|  |  |
| --- | --- |
| ***МЫ – ВЫСЕЛЫЕ РЕБЯТА***  ***с бегом***  Дети стоят за чертой на одной из сторон площадки (на противоположной стороне так же проведена черта). Примерно на середине площадки, между двумя линиями стоит водящий, выбранный по считалке.  Дети хором произносят:  ***МЫ ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА, ЛЮБИМ БЕГАТЬ И ИГРАТЬ. НУ, ПОПРОБУЙ НАС ДОГНАТЬ!***  ***1 – 2 – 3 – ЛОВИ!***  После слова ***«ЛОВИ!»*** дети перебегают на другую сторону площадки, а водящий старается догнать бегущих. Кого водящий поймает, до пересечения черты, тот отходит в сторону.  Варианты: водящий сбоку; водящий сзади – дети лицом к водящему; одна шеренга (догоняющие) на коленях у стены, другая лицом к ним; догоняющие лежа на животе – другие на коленях лицом к направлению. | ***МЕДВЕДЬ И ПЧЕЛЫ***  ***с лазаньем***  Играющие делятся на две группы – медведи и пчелы. На расстоянии 3-5м вправо от вышки очерчивается лес, а на расстоянии 8-9м с другой стороны – луг. Пчелы на вышке (улей). По сигналу, пчелы летят на луг, жужжат. Как только пчелы улетят, медведи залезают на вышку, едят мед. На сигнал ***«МЕДВЕДИ!»*** пчелы летят к ульям и жалят медведей. Затем пчелы возвращаются в улей и игра повторяется.  После 2-3 повторений, меняются местами |
| ***ДВА МОРОЗА***  ***с бегом***  На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома. Расстояние между домами 12-15м. Играющие располагаются в одном доме. Выбираются водящие – они морозы, которые встают на середине площадки, между домами, лицом к детям. Они говорят:  ***МЫ ДВА БРАТА МОЛОДЫЕ,***  ***ДВА МОРОЗА УДАЛЫЕ:***  ***Я МОРОЗ – КРАСНЫЙ НОС!***  ***Я МОРОЗ – СИНИЙ НОС!***  ***КТО ИЗ ВАС РЕШИТСЯ***  ***В ПУТЬ-ДОРОЖЕНЬКУ ПУСТИТЬСЯ?***  Дети отвечают:  ***НЕ БОИМСЯ МЫ УГРОЗ***  ***И НЕ СТРАШЕН НАМ МОРОЗ!***  Дети перебегают на другую сторону, а МОРОЗЫ их морозят, не выходя из своего царства. | ***КОСМОНАВТЫ***  ***с бегом***  На площадке раскладываются обручи, в которых по 2-3 ребенка – это места космонавтов. Дети идут в обход площадки и говорят.  ***ЖДУТ НАС БЫСТРЫЕ РАКЕТЫ,***  ***ДЛЯ ПРОГУЛОК ПО ПЛАНЕТАМ.***  ***НА КАКУЮ ЗАХОТИМ,***  ***НА ТАКУЮ ПОЛЕТИМ.***  ***НО В ИГРЕ ОДИН СЕКРЕТ:***  ***ОПОЗДАВШИМ МЕСТА НЕТ!***  С окончанием слов, дети разбегаются по ракетам.  Мест на 2-3 меньше, чем космонавтов. |
| ***ПОЖАРНЫЕ НА УЧЕНИИ***  ***с лазаньем***  Дети делятся на две команды и по сигналу стоящие первыми бегут к пролету гимнастической лестницы, быстро влезают на нее с целью позвонить в колокольчик, висящий на самой последней рейке.  Проигравшим считается тот, кто позвонил вторым или пропускал рейки при влезании. Победившему - флажок.  То же выполняют и последующие пары.  *Усложнение:* бег – подлезание под дугу высотой 60см – лазанье. | ***ХВОСТИКИ***  *(ловишки с ленточкой)*  ***с бегом***   Играющие строятся по кругу, каждому прикрепляется к поясу ленточка (хвостик). В центре круга становится водящий.  После слов ***«РАЗ – ДВА – ТРИ – БЕГИ!»***дети разбегаются, а водящий, бегая за детьми старается вытянуть у них ленточку. Ребенок у кого вытащили хвостик, отходит в сторону.  По сигналу ***«РАЗ, ДВА, ТРИ – В КРУГ СКОРЕЙ БЕГИ!»*** Дети встают в круг. Подсчитывается количество собранных хвостиков. Выбирается новый водящий. |
| ***ВОРОТЦА***  ***с подлезанием***   Дети становятся парами и идут в обход площадки, держась за руки. На сигнал «СТОП!» все останавливаются и поднимают руки вверх, образуя воротца. Первая пара поворачивается кругом, пробегая под воротами до конца колонны и встает последней, говоря «ГОТОВО!». Дети опускают руки и продолжают ходьбу до нового сигнала. | ***ЖМУРКИ***       ***с бегом***   На площадке очерчивают произвольное пространство, за границу которого играющие не могут выходить. Одному из участвующих на глаза одевают повязку. Играющие поворачивают его несколько раз, а сами разбегаются, сохраняя тишину. Водящий, прислушивается к шорохам, старается поймать кого-нибудь из зазевавшихся игроков. Те увертываются от его широко расставленных рук, чем вызывают со стороны водящего больше движения и расторопности. Чтобы водящий не вышел за черту, его предупреждают криком: «ОГОНЬ!». Игрок, переступивший черту, заменяет водящего, и игра начинается снова. |
