***Картотека подвижных игр в средней группе.***

**Игры с бегом**

**1. Мороз.**

Выбирается Мороз. Дети идут кругом и поют:

Дед Мороз! Дед Мороз!

У тебя красный нос.

Вместе с нами погуляй,

Не морозь, а догоняй!

Дети разбегаются в разные стороны. Мороз бежит за ними и старается дотронуться до кого-нибудь рукой. Тот, до кого дотронулся Мороз, считается замороженным. Он должен остановиться и развести руки в стороны. Остальные участники игры могут его разморозить, дотронувшись рукой до плеча. Игра проводится несколько раз. После каждых 3-5 пойманных выбирается новый Мороз. Выигрывает Мороз, который сумел заморозить боль­ше детей.

**2.Пилоты.**

Дети разделены на 3-4 звена. Они стоят в колоннах друг за другом за командиром звена. Звенья расположены в разных местах площадки, отмеченных цветными флажками, - это аэродромы. По сигналу воспитателя «Пилоты, готовьте самолеты к полету!» дети разбегаются в разных направлениях по площадке, останавливаются каждый у своего самолета, наливают бензин *(наклоняются)*, заводят моторы *(кружат ру­ками перед грудью)*, расправляют крылья *(разводит руки в стороны)* и летят *(быстро разбегаются в разных направлениях по площадке)*. Самоле­ты находится в воздухе до сигнала воспитателя «На посадку!». После это­го сигнала командиры собирают свои звенья *(дети на бегу строятся в звенья)* и ведут их на посадку на аэродромы. Выигрывает то звено, ко­торое первым приземлится. Игра повторяется 4 **-** 5 раз.

Указания. В игре целесообразно использовать различные атрибуты. Воспитатель может незаметно для пилотов переменить флажки, которы­ми обозначены аэродромы. Командиры должны правильно посадить звенья на свои аэродромы.

**3.Космонавты.**

Взявшись за руки, дети идут по кругу и приговаривают:

Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам.

На какую захотим, на такую полетим!

Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!

Как только сказано последнее слово, все разбегаются по «ракетодромам» и стараются скорее занять места в любой из заранее начерченных ракет. Внутри каждой ракеты обозначено до 5 кружков. Это место для участника. Но кружков в ракетах меньше, чем участников. Опоздавшие на ракету становятся в общий круг. Им можно дать задание показать какое-нибудь упражнение.

**4.Цветные автомобили.**

 Дети стоят вдоль стен комнаты. Это автомобили в гараже. Каждый играющий держит в руках флажок *(кольцо, картонный диск синего, желтого или зеленого цвета)*. Воспитатель стоит в центре комнаты лицом к играющим, в руках у него три флажка соответствую­щих цветов. Он поднимает один из флажков *(а можно два или все три)* - дети, имеющие предмет этого цвета, разбегаются по площадке, подражают езде автомобиля, гудят. Когда воспитатель опустит флажок, автомобили останавливаются, разворачиваются и направляются в свои гаражи. Игра повторяется 4-6 раз.

Указания. У воспитателя может быть и красный флажок. Неожидан­но он поднимает его - все автомобили по этому сигналу должны остано­виться.

**5.Птички и кошка.**

 На земле обозначается круг *(диаметром 56 м)*. В центр становится выбранный воспитателем ребенок это кошка. Остальные дети находятся за кругом - они птички. Кошка засыпает. Птич­ки влетают в круг, клюют зернышки. Кошка просыпается, видит птичек и начинает ловить их. Птички спешат вылететь из круга. Тот, кого кос­нулась кошка в кругу, считается пойманным и идет на середину круга. Когда кошка поймает 2-3 птички, воспитатель выбирает новую кошку. Пойманные птички присоединяются ко всем играющим. Игра повторяется 4-5 раз.

