь этим, «ловцы» пытаются заманить «обезьян» на середину площадки и поймать их. Перед игрой «ловцы» договариваются между собой, какие движения они будут делать, а затем выходят на середину площадки и показывают их. Когда «ловцы» удалятся на противоположную сторону площадки, «обезьяны» слезают с деревьев (гимнастических скамеек) и приближаются к тому месту, где до этого были «ловцы», а затем повторяют их движения. После команды ведущего «обезьяны» бегут к деревьям и влезают на них. «Ловцы» пытаются поймать тех, кто не успел забраться на свое дерево, и уводят пойманных к себе. Так повторяется несколько раз, а затем дети меняются ролями. Выигрывает команда, сумевшая поймать больше «обезьян».

С подлезанием и лазаньем (старший возраст)

Игра: **Перелёт птиц**

Цель: упражнять детей в лазании по гимнастической стенке, развивать внимание, воображение, артистизм, учить продуктивному взаимодействию в игре и соблюдению элементарных правил игры

Описание игры: Площадка - это "море", лестница - "забор". Дети - "птички" перелетают через море (бегают в разных направлениях, Наследуя движения птиц). На звук "**у - у - у**!", который означает, что буря начинается, птицы быстро спасаются от бури (залазят на гимнастическую стену, высотой 2 м). Когда буря утихает, птицы вылетают (спускаются с лестницы) и снова начинают бегать по площадке. Игра повторяется.

С подлезанием и лазаньем (старший возраст)

**Игра**:

**Цель**:

**Описание** **игры**:

С подлезанием и лазаньем (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

С подлезанием и лазаньем (старший возраст)

**Игра: Цель:**

**Описание игры:**

На ориентировку в пространстве (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

На ориентировку в пространстве (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

На ориентировку в пространстве (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

На ориентировку в пространстве (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

На ориентировку в пространстве (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

На ориентировку в пространстве (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

На ориентировку в пространстве (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

На ориентировку в пространстве (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

Малой подвижности (старший возраст)

Игра: **Колпачок и палочка**

Цель: Развивать у детей внимание. Упражнять в ходьбе по кругу.

Описание игры:

Играющие образуют круг. Выбирается водящий, он получает палочку и становится в середине круга. Воспитатель надевает ему на голову красивый колпак с яркой кисточкой.

Колпак надвигается ребенку до носа, прикрывает ему глаза, не касаясь их. Дети, держась за руки, бегут по кругу и говорят: «**Раз, два, три, четыре, пять – будет палочка стучать**». Водящий в это время, присев на корточки, стучит палочкой об пол.

С последним словом дети останавливаются, а водящий протягивает палку в сторону детей. Тот, на кого указала палочка, берется за ее конец и называет водящего по имени, а водящий отгадывает, кто его назвал. Игра продолжается с новым водящим.

Малой подвижности (старший возраст)

Игра: **У кого мяч?**

Цель: Развивать у детей внимание, наблюдательность, координацию движения.

**Описание игры:**

Играющие образуют круг. Выбирается водящий. Он становится в центре круга, остальные придвигаются плотно друг к другу, руки у всех за спиной. Воспитатель дает кому – либо мяч (диаметром не более 15 см), и дети за спиной передают его по кругу. Водящий старается угадать, у кого мяч. Он говорит: «**Руки**», - и тот, к кому он обращается, должен выставить вперед обе руки ладонями вверх, как бы показывая, что мяча у него нет. Если водящий угадал, он берет мяч и становится в круг, а у кого найден мяч, начинает водить.

Малой подвижности (старший возраст)

Игра**: Ровным кругом**

Цель: учить детей придумывать движения, находить средства и способы их выразительности, активно использовать приобретенные навыки в выполнении разных двигательных заданий, побуждать к активному творческому самовыражению

Описание игры:

Дети становятся в круг. Одного из играющих воспитатель назначает затейником. Он находится в середине круга. Дети идут по указанию воспитателя вправо или влево под следующий текст:

**Ровным кругом, Друг за другом, Мы идем за шагом шаг. Стой на месте,**

**Дружно вместе, Сделаем…вот так**

По окончании текста дети становятся на расстоянии вытянутых рук. Затейник показывает какое – нибудь движение, и все стоящие по кругу повторяют его. Затем воспитатель выбирает кого – нибудь вместо себя, и игра продолжается. Каждый затейник сам должен придумывать движения и не повторять тех, которые уже показывали до него.

Малой подвижности (старший возраст)

Игра: **Карусели**

Цель: Развивать у детей ритмичность движений и умение согласовывать их со словами. Упражнять в беге, ходьбе по кругу и построении в круг.

