**«Воевода»** (подг. гр.)

Играющие по кругу перекатывают мяч от одного к другому, произносят:

- Катится яблоко в круг хоровода,

- Кто его поднял, тот воевода…

Ребёнок, у которого в этот момент окажется мяч, - воевода. Он говорит:

- Я сегодня воевода.

- Я бегу из хоровода.

Бежит за кругом, кладёт мяч на пол между двумя игроками. Дети хором говорят:

Раз, два, не воронь И беги, как конь!. Игроки бегут по кругу в противоположные стороны, стараясь раньше напарника схватить

мяч. Тот, кто первым добежал и схватил мяч, катит его по кругу. Игра продолжается.

**Фигура»** (подг. гр.)

Водящий, выбранный по считалке, стоит в середине зала. Дети под музыку выполняют различные движения, а по сигналу: «Стоп! Раз, два, три! Стройная фигура, поскорей замри!» - останавливаются.

Во время проговаривания водящим текста играющие принимают одну из заранее оговоренных поз:

1. «Часовой» - ноги вместе, лопатки сблизить.

2. «Самолёт» - ноги врозь, наклон вперёд прогнувшись, руки в стороны.

3. «Звёздочка» - стойка ноги врозь, руки за голову, локти в сторону.

4. «Балерина» - стоя на правой ноге, согнутую левую поставить стопой на колено правой, руки в стороны.

5. «Египетский шаг» - носок левой ноги упирается в пятку правой на одной линии, голова гордо поднята, руки – чуть в стороны.

Водящий идёт между играющими и указывает на детей, неправильно выполняющих свою стойку или двигающихся. По ходу он старается рассмешить играющих.

**«Почта»** (подг. гр.)

По кругу раскладываются обручи – адреса доставки почты (названия населённых пунктов и близлежащих городов). Каждый игрок получает адрес.

В центре стоит почтальон, в обручах – игроки-адресаты. Воспитатель объявляет: «Почта идёт из Москвы в Петербург» (или какие-нибудь другие города). Игроки, чьи города названы, должны быстро поменяться местами. Почтальон в это время стремится занять одно из свободных мест. Если ему это удаётся, то оставшийся без места игрок становится почтальоном. Если почтальону долго не удаётся занять свободное место, то воспитатель может объявить: «Почта идёт во все города», тогда все дети меняются друг с другом местами.

**«Скачет зайка»** (подг. гр)

По считалке выбирается зайка. Дети, взявшись за руки, идут по кругу с закрытыми глазами. Зайка внутри круга передвигается прыжками на двух ногах в противоположном направлении под текстовое сопровождение (воспитателя или одного из детей):

Скачет зайка быстроногий,

Скачет зайка по дороге.

Раз, два, три, четыре, пять –

Сможет кто его поймать?

Дети поднимают руки, делая воротца.

Зайка дотрагивается до одного из играющих и выпрыгивает из круга, продолжая прыжки за кругом под текстовое сопровождение:

Вот свернул в лесочек зайка,

Поднял ушки, догоняй-ка,

Эй, не зевай, зайку догоняй!

Играющие открывают глаза. По окончании чтения текста осаленный ребёнок старается догнать зайку. Если ему это удаётся, то зайка водит снова; если же нет, становится сам зайкой, и игра продолжается.

**«Космонавты»** (подг. гр.)

По площадке раскладываются обручи-ракеты. Каждая ракета предназначена для двух космонавтов. Играющих на несколько человек больше, чем мест в ракете. Дети, проговаривая текст, идут по площадке и выполняют тренировочные упражнения, готовясь к полёту:

*Ждут нас быстрые ракеты*

*Для полёта на планеты.*

*На какую захотим,*

*На такую полетим!*

*Но в игре один секрет:*

*Опоздавшим места нет*!

Ребята разбегаются и попарно занимают ракеты. Вставшие в обруч дети поднимают его над головой, сдвинув плечи и плотно прижавшись друг к другу спинами и затылками. По команде: «Взлёт!»-космонавты приставными шагами движутся по кругу. По команде: «Посадка!»-космонавты опускают обруч вниз и кладут у своих ног. Оставшиеся вне ракет дети оценивают самую красивую парную позу космонавтов. В конце игры отмечаются самые внимательные игроки, совершившие наибольшее число полётов.

**«Зайцы в огороде»** (подг.гр.)

По считалке выбирается сторож, который охраняет огород – обозначенный круг диаметром 3-4 метра. Все остальные-зайцы- находятся за кругом. По команде воспитателя зайцы впрыгивают в огород и выпрыгивают из него. Сторож прыгает на месте. Если сторож долго не может поймать всех зайцев, то он превращает осаленных в своих помощников-собачек, произнося слова: «Друзья мои, вы не зевайте, ловить зайчишек помогайте». Превращенные в собачек зайцы перестают прыгать и с лаем помогаю салить остальных игроков. Победителем становится заяц, которого не удалось поймать ни сторожу, ни собаке.

**«Повар и котята»** (подг.гр.)

По считалке выбирается повар, который охраняет лежащие в обруче кегли-сосиски. Повар разгуливает внутри отмеченного пространства – кухни. Дети идут по кругу вокруг кухни и повара, выполняя различные упражнения на формирование осанки, и произносят текст:

*Плачут киски в коридоре,*

*У котят большое горе:*

*Хитрый повар бедным кискам*

*Не даёт схватить сосиски.*

С последними словами котята забегают в кухню, стремясь схватить сосиску. Повар пытается осадить вбежавших игроков. Пойманный замирает в застигнутой позе. Игра продолжается до тех пор, пока все сосиски не будут украдены у повара. Котята, пойманные поваром, должны придумать название своей зафиксированной позы.

**«Маяк»** (подг.гр.)

По считалке выбирается ведущий – служитель маяка, у него три флажка разных цветов (красный, жёлтый, зелёный).

Ведущий располагается в центре зала на возвышении. По всему залу расставлены подводные камни (кубы, кегли).

Играющие – гребцы в лодках. Когда на маяке ведущий поднимает зелёный сигнал, лодки спокойно движутся по периметру площади, на жёлтый сигнал – лодки огибают подводные камни, стараясь не задеть их. Красный флаг – сигнал, по которому дети останавливаются и быстро приседают. В конце игры отмечаются гребцы, не путавшие сигналы.

**«Паук»** (подг. гр.)

В игре принимают участие две команды по 4-5 человек. Каждая команда встаёт внутрь большого обруча и поднимает его на уровень пояса или груди. Участники команды становятся единым организмом – «пауком».

Две команды – два соревнующихся «паука» двигаются наперегонки от старта до финиша, согласуя внутри каждого круга свои движения. Побеждает команда, быстрее пришедшая к финишу.

По окончании игры нужно попытаться определить, какое внутреннее состояние (настроение) игроков помогло лучше согласовать их движения или, наоборот, препятствовало этому.