Указания. Кошка осторожно ловит птичек *(не хватает их, а лишь слег­ка прикасается)*. Если кошка долго не может никого поймать, воспитатель выбирает ей в помощь еще одну кошку. Кот и мыши. Коту *(водящему)* завязывают глаза и несколько раз вращают вокруг собственной оси, чтобы он потерял ориентировку. Остальные участники игры - мыши, находясь на безопасном расстоянии от кота, начинают его поддразнивать:

- Кот, кот, на чем спишь?

- На мосту.

- Чего пьешь?

- Квас.

- Тогда лови скорее нас!

И все разбегаются. Задача кота - поймать хотя бы одну мышку. Когда мышка попалась, кота освобождают от повязки, и он становится мышкой, а пойманная мышка - котом. И все начинается сначала.

**6.У медведя во бору.**

На одной стороне площадки очерчивается берло­га медведя. На другой - обозначается дом, в котором живут дети. Воспи­татель выбирает медведя, который сидит в берлоге. Когда воспитатель скажет: «Идите, дети, гулять!» - дети выходят из дома и идут в лес, со­бирают грибы, ловят бабочек и т. п. *(наклоняются, выпрямляются, произ­водят другие имитационные движения)*. Они произносят хором:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

А медведь сидит

И на нас рычит.

После слова «рычит» медведь начинает ловить детей, убегающих до­мой. Тот, кого медведь коснется, считается пойманным: медведь отводит его к себе в берлогу. За линией дома детей нельзя ловить.

После того как медведь поймает нескольких играющих, игра возобновляется. На роль медведя назначается другой ребенок. Игра повторяется 3-4 раза.

Указания. Может быть другой вариант игры - с двумя медведями. Дети могут сначала бросить шишки, а потом пойти «в лес» - собирать их.

**7.Карусель.**

 Дети образуют круг, держась за шнур, концы которого свя­заны. Они берутся за шнур правой рукой и идут по кругу сначала медлен­но, потом все быстрее, а под конец бегут. Движения выполняются детьми в соответствии с произносимым вслух текстом:

Еле, еле, еле, еле закружились карусели,

А потом кру-гом, кру-гом, все бегом, бегом, бегом.

Во время бега воспитатель приговаривает: «По-бе-жа-ли, по-бе-жа-ли». После того как дети пробегут по кругу 2-3 раза, воспитатель подает сиг­нал к изменению направления движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывают шнур в левую руку и бе­гут в другую сторону. Затем воспитатель вместе с детьми произносит:

Тише, тише, не спешите! Карусель остановите!

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

Движение карусели постепенно замедляется. При слове «Вот и кончи­лась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся по площадке. Пос­ле того как дети немного отдохнут, воспитатель подает сигнал *(звонок, свисток, хлопки, удары в бубен)*, по которому играющие снова стано­вятся в круг, берутся за шнур, т. е. нанимают свои места на карусели. Игра возобновляется, повторяется 3-4 раза.

Указания. Воспитатель может дать, указание детям быстро становить­ся в круг при повторениях игры, подавая несколько условных сигналов. Игрок, не успевший занять место до третьего сигнала, не принимает уча­стия в очередном катании на карусели, а ожидает следующей посадки.

**8.Найди себе пару.**

 Воспитатель раздает играющим по одному флажку какого-либо из основных цветов. По сигналу - удару в бубен, хлопку - дети разбегаются по площадке, помахивают над головой флажками. По следующему сигналу - нескольким ударам в бубен, хлопкам, словам «Найди себе пару» - дети, имеющие флажки одного цвета, находят себе пару. Каждая пара произвольно делает какую-либо фигуру. К оставшемуся без пары все играющие обращаются со словами:

Петя, Петя, не зевай.

Быстро пару выбирай.

Затем по сигналу дети снова разбегаются по площадке. Игра повторя­ется.

Указания. В игре может участвовать нечетное количество играющих; тогда в игру включается воспитатель. У воспитателя должны быть флаж­ки всех цветов; при повторении игры он меняет их у нескольких детей. Играющие должны выбирать себе по сигналу разные пары.