| ***ПЕРЕЛЕТ ПТИЦ***  ***с лазаньем***   Дети стоят врассыпную на одной стороне – они птицы, на другой стороне – гимнастическая лестница. По сигналу ***«ПТИЧКИ УЛЕТАЮТ!»*** дети, подняв руки (крылья) бегают по площадке. на сигнал ***«БУРЯ!»*** дети бегут к вышке и влезают (они скрываются от бури).  *«БУРЯ ПРЕКРАТИЛАСЬ!»* дети спускаются и снова бегают. | ***СОВУШКА***  ***с бегом***   На площадке обозначается гнездо совы (круг). Остальные – мышки, бабочки, жуки – располагаются по всему залу. по сигналу «ДЕНЬ!» - оживают, бегают; «НОЧЬ!» - замирают. Совушка просыпается, вылетает из гнезда и того, кто пошевелиться, отводит в свое гнездо.  ***ДО УТРА СОВА ИСКАЛА,***  ***УТРОМ ВИДЕТЬ ПЕРЕСТАЛА.***  ***СЕЛА, СТАРАЯ, НА ДУБ***  ***И ГЛАЗАМИ ЛУП ДА ЛУП.*** |
| ***НЕ ПОПАДИСЬ!***  ***с прыжками***   Чертится круг. Все дети стоят за ним на расстоянии полушага. Назначается один водящий, он встает в круг. Водящий бегает в круге, стараясь коснуться играющих, когда они находятся внутри. При приближении водящего, все возвращаются за линию. Тот из играющих, до кого дотронулся водящий, считается проигравшим, но продолжает участвовать в игре. Через 30-40сек. Воспитатель останавливает игру и считает проигравших. Выбирается новый водящий. | ***ПОМЕНЯЙТЕСЬ МЕСТАМИ***  ***с метанием и ловлей***  Дети делятся на две команды. Обозначается место расположения каждой команды. Расстояние между командами 2,5м. первый участник одной команды бросает мяч первому участнику другой команды, а сам перебегает в хвост противоположной команды, освобождая место второму участнику и т.д. |
| ***ХИТРАЯ ЛИСА         с бегом***     Дети идут по кругу и произносят:  ***ХОДИТ, БРОДИТ ВДОЛЬ СЕЛА***  ***ПЛУТОВКА – РЫЖАЯ ЛИСА.***  ***КАК ЕЕ НАМ УВИДАТЬ?***  ***ЛАП ПЛУТОВКИ ИЗБЕЖАТЬ.***  Воспитатель незаметно дотрагивается до ребенка, он становится хитрой лисой. Дети спрашивают 3 раза (вначале тихо, а потом громче): ***«ХИТРАЯ ЛИСА, ТЫ ГДЕ?»***. Ребенок, у которого в руке игрушка, выходит в центр круга, поднимает игрушку вверх и говорит: ***«Я ЗДЕСЬ!»***. Дети разбегаются, а лиса их ловит, дотрагиваясь игрушкой. Те, кого лиса коснулась, становятся лисятами и тоже ловят убегающих. Но не дотрагиваются, а крепко обхватывая их руками. Победителем оказывается последний пойманный ребенок. | ***ОХОТНИКИ И ЗВЕРИ***  ***с метанием***   Из числа играющих выбирается охотник, остальные - зайцы. Они сидят в кустах (за скамейкой, шнуром) на расстоянии 3-4м от кустов чертится круг – дом охотников. У ног охотников по 2-3 малых мяча. По сигналу зайцы выбегают, щиплют травку, прыгают. По сигналу «ОХОТНИК!» зайцы убегают, а охотник стреляет в них, т.е. бросает мяч (в ноги). В кого попал мяч – тот идет в дом к охотнику.  ***2 вариант***. Звери могут не сдвигаться с места, но можно отклоняться, приседать, подпрыгивать. |
| ***КАРУСЕЛЬ***  ***с бегом***   Дети образуют круг, держась одной рукой за веревку, концы которой связаны. Идут по кругу сначала медленно, потом быстрее. Движения выполняются в соответствии с текстом:  ***ЕЛЕ-ЕЛЕ, ЕЛЕ-ЕЛЕ***  ***ЗАКРУЖИЛИСЬ КАРУСЕЛИ,***  ***А ПОТОМ КРУГОМ, КРУГОМ,***  ***ВСЕ БЕГОМ, БЕГОМ, БЕГОМ.***  ***ТИШЕ, ТИШЕ, НЕ СПЕШИТЕ!***  ***КАРУСЕЛЬ ОСТАНОВИТЕ!***  ***РАЗ-ДВА, РАЗ-ДВА,***  ***ВОТ И КОНЧИЛАСЬ ИГРА!*** | ***КОШКА И МЫШКА***  ***с бегом***  Играющие становятся в круг и берутся за руки. Мышка становится в круг, а кошка находится за кругом. Дети идут по кругу и говорят:  ***ХОДИТ ВАСЬКА БЕЛЕНЬКИЙ,***  ***ХВОСТ У ВАСЬКИ СЕРЕНЬКИЙ.***  ***ТОЛЬКО МЫШИ ЗАСКРЕБУТ,***  ***ЧУТКИЙ ВАСЬКА ТУТ КАК ТУТ.***  С окончанием слов, дети останавливаются, и в условленном месте круга двое детей (которых заранее определяет педагог) опускают руки, оставляя проход – ворота. Мышка, убегая от кошки, может пробегать в ворота и подлезать под руки стоящих в кругу. Кошка ловит мышку, но пробегать она может только в ворота. Когда кошка поймает мышку, игра повторяется с другими водящими. |