Описание игры:

Играющие образуют круг. Вос-ль дает детям шнур, концы которого связаны. Дети, взявшись правой рукой за шнур, поворачиваются на лево и говорят стихотворение

**Еле, еле, еле, еле,**

**Завертелись карусели.**

**А потом кр-гом, кру-гом,**

**Все бегом,бегом,бегом.**

В соответствии с текстом дети идут по кругу: сначала медленно, потом быстрее, а под конец бегут. После того, как дети пробегут два раза по кругу, поворачиваются кругом, быстро перехватывая шнур левой рукой, и бегут в другую сторону.

Затем воспитатель продолжает вместе с детьми:

**Тише, тише не спешите!**

**Карусель остановите!**

**Раз – два, раз – два!**

**Вот и кончилась игра!**

Движение карусели становится постепенно все медленнее. При словах «Вот и кончилась игра!» дети опускают шнур на землю и расходятся по площадке.

Малой подвижности (старший возраст)

Игра: **Космонавты**

Цель: Развивать у детей внимание, ловкость, воображение. Упражнять в быстрой ориентировке в пространстве.

Описание игры: По краям площадки чертятся контуры ракет. Общее количество мест в ракетах должно быть меньше количества играющих детей. Посередине площадки космонавты, взявшись за руки, ходят по кругу, приговаривая:

**Ждут нас быстрые ракеты**

**Для прогулок по планетам.**

**На какую захотим**

**На такую полетим!**

**Но в игре один секрет:**

**Опоздавшим места нет.**

С последними словами дети отпускают руки и бегут занимать места в ракете. Те, кому не хватило места в ракетах, остаются на космодроме, а те, кто сидит в ракетах, поочередно рассказывают, где пролетают и что видят. После этого все снова встают в круг, и игра повторяется. Во время полета вместо рассказа о виденном детям предлагается выполнять различные упражнения, задания, связанные с выходом в космос, и др.

Малой подвижности (старший возраст)

Игра: **Кто летает?**

Цель:

Описание игры:

Дети с воспитателем стоят по кругу. Воспитатель назы­вает одушевленные и неодушевленные предметы, которые летают и не летают. Называя предмет, воспитатель поднимает руки вверх. Например, воспитатель говорит: «Ворона летает, стол летает, самолет летает» и т. д. Дети поднимают обе руки вверх и произносят слово «летает» только в том случае, если воспитатель назвал действительно летающий предмет.

**Указания.** На роль водящего назначаются и дети. Игра проводится сначала в медленном темпе, затем в быстром. **Вариант:** Дети свободно передвигаются по комнате: бегом, вприпрыжку, кружась. Ведущий называет любые слова (рыба, самолёт, дерево …). Если то, что названо, может летать, дети имитируют полёт; если то, что названо, может плавать – имитируют плавание; если не плавает, не летает – то дети останавливаются. Самый внимательный тот, кто ни разу не ошибся.

Малой подвижности (старший возраст)

Игра: **Лиса и зайчик**

Цель: Развивать у детей находчивость, ловкость. Упражнять в согласованности движений.

Описание игры:

Дети стоят в кругу. Двум из них, стоящим напротив, дают игрушки

(или два мяча: большой – лиса и маленький – заяц): одному — лису, другому — зайца. По сигналу дети начинают передавать эти игрушки по кругу. Заяц «убегает», а лиса его «догоняет».

Малой подвижности (старший возраст)

Игра: **Свободное место**

Цель: Развивать у детей находчивость, ловкость

Описание игры:

Играющие сидят на полу по кругу, скрестив ноги. Воспитатель вызывает двух рядом сидящих детей. Они встают, становятся за кругом спинами друг к другу. По сигналу «Раз, два, три - беги!» бе­гут в разные стороны, добегают до своего места и садятся. Играющие от­мечают, кто первым занял свободное место. Воспитатель вызывает двух других детей. Игра продолжается.

**Указания.** Можно вызывать для бега и детей, сидящих в разных ме­стах круга.

Малой подвижности (старший возраст)

Игра: **Стоп**

Цель:

Описание игры:

На одном конце площадки играющие выстраиваются в шеренгу. На другом конце, спиной к играющим, становится водящий, закрывает лицо руками и говорит: «**Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп**!»

Пока водящий произносит эти слова, все играющие становятся как можно быстрее приблизиться к нему. Но при команде «**Стоп**!» они должны остановиться и замереть на месте. Водящий быстро оглядывается. Если он заметит, что кто-либо из играющих не успел вовремя остановиться и сделал хотя бы небольшое движение, водящий посылает его назад, за исходную черту. После этого водящий опять принимает исходное положение и произносит те же слова. Так продолжается до тех пор, пока одному из играющих не удастся приблизиться к водящему и запятнать его раньше, чем тот успел оглянуться. После этого все играющие бегут за свою линию, водящий преследует их и старается кого-нибудь запятнать. Запятнанный становится водящим.

Вариант игры: Водящий может говорить такие слова: «**Ехала** **машина**… **Стоп!»** в разном темпе.