**9.Лошадки.**

Дети делятся на две равные группы. Одни изображают ло­шадок, другие - конюхов. *(У конюхов в руках вожжи.)* На одной стороне площадки очерчивается конюшня, где находятся лошади. На другой сто­роне площадки обозначается место для конюхов; площадка - это луг. Вос­питатель говорит: «Конюхи, вставайте скорей, запрягайте лошадей». По этому сигналу конюхи бегут к конюшне и запрягают лошадей. *(Каждый выбирает себе лошадь по собственному желанию или по указанию воспи­тателя.)*

Запряженные, лошади выстраиваются друг за другом и по сигналу едут тихо, бегут рысью или вскачь. По словам воспитателя «Приехали, распрягайте лошадей!» конюхи останавливают, распрягают лошадей и отпускают их пастись на луг, а сами возвращаются на свои места. Лошади спокойно пасутся на лугу, щиплют траву. По сигналу «Конюхи, запрягай­те лошадей!» каждый конюх ловит свою лошадь, которая убегает, увер­тывается от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, пары выстраи­ваются друг за другом, и игра возобновляется. Игра повторяется 3-4 раза, после чего воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню, пусть они отдохнут». Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их.

Указания. В игре следует чередовать бег с ходьбой и разными видами подскоков. Игру можно разнообразить, предлагая разные сюжеты поездок: скачки, поездку в лес за дровами и т. п. Если какую-нибудь из лошадей конюх долго не может поймать, воспитатель и другие конюхи помогают ему.

**10.Бездомный заяц.**

Играющие, кроме двух водящих, становятся в обручи, расположенные по кругу *(или в разных местах площадки)*. Это – «дома». Один из водящих - «волк», другой - «бездомный заяц». Заяц, спасаясь от преследования, забегает в любой «дом». Игрок, к которому забежал бездомный заяц, лишается места и сам становится бездомным зайцем. Если волк запятнает зайца, они меняются ролями.

**Игры с прыжками**

**1.Зайцы и волк.**

Играющие изображают зайцев, один из них - волк. На одной стороне

площадки зайцы отмечают себе домики. Волк прячется на противоположной стороне площадки - в овраге. Воспитатель произносит:

Зайки скачут скок, скок, скок,

На зеленый на лужок, 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 воспитатель 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 зайцев волк уводит к себе в овраг. Игра возобновляется. В за­висимости от предварительной договоренности, после того как волк пой­мает 2-3 зайцев, на роль волка выбирается другой играющий. Игра повто­ряется 3-4 раза.

Указания. Каждый заяц занимает только свой домик. У зайцев мо­жет быть и общий дом. Вначале волка может изображать воспитатель.

**2.Лиса в курятнике**.

В курятнике на насесте располагаются куры *(дети стоят на скамейках, расставленных по одной стороне площадки)*. На противоположной стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место площадки - двор. Лиса сидит в норе, а куры ходят и бегают по двору, кудахчут, хлопают крыльями, клюют зерна. По сигналу воспитателя «Ли­са!» куры убегают, прячутся в курятник и взлетают на насест, а лиса старается схватить и утащить *(осторожно, слегка касаясь)* курицу, не успевшую взобраться на насест. Пойманную курицу лиса уводит в свою нору. Игра возобновляется. Она заканчивается, когда лиса поймает услов­ленное число кур. Игра повторяется 4**-** 5 раз.

Указания. Насестом могут служить различные предметы: стулья, ку­бы и т. д.

**3.Зайка серый умывается.**

 Все играющие стоят в кругу. Выбранный зай­кой становится в середину круга. Дети произносят:

Зайка серый умывается,

Видно, в гости собирается,

Вымыл носик, вымыл ротик,

Вымыл ухо. Вытер сухо!

Зайка проделывает движения в соответствии с текстом. Затем он ска­чет на двух ногах к кому-нибудь из детей. Тот, к кому подойдет зайка, прыжками отправляется на середину круга. Игра повторяется 5-6 раз.

Указания. В кругу одновременно могут находиться и несколько заек 4-5. Они одновременно выполняют игровое задание. Это увеличивает ак­тивность играющих.

**4.Воробьи и кошка *(Попрыгунчики-воробушки)*.**

Чертится большой круг диаметром 3-4 м *(или выкладывается шнур)*. Один из детей – кошка, сидит в середине круга. Все остальные – воробьи, становятся за чертой круга. Воробьи по сигналу инструктора прыгают в круг и выпрыгивают из него. Кошка неожиданно вскакивает и старается поймать не успевших выпрыгнуть из круга. Пойманный выходит из игры. Когда кошка поймает 2-3 воробьев, выбирается новая кошка из числа не пойманных, и игра возобновляется. Пойманных можно не исключать из числа играющих, а запоминать. Кошка ловит воробьев только в кругу, воробьи прыгают на двух ногах.

**Вариант.** Тот, кого поймали, становится «котом», а «кот» - «воробышком».

**5.Хороводная игра «Воробей».**

Дети – «голуби» встают в круг, не держась за руки. «Воробушек» стоит в центре. Дети говорят:

Среди белых голубей

Скачет шустрый воробей. *(Дети-голуби идут по кругу на пятках, а воробышек скачет в кругу)*

Воробушек-пташка,

Серая рубашка. *(Дети поворачиваются лицом в круг, идут приставным шагом.)*

Откликайся, воробей,

Вылетай-ка, не робей! *(Воробей пытается вылететь из круга, а дети, взявшись за руки, не пускают его.)*

Затем выбирается другой воробышек. В конце игры подводят итог, кому из «воробышков» быстрее всех удалось «вылететь» из круга.

**Игры с ползанием и лазаньем**

**1.Пастух и стадо.**

Дети изображают стадо *(коровы, телята)*. Выбирают пастуха. Ему вручают пастушью шапку, хлыст и рожок. Стадо собирается на скотном дворе. Пастух стоит в отдалении. Воспитатель произносит:

Ранним-рано поутру

Пастушок: «Ту-ру-ру-у!»

А коровки в лад ему

Затянули: «Му-му-му!»

На слова «ту-ру-ру-у» пастушок играет в рожок, после слов «му-му-му» коровки мычат. Затем дети становятся на четвереньки, и стадо идет на зов пастуха. Он гонит их в поле *(на другую сторону площадки)*. Там стадо пасется некоторое время, затем пастух гонит его обратно в хлев. Выби­рают нового пастуха. Игра повторяется 2 **-** 3 раза.

Указания. Для игры нужен простор. Дети не должны сбиваться в одно место.

**2.Перелет птиц.**

Стая птиц собирается на одном краю площадки *(дети стоят врассыпную)*, напротив гимнастической стенки с несколькими про­летами. По сигналу воспитателя «Полетели» птицы разлетаются по пло­щадке, расправив крылья и помахивая ими. По сигналу «Буря» птицы летят к деревьям *(влезают на стенку)*. Когда воспитатель говорит: «Буря прошла», птицы спокойно спускаются с деревьев, продолжают летать. Игра повторяется 3-4 раза.

Указания. При спуске с гимнастической стенки нельзя спрыгивать. Если стенка имеет мало пролетов, надо включать в игру не всех детей сразу. Вместо стенки можно использовать скамейки, стулья и другие предметы.

**3.Змейка.**

Инструктор предлагает всем детям изобразить змейку. Дети кладут руки друг другу на плечи и медленно «змейкой» двигаются вперёд за педагогом.

Эй-ка, эй-ка,

Голубая змейка!

Объявись, покажись,

Колесом покрутись!

Перед детьми могут ставиться преграды *(кубы, дуги и т. д.)*, которые змейка должна обогнуть, не опрокинув.

**4.Лиса и куры.**

Дети изображают кур. Один из играющих - петух, другой - лиса. Куры ходят по площадке, ищут корм. Лиса внимательно следит за ними. По указанию педагога *(незаметно для всех)* выходит лиса и тихонько подкрадывается к курам. Петух громко кричит: «КУ-КА-РЕ-КУ!» Куры убегают, взлетают на насест *(бревно, скамейку, бум)*. Петух должен убежать последним. Лиса ловит тех кур, которые не успели быстро подняться на насест и удержаться на нём. После двух-трёх кратного проведения игры выбирают других детей на роль петуха и лисы.

**Игры с бросанием, катанием и ловлей**

**1.Щука.**

Играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. С помощью считалки выбирают водящего, перебрасывая *(или перекатывая)* мяч:

Мимо леса, мимо дач

Плыл по речке красный мяч.

Увидала щука. Что это за штука? *(перебрасывают мяч)*

Хвать, хвать! Не поймать. *(у кого оказался мяч - отбивает его)*

Мячик вынырнул опять.

Он пустился дальше плыть.

Выходи, тебе водить.

Выбранный водящий ловит детей, которые разбегаются по площадке. Осаленные садятся на скамейку.

**2.Охотники.**

Играющие разбегаются по площадке. Три охотника стоят в разных местах, имея по маленькому мячу. По сигналу руководителя: «Стой!» - все играющие останавливаются, и охотники с места целятся мячом в кого-либо из них. «Убитые» заменяют охотников. Играющие имеют право увертываться от мяча, но не должны сходить с места. Если игрок после команды «Стой!» сошел с места, он заменяет охотника.

**3.Колобок.**

 Дети, присев на корточки, размешаются по кругу. В центре круга находится водящий - «лиса». Играющие перекатывают мяч - «колобок» друг другу так, чтобы он уходил от «лисы». Водящего сменяет тот игрок, который прикатит колобок так, что «лиса» сможет его поймать.

**4.Подбрось-поймай.**

Дети свободно располагаются в помещении или на площадке, каждый в руках держит мяч. По сигналу воспитателя: «Начи­най!» дети подбрасывают мяч вверх и ловят его. Каждый считает, сколь­ко раз сумеет поймать мяч и не уронит его.

Указания. Детей можно разделить на пары. Одни подбрасывают и ло­вят мячи, а другие считают или все становятся в круг, а один или двое из играющих выходят в середину круга и подбрасывают мяч. Все наблю­дают за правильностью выполнения задания. Можно ввести и элемент соревнования: кто подбросит и поймает мяч большее число раз? Можно включить и такие упражнения: подбросив мяч вверх, подождать, пока он ударится о землю, а затем уже поймать; ударить мячом о землю и пой­мать его; подбросить мяч повыше, хлопнуть в ладоши, поймать мяч; под­бросить мяч, быстро повернуться кругом и после отскока мяча от земли поймать его.

**5.Сбей булаву.**

Играющие становятся за линию, в 2-3 мот которой напротив каждого поставлены булавы. В руках у детей мячи. По сигналу играющие прокатывают мячи по направлению к булавам, стараясь сбить их. По следующему сигналу дети идут за мячами и поднимают упавшие булавы. Игра повторяется. Каждый играющий запоминает, сколько раз булава была им сбита.

Указания. Надо разнообразить игровое задание, прокатывать мячи правой, левой и двумя руками, можно прокатывать мяч и ногой.

**6.Мяч через сетку.**

Небольшая группа играющих *(2-8)* становится по обе стороны сетки, натянутой на высоте поднятых вверх рук ребенка, на расстоянии не менее 1-1, 5 м от сетки. Затем дети начинают перебрасы­вать мяч друг другу. Если играют четверо или более, то один ребенок бросает мяч через сетку на другую сторону, поймавший мяч перебрасы­вает его одному из соседей, а тот перебрасывает мяч снова через сетку.

Указания. Играющие бросают мяч через сетку по условиям игры определенным способом *(двумя руками снизу или из-за головы)*. Команды со­ревнуются между собой: воспитатель или один из детей подсчитывает, на какой стороне мяч больше падал на землю.

**7.Школа мяча.**

Подбросить мяч вверх и поймать его двумя руками. Уда­рить мяч о землю и поймать его двумя руками. Ударить мяч о землю, сделать хлопок и поймать его двумя руками. Ударить мяч о стену и пой­мать его двумя руками. Ударить мяч о стену, дать ему отскочить от пола и поймать двумя руками. Ударить мяч о стену, сделать хлопок и поймать его двумя руками. Вдвоем: один ударяет мяч о стену так, чтобы он отско­чил под углом в сторону товарища, тот после падения мяча на пол и от­скока ловит его.

**8.Кегли.**

Кегли ставятся в определенном порядке за линией; в один ряд вплотную друг к другу, высокая кегля в середине; в один ряд, одна от дру­гой на небольшом *(5-10см)* расстоянии; в небольшой кружок, большая кегля в центре; в два ряда, большая кегля между рядами; в три ряда, большая кегля во втором ряду; квадратом, большая кегля в центре и т. п.

На расстоянии 2-3 мот линии, на которой расположены кегли, чертят 2-3 линии, с которых играющие сбивают кегли. Дети, соблюдая очеред­ность, начинают прокатывать шары с самой ближней линии. Выигрывает в первом туре тот, кто больше всех собьет кеглей с ближней линии. Он и начинает прокатывать шары со второй линии и т. д.

Указания. В одной игре рекомендуется использовать не больше 1-2 построений кеглей. Можно подсчитать очки, тогда большая кегля должна быть самой ценной.

**9.Кольцеброс.**

состоит в набрасывании колец *(диаметром 1520 см)* правой и левой рукой на палочки 30-40 см длины, укрепленные вертикально на подставке в разных расположениях *(в виде квадрата, тре­угольника и др.)*. Задача состоит в том, чтобы с заданного расстояния *(1, 5 -2 м)* набросить возможно большее количество колец *(из 3-5)* на пеньки. В игре одновременно участвуют 23 ребенка. Они по очереди на­брасывают одинаковое количество колец, подсчитывая, кто сколько набросил.

Указания. Желательно иметь кольца разного цвета, предлагая каж­дому ребенку действовать с кольцами одного цвета. В этом случае дети могут бросать кольца одновременно.

**10.Защита укрепления.**

В центре зала чертят круг. Игра­ющие равномерно располагаются за его линией. В центре круга устанавливают «укрепление» - три связанные между собой гимнастические палки. Выбирается водящий, который встаёт рядом с «укреп­лением».

По сигналу играющие стараются попасть мячом в «укрепление». Водящий мешает этому. Игрок, кото­рый попадёт в цель, меняется местом с водящим.

Указания. Надо бросать мяч в цель, не заходя за линию круга; водящий не имеет права держать рука­ми «укрепление»; менять водящего следует только после того, как будет сбито «укрепление» *(или за­щитник сам уронит его)*. Надо регулировать рас­стояние между «укреплением» и бросающими мяч игроками в соответствии с возможностями детей, а также всячески стимулировать коллективные дейс­твия, отдавая предпочтение передачам мяча.

**Вариант.** Вместо «укрепления» поставить в круге несколько булав, которые водящий имеет пра­во устанавливать вновь после их падения.

**Игры на ориентировку в пространстве**

**1.Найти, где спрятано.**

Дети стоят вдоль стены комнаты. Воспитатель показывает им флажок и говорит, что спрячет его. Дети поворачиваются лицом к стене. Воспитатель прячет флажок и говорит: «Пора». Дети ищут спрятанный флажок. Кто первым найдет флажок, тот прячет его при повторении игры. Игра повторяется 3-4 раза.

Указания. Если дети не могут долго найти флажок, воспитатель под­ходит к месту, где он спрятан, и предлагает поискать там. Когда флажок прячет ребенок, ему надо помочь подыскать соответствующее место.

**2.Найди и промолчи.**

 Дети стоят вдоль одной стороны площадки лицом к воспитателю. По сигналу воспитателя они поворачиваются лицом к стене. Воспитатель в это время прячет платочек. Затем по сигналу дети от­крывают глаза, поворачиваются иначинают искать платочек. Нашедший, не показывая вида, что он уже нашел, подходит к воспитателю и тихо говорит ему на ухо, где он обнаружил платочек, и становится на свое место в шеренге *(или садится на скамейку, стул)*. Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут платочек. Игра повторяется 3-4 раза.

Указания. Надо пояснить детям, что тот, кто найдет платочек, не должен не только его брать, но и показывать вида, что он заметил пла­точек.

**3.Кто ушел?**

Дети стоят по кругу или полукругом. Воспитатель предла­гает одному из играющих запомнить стоящих с ним рядом детей *(5-6)*, а затем выйти из комнаты или отвернуться и закрыть глаза. Один из де­тей прячется. Потом воспитатель говорит: «Отгадай, кто ушел?». Если ре­бенок угадает, то выбирает кого-нибудь вместо себя. Если не отгадает, то снова отворачивается и закрывает глаза, а тот, кто прятался, становится на свое место. Отгадывающий должен его назвать. Игра повторяется 4-5 раз.

Указания. Дети не должны подсказывать, кто ушел. Можно никому не прятаться, тогда отгадывающий заметит, что все остались на местах.

**4.Хитрые мыши.**

Взрослый загадывает загадку:

Маленький шарик под лавкой шарит,

Собирает крошки, боится кошки.

Кота выбирают по считалке:

Раз, два, три, четыре, кота грамоте учили:

Не читать, не писать, а за мышками скакать.

Кот становится на небольшом расстоянии от детей, закрывает глаза, как будто спит. Мыши бегают и дразнят кота:

Тра-тата, тра-тата,

Не боимся мы кота.

Дразнилка повторяется до того момента, пока кот, который спокойно дремал, не почувствует подкравшихся. Как только кот вскочит, мы­ши замирают на месте. Кот ходит и смотрит. Если кто пошевелится, уводит к себе. Игра продолжается, пока кот не переловит всех мышей.

**5.Иголка и нитка.**

Дети становятся друг за другом. Первый – «иголка» - он бегает, меняя направление. Остальные бегут за ним, стараясь не отставать и не запутаться.

Ниточка, ниточка за иголкой тянется,

Никогда ниточка одна не останется.

Тот ребенок из-за которого «ниточка порвалась» становится последним. Затем выбирается другая «иголка».

**Игры - эстафеты**

**1.Пингвины.**

Дети встают в 2-3 колонны. У стоящих первыми мяч *(мешочек с песком)*. Они кладут его между колен и по сигналу инструктора прыгают на двух ногах к флажку, находящемуся на рас­стоянии 7-8 м. Затем берут мяч *(мешочек)* в руку, обегают флажок, возвращаются к своей колонне и передают мяч следую­щему игроку. Выигрывает та колонна, которая быстрее выполнит задание.

**2.Перемени предмет.**

Дети распределяются на 2-3 команды. Перед каждой на расстоянии 6-8 м в небольшом круге лежит какой-либо предмет *(кубик, обруч)*. У первых в руке кегля. По сигналу учителя направляющие бегут к кружкам, ставят в него кегли, берут кубик и передают его следующему игроку. Побеждает команда, быстрее выполнившая задание.

**3.Эстафета с обручами.**

Дети встают в 2-3 колонны. Перед каж­дой колонной на расстоянии 6 м обруч *(диаметр 50 см)*. По команде “Раз, два, три - беги!” первые бегут к обручу, подни­мают его вверх, пролезают в него, кладут на место, бегут к своей колонне, касаются рукой следующего в колонне ребенка, а сами встают в конец строя. Каждый последующий игрок выполняет то же задание. Выигрывает команда, быстрее закончившая эстафету.