Малой подвижности (старший возраст)

Игра: **Тик-так**

Цель:

Описание игры:

Дети встают в круг, держась за руки. Они – циферблат. В центре стоит водящий – стрелка, - которому завязывают глаза. Дети и дут по кругу со словами:

Тик-так, тик-так, мы всегда шагаем так

(идут по кругу)

Шаг влево, шаг вправо – тик-так, тик-так! (приставные шаги влево и вправо)

Стрелка-стрелка, покружись,

(инструктор кружит «стрелку» вокруг себя)

Час который покажи!

(«стрелка» вытягивает вперед соединенные вместе руки и показывает на кого-то из детей)

Тот, на кого показала «стрелка» должен сказать: «Тик-так, тик-так!». «Стрелка» должна угадать, кто из детей это сказал. Если «стрелка» не смогла отгадать, кто сказал «тик-так», то говорят, что часы сломались и меняют «стрелку» - выбирают «стрелкой» другого ребенка.

Малой подвижности (старший возраст)

Игра: **Запрещенное движение**

Цель:

Описание игры:

Играющие вместе с руководителем встают в круг или в шеренгу. Руководитель выходит на шаг вперед, чтобы быть заметнее и предлагает ребятам выполнять за ним все движения, за исключением запрещенного, заранее им установленного. Например, запрещено выполнять движение "руки на пояс". Руководитель под музыку начинает делать разные движения, а все играющие повторяют их. Неожиданно он выполняет запрещенное движение. Участник игры, повторяющий его, делает шаг вперед, а затем продолжает играть.

.

Малой подвижности (старший возраст)

Игра: **Море волнуется…**

Цель:

Описание игры:Дети ходят врассыпную по залу под текст инструктора, плавно выполняя волнообразные движения руками:

Море волнуется - раз,

море волнуется – два,

море волнуется – три,

Морская фигура на месте замри.

После слова «замри» дети замирают, не шевелятся. Инструктор отмечает самые интересные, оригинальные фигуры. Игра

продолжается снова

Малой подвижности (старший возраст)

Игра: **Улитка**

Цель:

Описание игры: Играющие становятся в круг, взявшись за руки. Выбирается водящий. Он отпускает руку и ведет детей за собой внутри круга по спирали на первые две строчки текста, который дети произносят два раза:

Улитка, улитка, выстави рога.

Дам тебе хлеба, дам и пирога.

Затем водящий останавливается и делает пальцами «рожки» на своей голове. Далее последний из играющих (он хвостик улитки) поворачивается в противоположную сторону, вытягивает руку вперед и выводит детей из спирали в большой круг на вторые две строчки,

которые также произносятся хором два раза:

Улитка, улитка, убери рога.

Не дам тебе хлеба, не дам и пирога.

Потом водящий меняется.

Малой подвижности (старший возраст)

Игра: **Иголка и нитка**

Цель:

Описание игры:

Все становятся в колонну и берут друг друга за талию - это "нитка". Впереди становится "иголка" бежит и ведет за собой "нитку". «Иголка» показывает движения, а «нитка» их выполняет.

Вариант: Задача "иголки" порвать или запутать "нитку".

Малой подвижности (старший возраст)

Игра: **Колечко-колечко**

Цель:

Описание игры:

Играющие садятся в ряд и складывают руки лодочкой. Водящий зажимает в ладонях колечко. Затем обходит всех игроков по очереди, вкладывая каждому в "лодочку" свои сложенные "лодочкой" руки и незаметно вкладывает этот предмет в ладони одного из игроков.

Затем произносит:

Колечко-колечко, выйди на крылечко!

- и «отмеченный» игрок должен вскочить с лавочки и выбежать. При этом задача остальных игроков - удержать убегающего в своих рядах, поэтому, тот у кого колечко старается не показывать, что колечко у него.

Малой подвижности (старший возраст)

Игра: **Молчанка**

Цель:

Описание игры:

Перед началом игры все играющие произносят певалку:

**Первенчики, червенчики,**

**Летали голубенчики**

**По свежей росе,**

**По чужой полосе,**

**Там чашки, орешки,**

**Медок, сахарок -**

**Молчок!**

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

Малой подвижности (старший возраст)

Игра: **Игровая**

Цель:

Описание игры:

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

**У дядюшки Трифона**

**Было семеро детей,**

**Семеро сыновей:**

**Они не пили, не ели,**

**Друг на друга смотрели.**

**Разом делали, как я!**

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

**Правила игры**. При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

Малой подвижности (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

Малой подвижности (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

Малой подвижности (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

Малой подвижности (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

Малой подвижности (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

Малой подвижности (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

Малой подвижности (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

Малой подвижности (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

Малой подвижности (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

Малой подвижности (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры:

Малой подвижности (старший возраст)

Игра:

Цель:

Описание игры: