**ПЛАН ПОДВИЖНЫХ ИГР В СТАРШЕЙ ГРУППЕ**

**Декабрь**

**1неделя. Понедельник.** *Попрыгунчики воробышки (прыжки).*  Чертится круг. В кругу водящий—ворона. Играющие воробышки становятся за кругом. По сигналу воробышки впрыгивают в круг, а ворона старается поймать их. Когда воробышкам грозит опасность быть осаленными, выпрыгивают из круга. Если ворона осалит воробышка, то он заменяет ворону.

*Ловишки”(бег)* На расстоянии 4-5 м друг от друга ставят два предмета или две игрушки. Один из играющих - водящий - находится между предметами (в “коридоре”), в руках у него может быть мяч. По сигналу взрослого малыш перебегает от одного предмета к другому, а водящий старается попасть в него мячом.

При попадании водящий меняется.

*Пожарные на учении ( лазание)*Дети строятся лицом к гимнастической стенке на расстоянии 5 – 6 шагов в 3 – 4 колонны. Против каждой колонны на одной и той же высоте подвешивается колокольчик. По сигналу «1, 2, 3 – беги» дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают и звонят в колокольчик. Затем спускаются и становятся в конец своей колонны. Повторить игру 6-8 раз.

**Вторник.** *Эстафета парами.* Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки, количество пар в колоннах должно быть одинаковым. На противоположной стороне площадки  (на расстоянии 6—8 м)  поставлены какие-либо предметы, (кубы, деревянные чурбачки). По сигналу воспитателя первые пары, взявшись за руки, бегут к кубам, обегают их и возвращаются в конец своей колонны. Как только они перебегут линию старта, убегают вторые пары, и так до тех пор, пока не пробегут все пары. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и во время бега не разъединят руки.

*«Мяч водящему».*(*метание).* Играющие строятся в колонны. Перед каждой колонной встает водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч первому в колонне, а тот возвращает мяч обратно и убегает в конец своей колонн. Как только впереди колонны снова окажется первый, он поднимает мяч над головой.

*Попрыгунчики воробышки (прыжки).*  Чертится круг. В кругу водящий—ворона. Играющие воробышки становятся за кругом. По сигналу воробышки впрыгивают в круг, а ворона старается поймать их. Когда воробышкам грозит опасность быть осаленными, выпрыгивают из круга. Если ворона осалит воробышка, то он заменяет ворону.

**Среда.** *Пожарные на учении ( лазание)*Дети строятся лицом к гимнастической стенке на расстоянии 5 – 6 шагов в 3 – 4 колонны. Против каждой колонны на одной и той же высоте подвешивается колокольчик. По сигналу «1, 2, 3 – беги» дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают и звонят в колокольчик. Затем спускаются и становятся в конец своей колонны. Повторить игру 6-8 раз.

*«Мяч водящему».*(*метание).* Играющие строятся в колонны. Перед каждой колонной встает водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч первому в колонне, а тот возвращает мяч обратно и убегает в конец своей колонн. Как только впереди колонны снова окажется первый, он поднимает мяч над головой.

*Удочка (прыжки)* Играющие становятся в круг, на расстоянии вытянутых в стороны рук. Воспитатель в центре. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан мешочек с песком (удочка). Играющие внимательно следят за мешочком и при его приближении подпрыгивают на месте, чтобы мешочек не коснулся их ног. Тот, кого мешочек заденет выбывает из игры. Продолжительность 5-7 минут.

**Четверг.** *«Прокати мяч ногой в свой дом».* Прокатывание мяча внутренней стороной стопы в нарисованные круги.

*Охотники и зайцы* *(метание)* 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. По слову воспитателя "Охотник!" 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.

*Классики.**(прыжки)*  На асфальте нарисованы классики (5 - 6).Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети. Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети. Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

**Пятница.** *Гори, гори ясно (народная игра).* Играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. «Ловящий» становится на эту линию. Все говорят:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо- Птички летят, Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один слева, другой – справа), стремясь схватить за руки впереди ловящего, который старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и соединить руки. Если ловящему это удается сделать, то он образует пару и становится впереди колонны, а оставшийся – ловящий.

*Классики.**(прыжки)*  На асфальте нарисованы классики (5 - 6).Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети. Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети. Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

*«Зеваки» (на внимание)* Все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (это может быть звук колокольчика, погремушки, хлопок руками или какое-нибудь слово) дети останавливаются, хлопают 4 раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры. Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком случае дети должны хлопать в ладоши, услышав определенное слово песни (оговоренное заранее).

**2неделя. Понедельник.** *Караси и щука* *(бег)* Половина играющих, становясь друг от друга на расстоянии 3 шагов, образует круг. Это пруд, на берегу которого лежат камешки. Один из играющих, назначенный воспитателем, изображает щуку, он находится вне круга. Остальные играющие - караси, они плавают (бегают) внутри круга, в пруду. По сигналу воспитателя "щука" щука быстро выплывает в пруд, стараясь поймать карасей. Караси спешат спрятаться за кем-нибудь из играющих, стоящих по кругу и изображающих камешки. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться за камешки, и уводит их к себе в дом. Игра проводится 2-3 раза, после чего подсчитывается число пойманных щукой карасей. Затем на роль щуки назначается другой играющий. Игра повторяется 3-4 раза. *Указания.* При повторении игры, когда выбирают новую щуку, дети, изображающие карасей и камешки, меняются ролями.

*«Мяч водящему».*(*метание).* Играющие строятся в колонны. Перед каждой колонной встает водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч первому в колонне, а тот возвращает мяч обратно и убегает в конец своей колонн. Как только впереди колонны снова окажется первый, он поднимает мяч над головой.

*Попрыгунчики воробышки (прыжки).*  Чертится круг. В кругу водящий—ворона. Играющие воробышки становятся за кругом. По сигналу воробышки впрыгивают в круг, а ворона старается поймать их. Когда воробышкам грозит опасность быть осаленными, выпрыгивают из круга. Если ворона осалит воробышка, то он заменяет ворону.

**Вторник.** *Веселые соревнования.* (*эстафета с бегом).* Играющие становятся в 3—4 колонны у общей черты на расстоянии 2—3 шагов одна от другой. В каждой колонне одинаковое число играющих. Перед каждой колонной прочерчена «дорожка» из двух параллельных линий длиной 3 м (расстояние между линиями 20—25 см). Далее через «дорожки» проведены две перпендикулярные линии на расстоянии 70—80 см («канавки»), и затем на небольшом расстоянии от них лежат обручи. По сигналу воспитателя первые дети бегут по дорожкам, перепрыгивают «канавки», подбегают к обручам, берут их, надевают на себя и опускают на землю. После этого они быстро возвращаются в конец своей колонны. Прибежавшему первым дают флажок или другой значок. Колонна, у которой больше флажков, считается победившей. Можно играть и по-другому. Первые дети, выполняв задания, возвращаются, при этом они должны коснуться рукой вторых игроков и стать в Конец колонны.

*Удочка (прыжки)* Играющие становятся в круг, на расстоянии вытянутых в стороны рук. Воспитатель в центре. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан мешочек с песком (удочка). Играющие внимательно следят за мешочком и при его приближении подпрыгивают на месте, чтобы мешочек не коснулся их ног. Тот, кого мешочек заденет выбывает из игры. Продолжительность 5-7 минут.

*Охотники и зайцы* *(метание)* 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. По слову воспитателя "Охотник!" 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.

**Среда.** *Попади в мяч!* Дети сидят с одной стороны площадки. На другой стороне на скамейке большие мячи. Дети выходят на линию (на расстоянии 1-2 м от скамейки ), где лежат маленькие мячи напротив больших. На сигнал воспитателя: "Приготовились!" дети поднимают мячики, на сигнал "раз!" бросают их в большие мячи, стараясь их сбить Выигрывает тот ребенок, который попадет в мяч правой и левой рукой.

*Попрыгунчики воробышки (прыжки).*  Чертится круг. В кругу водящий—ворона. Играющие воробышки становятся за кругом. По сигналу воробышки впрыгивают в круг, а ворона старается поймать их. Когда воробышкам грозит опасность быть осаленными, выпрыгивают из круга. Если ворона осалит воробышка, то он заменяет ворону.

*Пожарные на учении ( лазание)*Дети строятся лицом к гимнастической стенке на расстоянии 5 – 6 шагов в 3 – 4 колонны. Против каждой колонны на одной и той же высоте подвешивается колокольчик. По сигналу «1, 2, 3 – беги» дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают и звонят в колокольчик. Затем спускаются и становятся в конец своей колонны. Повторить игру 6-8 раз.

**Четверг.** *Пожарные на учении ( лазание)*Дети строятся лицом к гимнастической стенке на расстоянии 5 – 6 шагов в 3 – 4 колонны. Против каждой колонны на одной и той же высоте подвешивается колокольчик. По сигналу «1, 2, 3 – беги» дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают и звонят в колокольчик. Затем спускаются и становятся в конец своей колонны. Повторить игру 6-8 раз.

*Попади в мяч!* Дети сидят с одной стороны площадки. На другой стороне на скамейке большие мячи. Дети выходят на линию (на расстоянии 1-2 м от скамейки ), где лежат маленькие мячи напротив больших. На сигнал воспитателя: "Приготовились!" дети поднимают мячики, на сигнал "раз!" бросают их в большие мячи, стараясь их сбить Выигрывает тот ребенок, который попадет в мяч правой и левой рукой.

*Белые медведи* (*прыжки)* Скамейка это - льдины. На льдинах стоят белые медведи. На сигнал воспитателя все медведи спрыгивают с льдин начинают плавать (ходить, бегать). На сигнал воспитателя: "у - у!", который означает, что началась буря, медведи спешат на свои льдины. Воспитатель отмечает самого быстрого медведя. Игра продолжается.

**Пятница.** *Гуси-лебеди.* На одном краю площадки чертой обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположном краю стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором находится волк. Остальное место - луг. Дети, исполняющие роли волка и пастуха, назначаются воспитателем, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся на лага, летают. Пастух: *Гуси, гуси !*
Гуси (останавливаются и отвечают хором): *Га, га, га!*
Пастух:     *Есть хотите ?*
Гуси:         *Да. да, да !*
Пастух:    *Так летите !*
Гуси:        *Нам нельзя,* *Серый волк под горой* *н е пускает нас домой.*

Пастух:   *Так летите, как хотите,* *Только крылья берегите !* Гуси, расправив крылья (вытянув в сторону руки), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (коснуться рукой). Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек (по условию игры) подсчитывают пойманных волком гусей.

*«Зеваки» (на внимание)* Все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (это может быть звук колокольчика, погремушки, хлопок руками или какое-нибудь слово) дети останавливаются, хлопают 4 раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры. Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком случае дети должны хлопать в ладоши, услышав определенное слово песни (оговоренное заранее).

*Белые медведи* (*прыжки)* Скамейка это - льдины. На льдинах стоят белые медведи. На сигнал воспитателя все медведи спрыгивают с льдин начинают плавать (ходить, бегать). На сигнал воспитателя: "у - у!", который означает, что началась буря, медведи спешат на свои льдины. Воспитатель отмечает самого быстрого медведя. Игра продолжается.

**3неделя. Понедельник.** *Хитрая лиса**(бег)* Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. В стороне, вне круга, обозначается дом лисы. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а воспитатель обходит за спинами детей круг и незаметно дотрагивается до одного из играющих. Тот, до кого дотронется воспитатель, становится хитрой лисой. Воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть друг на друга, пытаясь выяснить, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие хором 3 раза (с небольшими промежутками) спрашивают (сначала тихо, а потом все громче): "Хитрая лиса, где ты?" При этом все внимательно смотрят друг на друга. Как только вопрос: "Хитрая лиса, где ты?" - будет произнесен в третий раз, играющий, выбранный хитрой лисой, быстро выбегает в середину круга, поднимает руку, играющий, выбранный хитрой лисой, быстро выбегает в середину круга, поднимает руку вверх и говорит: "Я здесь" Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит (дотрагивается рукой). Пойманного лиса отводит к себе в дом. После того как лиса поймает 2-3 детей, воспитатель произносит громко: "В круг" Играющие образуют круг, игра возобновляется.

*Перелет птиц (лазание)* Площадка - это "море", лестница - "забор". Дети - "птички" перелетают через море бегают в разных направлениях, 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.

*Сбей кеглю.* *(метание)* Играющие становятся за линию в 2-3 м от которой напротив каждого поставлены кегли. В руках у детей мячи. По сигналу играющие прокатывают мячи по направлении к кеглям, стараясь сбить их. По следующему сигналу дети идут за мячами и поднимают упавшие кегли. Игра повторяется. Каждый играющий запоминает, сколько раз кегля была им сбита.
*Указания****.*** Надо разнообразить игровое задание: прокатить мячи правой, левой и двумя руками, ногой.

**Вторник .** *Кто скорее? (эстафета)* Дети располагаются на одной стороне площадки, возле них — пустые корзины, коробки. На другой стороне находится ящик с желудями, шишками и т. д., 2—3 детей с одинаковыми ведерками в руках по сигналу воспитателя бегут к ящику, наполняют ведерки желудями  (шишками), приносят их, высыпают в корзинки, коробки. Затем снова бегут к ящикам и наполняют свои ведерки. Игра продолжается до тех вор, пока дети не наполнят свои корзинки. Кто сделает это раньше, тот и выиграл.

*Сбей кеглю.* *(метание)* Играющие становятся за линию в 2-3 м от которой напротив каждого поставлены кегли. В руках у детей мячи. По сигналу играющие прокатывают мячи по направлении к кеглям, стараясь сбить их. По следующему сигналу дети идут за мячами и поднимают упавшие кегли. Игра повторяется. Каждый играющий запоминает, сколько раз кегля была им сбита.
*Указания****.*** Надо разнообразить игровое задание: прокатить мячи правой, левой и двумя руками, ногой.

*Попрыгунчики воробышки (прыжки).*  Чертится круг. В кругу водящий—ворона. Играющие воробышки становятся за кругом. По сигналу воробышки впрыгивают в круг, а ворона старается поймать их. Когда воробышкам грозит опасность быть осаленными, выпрыгивают из круга. Если ворона осалит воробышка, то он заменяет ворону.

**Среда.** *Попади в мяч!* Дети сидят с одной стороны площадки. На другой стороне на скамейке большие мячи. Дети выходят на линию (на расстоянии 1-2 м от скамейки ), где лежат маленькие мячи напротив больших. На сигнал воспитателя: "Приготовились!" дети поднимают мячики, на сигнал "раз!" бросают их в большие мячи, стараясь их сбить Выигрывает тот ребенок, который попадет в мяч правой и левой рукой.

*Классики.**(прыжки)*  На асфальте нарисованы классики (5 - 6).Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети. Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети. Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

*Перелет птиц* *(лазание)* Площадка - это "море", лестница - "забор". Дети - "птички" перелетают через море бегают в разных направлениях, 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.

**Четверг.** *«Найди свой дом».* Несколько детей с палками в обручах. По сигналу выбегают из обручей и гоняют мячи по площадке. По команде домой каждый ведет мяч в свой дом.

*«Перемена мест». (Прыжками).* По сигналу две шеренги прыгают (на одной ноге, двух, подскоки, боковой галоп, и т.д.) навстречу друг другу, стараясь как можно скорее оказаться на противоположном конце, повернуться лицом к центру и принять указанное исходное положение (стоя, сидя на корточках, руки, на коленях; ноги на ширине плеч, руки вверху; взявшись за руки; обняться за плечи и т.д.)

*«Мяч водящему».*(*метание).* Играющие строятся в колонны. Перед каждой колонной встает водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч первому в колонне, а тот возвращает мяч обратно и убегает в конец своей колонн. Как только впереди колонны снова окажется первый, он поднимает мяч над головой.

**Пятница.** *«Ворота» (русская народная  игра)* Все дети разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу. Они берутся за руки, которые поднима­ют высоко над головой, образуя «ворота». Дети из по­следней пары быстро пробегают под воротами и вста­ют впереди всех, затем бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все дети пробегут под воротами.

*С Кочки На Кочку (с прыжками)* Начертите на земле десять — двенадцать кругов диаметром 40—50 сантиметров; расстояние между кругами — 50—60 сантиметров. Вот пусть теперь ребята ловкими лягушатами прыгают с кочки на кочку (то есть из круга в круг), стараясь побыстрее перебраться с первой на последнюю. Отталкиваться надо обязательно обеими ногами: присесть, согнув ноги в коленях, затем прыжок. Кто не станет соблюдать это правило, тот  не лягушонок, придется ему выбыть из игры. Выбывает из борьбы и тот, кто, прыгнув, не оказался точно в круге. Кто был самым быстрым, определяют по часам, которые могут отсчитывать секунды. Но если начертить на земле по соседству еще один ряд кругов, то можно устроить скачки лягушек наперегонки. Можно обойтись и без кочек, а просто прыгать вперед с проведенной на земле черты, стараясь обскакать друга-соперника. Тут, понятно, чем дальше каждый раз прыгаешь, тем лучше. О дистанции условьтесь заранее.

«*Слушай команду»(на внимания)*Звучит спокойная, но не слишком медленная музыка. Дети идут в колонне друг за другом. Внезапно музыка прекращается. Все останавливаются, слушают произнесенную шепотом команду ведущего (например: «Положите правую руку на плечо соседа») и тотчас же ее выполняют. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии хорошо слушать и выполнять задание. Игра поможет воспитателю сменить ритм действия расшалившихся ребят, а детям — успокоиться и без труда переключиться на другой, более спокойный вид деятельности.

**4 неделя. Понедельник.** *Затейники* *(бег)* Одного из играющих выбирают затейником, он становится в середину круга. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу (вправо или влево по указанию воспитателя) и произносит:
*Ровным  кругом,                Стой на месте,* *Друг за другом,                  Дружно, вместе*
*Мы идем за шагом шаг.   Сделаем ... вот так.* Дети останавливаются, опускают руки. Затейник показывает какое-нибудь движение, а все дети повторяют его. После 2-3 повторений игры (согласно условию) затейник выбирает кого-нибудь из играющих на свое место, и игра продолжается. Повторяется игра  3-4 раза.

*Медведи и пчелы.* *(лазание)* Улей (гимнастическая стенка или вышка) находится на одной стороне площадки. На противоположной стороне - луг. В стороне - медвежья берлога. Одновременно в игре участвует не более 12-15 человек. Играющие делятся на 2 неравные группы. Большинство из них пчелы, которые живут в улье. Медведи - в берлоге. По условному сигналу пчелы вылетают из улья (слезают с гимнастической стенки), летят на луг за медом и жужжат. Как только пчелы улетят, медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку) и лакомятся медом. Как только воспитатель подает сигнал "медведи", пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Потом игра возобновляется. Ужаленные медведи не участвуют в очередной игре.

*«Мяч водящему».*(*метание).* Играющие строятся в колонны. Перед каждой колонной встает водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч первому в колонне, а тот возвращает мяч обратно и убегает в конец своей колонн. Как только впереди колонны снова окажется первый, он поднимает мяч над головой.

**Вторник.** *Быстрые и меткие.* *(эстафета)* 2—4 детей бегут наперегонки, у каждого в руках по два мешочка с песком. Добежав до линии, которая находится на расстоянии 20 м от старта, дети должны остановиться и бросить мешочки в круги (диаметром 1 м), нарисованные в 3 м от линии финиша. После этого дети должны быстро вернуться на линию старта. Побеждает тот, кто забросил мешочки в круг и быстрее вернулся на место.

*Охотники и зайцы (метание)* 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. По слову воспитателя "Охотник!" зайцы бегут в домики, а ребенок, изображающий охотника, бросает в них мяч. Заяц, в которого попали мячом, считается подстреленным. Охотник уводит его к себе.

*Попрыгунчики воробышки (прыжки).*  Чертится круг. В кругу водящий—ворона. Играющие воробышки становятся за кругом. По сигналу воробышки впрыгивают в круг, а ворона старается поймать их. Когда воробышкам грозит опасность быть осаленными, выпрыгивают из круга. Если ворона осалит воробышка, то он заменяет ворону.

**Среда.** *Передал - садись* *(метание)* 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.

*Пожарные на учениях.* *(лазание)* Дети становятся лицом к гимнастической стенке в 3-4 колонны (по числу пролетов). Первые в колоннах стоят на черте. На каждом пролете гимнастической стенки на одинаковой высоте на рейке подвешивают колокольчики. По сигналу воспитателя "раз, два, три - беги" все дети, стоящие в колоннах первыми, бегут к гимнастической стенке, влезают на нее и звонят в колокольчики. Затем они спускаются и возвращаются в конец своей колонны. Воспитатель отмечает того, кто первый позвонил. Игра продолжается. Задание должны выполнить все дети. Выигрывает та колонна, в которой больше играющих, сумевших позвонить первыми.

*«Не оставайся на земле».(прыжки)*  Выбирается водящий — ловишка, который бегает вместе с детьми по всему площад­ке. Как только воспитатель произнесет: «Лови!» —все убегают от ловишки и стараются забраться на какое-либо возвышение (скамейку, куб, пенек и т.д.). Ловишка старается осалить убегающих до того, как они успеют встать на возвышение. Дети, до которых ло­вишка дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры под-считывается количество пойманных игроков и выбирают другого водящего. Игра возобновляется.

**Четверг.** *«Не оставайся на земле».(прыжки)*  Выбирается водящий — ловишка, который бегает вместе с детьми по всему площад­ке. Как только воспитатель произнесет: «Лови!» —все убегают от ловишки и стараются забраться на какое-либо возвышение (скамейку, куб, пенек и т.д.). Ловишка старается осалить убегающих до того, как они успеют встать на возвышение. Дети, до которых ло­вишка дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры под-считывается количество пойманных игроков и выбирают другого водящего. Игра возобновляется.

*«Сбей кеглю».* Дети на ис­ходную линию в шеренгу. На расстоянии 4-5 м от них ставят цвет­ные кегли. По команде воспитателя: «Бросили!» — дети метают мячи (мешочки), стараясь сбить кегли. Отмечаются ребят, которым удалось попасть по мишени.

*«Прокати мяч ногой в свой дом».* Прокатывание мяча внутренней стороной стопы в нарисованные круги.

**Пятница.** *Гори, гори ясно (народная игра).* Играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. «Ловящий» становится на эту линию. Все говорят:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо- Птички летят, Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один слева, другой – справа), стремясь схватить за руки впереди ловящего, который старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и соединить руки. Если ловящему это удается сделать, то он образует пару и становится впереди колонны, а оставшийся – ловящий.

*Найди где спрятано*. *(на внимание).* Дети сидят вдоль стены. Воспитатель показывает детям флажок и говорит, что он его спрячет. Затем воспитатель предлагает детям встать и отвернуться к стене. Убедившись, что никто из детей не смотрит, воспитатель прячет флажок, после чего говорит «пора». Дети начинают искать спрятанный флажок. Кто первый найдет – тот его прячет. Повторить игру 3-4 раза.

*«Не оставайся на земле».(прыжки)*  Выбирается водящий — ловишка, который бегает вместе с детьми по всему площад­ке. Как только воспитатель произнесет: «Лови!» —все убегают от ловишки и стараются забраться на какое-либо возвышение (скамейку, куб, пенек и т.д.). Ловишка старается осалить убегающих до того, как они успеют встать на возвышение. Дети, до которых ло­вишка дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры под-считывается количество пойманных игроков и выбирают другого водящего. Игра возобновляется.

**Январь**

**1неделя. Понедельник.** *Бездомный заяц* *(бег)* Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь. 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.

*«Не оставайся на земле».(прыжки)*  Выбирается водящий — ловишка, который бегает вместе с детьми по всему площад­ке. Как только воспитатель произнесет: «Лови!» —все убегают от ловишки и стараются забраться на какое-либо возвышение (скамейку, куб, пенек и т.д.). Ловишка старается осалить убегающих до того, как они успеют встать на возвышение. Дети, до которых ло­вишка дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры под-считывается количество пойманных игроков и выбирают другого водящего. Игра возобновляется.

*Пожарные на учениях.* *(лазание)* Дети становятся лицом к гимнастической стенке в 3-4 колонны (по числу пролетов). Первые в колоннах стоят на черте. На каждом пролете гимнастической стенки на одинаковой высоте на рейке подвешивают колокольчики. По сигналу воспитателя "раз, два, три - беги" все дети, стоящие в колоннах первыми, бегут к гимнастической стенке, влезают на нее и звонят в колокольчики. Затем они спускаются и возвращаются в конец своей колонны. Воспитатель отмечает того, кто первый позвонил. Игра продолжается. Задание должны выполнить все дети. Выигрывает та колонна, в которой больше играющих, сумевших позвонить первыми.

**Вторник.** *Эстафета парами.* Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки, количество пар в колоннах должно быть одинаковым. На противоположной стороне площадки  (на расстоянии 6—8 м)  поставлены какие-либо предметы, (кубы, деревянные чурбачки). По сигналу воспитателя первые пары, взявшись за руки, бегут к кубам, обегают их и возвращаются в конец своей колонны. Как только они перебегут линию старта, убегают вторые пары, и так до тех пор, пока не пробегут все пары. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и во время бега не разъединят руки.

*Передал - садись* *(метание)* 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.

*Классики.**(прыжки)*  На асфальте нарисованы классики (5 - 6).Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети. Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети. Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

**Среда.** *Попади в цель!» (метание)* Поделить детей на колоны. Посередине поставить две цели (вертикальные). Перед каждой целью положить на линию по два мешочка (весом 150 г). Расстояние от цели до линии 1,5-2 м. К линии выходят дети с двух колонок, берут мешочки в правую руку и на определенный сигнал воспитателя «раз» бросают мешочки в цель. Затем берут мешочки в левую руку и на повторный сигнал «раз» бросают мешочки в цель левой рукой. Затем мешочки собирают и кладут на линию, садятся на свои места. Воспитатель отмечает, кто из детей попал в цель. Дальше идут бросать остальные дети с обеих колон и т.д. Игра заканчивается, когда все дети бросят мячи в цель.

*Классики.**(прыжки)*  На асфальте нарисованы классики (5 - 6).Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети. Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети. Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

*Хитрая лиса* *(бег)* Дети стоят в кругу плечо к плечу, заложив руки за спину. Воспитатель проходит сзади них и не заметно дотрагивается до любого ребенка. Ребенок, к которому дотронулся воспитатель, становится "хитрой лисой". Воспитатель предлагает кому - нибудь из детей внимательно посмотреть на своих товарищей, поискать глазами хитрую лису. Если ребенок сразу не найдет, то все дети спрашивают: "Хитрая лиса, где ты?" и внимательно следят за лицом каждого, покажется ли лисичка. После трех вопросов лиса отвечает: "Я тут!" и начинает ловить. Дети разбегаются в разные стороны. Когда лиса поймает 2 - 3 ребенка, игра заканчивается. При повторении выбирают другую лисичку.

**Четверг.** *«Найди свой дом».* Несколько детей с палками в обручах. По сигналу выбегают из обручей и гоняют мячи по площадке. По команде домой каждый ведет мяч в свой дом.

*Белые медведи* (*прыжки)* Скамейка это - льдины. На льдинах стоят белые медведи. На сигнал воспитателя все медведи спрыгивают с льдин начинают плавать (ходить, бегать). На сигнал воспитателя: "у - у!", который означает, что началась буря, медведи спешат на свои льдины. Воспитатель отмечает самого быстрого медведя. Игра продолжается.

*Попади в цель!» (метание)* Поделить детей на колоны. Посередине поставить две цели (вертикальные). Перед каждой целью положить на линию по два мешочка (весом 150 г). Расстояние от цели до линии 1,5-2 м. К линии выходят дети с двух колонок, берут мешочки в правую руку и на определенный сигнал воспитателя «раз» бросают мешочки в цель. Затем берут мешочки в левую руку и на повторный сигнал «раз» бросают мешочки в цель левой рукой. Затем мешочки собирают и кладут на линию, садятся на свои места. Воспитатель отмечает, кто из детей попал в цель. Дальше идут бросать остальные дети с обеих колон и т.д. Игра заканчивается, когда все дети бросят мячи в цель.

**Пятница. .** *«Золотые  ворота» (русская  народная  игра).* В начале этой игры (другие варианты ее названий: гусиный мост, золотой мост) выбирают двух игроков. Они будут «солнцем» и «луной». Эти игроки становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через ворота. Водящие («солнце» и «луна») речитативом повто­ряют скороговорку: Золотые ворота Пропускают не всегда: Первый раз прощается, Второй раз — запрещается, А на третий раз Не пропустим вас! «Ворота» закрываются на последнем слове и ловят того, кто в этот момент проходил через них. Дети, зная, что «ворота» закрываются в конце стихотворения, спе­шат быстрее проскочить в них. Водящие тоже могут ускорять темп произнесения: так вся игра становится более динамичной и неожиданной. Пойманный игрок становится сзади «луны» или «солнца», и игра продолжается вновь до тех пор, пока все игроки не будут распределены на две команды. Дальше команды устраивают между собой соревно­вания в перетягивании (каната или взявшись за руки).

*«Угадай чей голосок».(на внимание)* Эта игра на развитие слухового внимания

Один участник игры становится в круг и закрывает глаза. Дети идут по кругу, не держась за руки, и говорят:

Мы собрались в ровный круг,

Повернемся разом вдруг,

И как скажем скок - скок - скок! - Угадай чей голосок? Слова "Скок - скок - скок!" произносит один ребенок по указанию руководителя. Стоящий в центре должен узнать его. Тот, кого узнали, становится на место водящего.

*«Перелет* [*птиц*](http://click02.begun.ru/click.jsp?url=zzuS3RQfHh9RzzIFDvez9ws4jME-Ts1TG-jcNn5aB9OIhxZT25pdEdUi0C8arGDygO4wredBpY2Un8PMgNQ9CKakFrNrC-4UCrNKfwhprItSrBvZlKTwsSdObXTXMUaAjjA7PeWhz*85wR8Kq2bbjeiUuqlweartjrKSLVTLQ0q*t6ZsuE1t4R8*-m*oT8U2lv7RXaCdB8lZaCkDAIhroZ0o0HVXJAhyM3XPstLcFDxNRjYJxopxyai0ne0kgEJftqNXjF9cC9N55ORYv4Fw6Go3I55Au-8SAesEN8bYKlyHOHUk0f5fXbqJhe6-3QBYlYdf74sfvac5WB00PBe79RRFeHy2kcAy8JFkQwChLTA1ovwJ60hF*BlBJgGsN3E7R3NHzzHVTNWOCg-0FZ5XoToKnv-Trdsaal3UjHLk56sgiQDkVWnE8iua*4XPOxnzSKWrHtWFiAAkMc-4svjG5NufV0X9nMO60x1bLA&eurl%5B%5D=zzuS3U1MTUywD6UAD*YApbgHkulmVR-OOvpi8L6KGZbhZmdp)*»* *(лазание)* Дети бегают по площадке – это «птицы». По сигналу воспитателя: «Ветер, буря!» дети подбегают к гимнастической стенке (пенькам) и быстро залезают на нее – прячутся. Затем воспитатель говорит: «Солнце выглянуло». Дети слезают и вновь бегают по площадке. Игра повторяется 4–5 раз.

**2неделя. Понедельник. *«****Ловишки-перебежки»* На одной стороне за линией встают дети. На противоположной стороне также проведена черта. На средине между линиями находится «ловишка». После слов: «Раз, два, три, лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, «ловишка» их ловит. Тот, до кого «ловишка» дотронется, считается пойманным, он также становится «ловишкой».

*«Кто дальше за три прыжка?»* Встав шеренгой, дети одновременно сначала делают по 3 прыжка. Кто окажется дальше всех? Затем делают 5 прыжков и т.д.

*«Кто дальше бросит?»* *(метание )* На одной стороне площадки чертится линия старта. В 5 м от нее параллельно проводятся 3–4 линии с интервалом между ними 4 м. Играющие делятся на несколько команд, и каждая выстраивается в колонну по одному за линией старта. У каждого игрока – по мешочку с горохом. Играющие поочередно в своих командах бросают мешочки с горохом как можно дальше за начерченные линии и встают в конец своей колонны. Выигрывает команда, в которой играющие сумели забросить больше мешочков за дальнюю линию.

**Вторник.** *Эстафета парами.* Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки, количество пар в колоннах должно быть одинаковым. На противоположной стороне площадки  (на расстоянии 6—8 м)  поставлены какие-либо предметы, (кубы, деревянные чурбачки). По сигналу воспитателя первые пары, взявшись за руки, бегут к кубам, обегают их и возвращаются в конец своей колонны. Как только они перебегут линию старта, убегают вторые пары, и так до тех пор, пока не пробегут все пары. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и во время бега не разъединят руки.

*«Мяч водящему».*(*метание).* Играющие строятся в колонны. Перед каждой колонной встает водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч первому в колонне, а тот возвращает мяч обратно и убегает в конец своей колонн. Как только впереди колонны снова окажется первый, он поднимает мяч над головой.

*Белые медведи* (*прыжки)* Скамейка это - льдины. На льдинах стоят белые медведи. На сигнал воспитателя все медведи спрыгивают с льдин начинают плавать (ходить, бегать). На сигнал воспитателя: "у - у!", который означает, что началась буря, медведи спешат на свои льдины. Воспитатель отмечает самого быстрого медведя. Игра продолжается.

**Среда.** *Классики.**(прыжки)*  На асфальте нарисованы классики (5 - 6).Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети. Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети. Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

*Попади в цель!» (метание)* Поделить детей на колоны. Посередине поставить две цели (вертикальные). Перед каждой целью положить на линию по два мешочка (весом 150 г). Расстояние от цели до линии 1,5-2 м. К линии выходят дети с двух колонок, берут мешочки в правую руку и на определенный сигнал воспитателя «раз» бросают мешочки в цель. Затем берут мешочки в левую руку и на повторный сигнал «раз» бросают мешочки в цель левой рукой. Затем мешочки собирают и кладут на линию, садятся на свои места. Воспитатель отмечает, кто из детей попал в цель. Дальше идут бросать остальные дети с обеих колон и т.д. Игра заканчивается, когда все дети бросят мячи в цель.

*Медведи и пчелы.* *(лазание)* Улей (гимнастическая стенка или вышка) находится на одной стороне площадки. На противоположной стороне - луг. В стороне - медвежья берлога. Одновременно в игре участвует не более 12-15 человек. Играющие делятся на 2 неравные группы. Большинство из них пчелы, которые живут в улье. Медведи - в берлоге. По условному сигналу пчелы вылетают из улья (слезают с гимнастической стенки), летят на луг за медом и жужжат. Как только пчелы улетят, медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку) и лакомятся медом. Как только воспитатель подает сигнал "медведи", пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Потом игра возобновляется. Ужаленные медведи не участвуют в очередной игре.

**Четверг.** *«Подпрыгни и повернись»* Дети произвольно располагаются на площадке. По сигналу: «Хоп!» все одновременно должны подпрыгнуть повыше, повернуться в указанную воспитателем сторону, оглядеться, не сходя с места. Все ли повернулись правильно?

*«Найди свой дом».* Несколько детей с палками в обручах. По сигналу выбегают из обручей и гоняют мячи по площадке. По команде домой каждый ведет мяч в свой дом.

*«Мяч водящему».*(*метание).* Играющие строятся в колонны. Перед каждой колонной встает водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч первому в колонне, а тот возвращает мяч обратно и убегает в конец своей колонн. Как только впереди колонны снова окажется первый, он поднимает мяч над головой.

**Пятница.** *«Ловишки с приседанием»* *(бег)* Выбирают «ловишку». По сигналу: «Раз, два, три – беги!» дети разбегаются по площадке, а «ловишка» старается их поймать (коснуться рукой). Нельзя ловить того, кто успел присесть и дотронуться рукой до земли. Когда будет поймано трое детей, выбирают нового «ловишку». Игра повторяется 3–4 раза.

*«Зеваки» (на внимание)* Все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (это может быть звук колокольчика, погремушки, хлопок руками или какое-нибудь слово) дети останавливаются, хлопают 4 раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры. Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком случае дети должны хлопать в ладоши, услышав определенное слово песни (оговоренное заранее).

*«Подпрыгни и повернись»* Дети произвольно располагаются на площадке. По сигналу: «Хоп!» все одновременно должны подпрыгнуть повыше, повернуться в указанную воспитателем сторону, оглядеться, не сходя с места. Все ли повернулись правильно?

**3 неделя. Понедельник.** *Мышеловка (с бегом)* Играющиеделятся на две неравные команды, большая образует круг – «мышеловку», остальные – мыши. Ах, как мыши надоели, Все погрызли, все поели. Берегитесь же плутовки, Доберемся мы до вас. Вот расставим мышеловки, Переловим всех сейчас! Затем дети опускают руки вниз, и «мыши» оставшиеся в кругу встают в круг и мышеловка увеличивается.

*Охотники и зайцы* *(метание)* 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. По слову воспитателя "Охотник!" 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.

*«Подпрыгни и повернись»* Дети произвольно располагаются на площадке. По сигналу: «Хоп!» все одновременно должны подпрыгнуть повыше, повернуться в указанную воспитателем сторону, оглядеться, не сходя с места. Все ли повернулись правильно?

**Вторник.** *Эстафета парами.* Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки, количество пар в колоннах должно быть одинаковым. На противоположной стороне площадки  (на расстоянии 6—8 м)  поставлены какие-либо предметы, (кубы, деревянные чурбачки). По сигналу воспитателя первые пары, взявшись за руки, бегут к кубам, обегают их и возвращаются в конец своей колонны. Как только они перебегут линию старта, убегают вторые пары, и так до тех пор, пока не пробегут все пары. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и во время бега не разъединят руки.

*Классики.**(прыжки)*  На асфальте нарисованы классики (5 - 6).Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети. Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети. Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

*Попади в цель!» (метание)* Поделить детей на колоны. Посередине поставить две цели (вертикальные). Перед каждой целью положить на линию по два мешочка (весом 150 г). Расстояние от цели до линии 1,5-2 м. К линии выходят дети с двух колонок, берут мешочки в правую руку и на определенный сигнал воспитателя «раз» бросают мешочки в цель. Затем берут мешочки в левую руку и на повторный сигнал «раз» бросают мешочки в цель левой рукой. Затем мешочки собирают и кладут на линию, садятся на свои места. Воспитатель отмечает, кто из детей попал в цель. Дальше идут бросать остальные дети с обеих колон и т.д. Игра заканчивается, когда все дети бросят мячи в цель.

**Среда.** *«Мяч водящему».*(*метание).* Играющие строятся в колонны. Перед каждой колонной встает водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч первому в колонне, а тот возвращает мяч обратно и убегает в конец своей колонн. Как только впереди колонны снова окажется первый, он поднимает мяч над головой.

*«Кто дальше за три прыжка?»* Встав шеренгой, дети одновременно сначала делают по 3 прыжка. Кто окажется дальше всех? Затем делают 5 прыжков и т.д.

**Четверг.** *Передал - садись* *(метание)* 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

*С Кочки На Кочку (с прыжками)* Начертите на земле десять — двенадцать кругов диаметром 40—50 сантиметров; расстояние между кругами — 50—60 сантиметров. Вот пусть теперь ребята ловкими лягушатами прыгают с кочки на кочку (то есть из круга в круг), стараясь побыстрее перебраться с первой на последнюю. Отталкиваться надо обязательно обеими ногами: присесть, согнув ноги в коленях, затем прыжок. Кто не станет соблюдать это правило, тот  не лягушонок, придется ему выбыть из игры. Выбывает из борьбы и тот, кто, прыгнув, не оказался точно в круге. Кто был самым быстрым, определяют по часам, которые могут отсчитывать секунды. Но если начертить на земле по соседству еще один ряд кругов, то можно устроить скачки лягушек наперегонки. Можно обойтись и без кочек, а просто прыгать вперед с проведенной на земле черты, стараясь обскакать друга-соперника. Тут, понятно, чем дальше каждый раз прыгаешь, тем лучше. О дистанции условьтесь заранее.

*«Найди свой дом».* Несколько детей с палками в обручах. По сигналу выбегают из обручей и гоняют мячи по площадке. По команде домой каждый ведет мяч в свой дом

**Пятница.** *Зверолов*Дети идут по кругу, зверолов идет противоходом в другую сторону.
*1. В лесу, в лесочке*
*2. Средь зеленых дубочков,*
*3. Звери гуляли,*
*4. Опасности не знали,*
*5. Ой ! Зверолов идет !*
*6. Он в неволю нас возьмет*
*7. 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 каждоеслово.

*Стоп .* С одной стороны площадки за линией дети стоят в шеренге. На расстоянии 10 - 15 шагов от детей чертят круг (диаметром 2 - 3 м). Из детей выбирают одного ведущего, который становится в круг спиной к ним. Ведущий закрывает глаза и говорит: "Быстро иди, не отставай, стоп!" В то время, когда он говорит эти слова, дети большими шагами быстро идут вперед по направлению к ведущему. На слово "стоп!" все замирают на местах, ведущий быстро смотрит. Если ребенок не успел остановиться и встать ровно, ведущий снова ведет его к линии и он при повторении игры начинает двигаться снова от линии. Ведущий снова закрывает глаза и говорит те же слова, а дети дальше двигаются к ведущему в круг, и так до тех пор, пока кто - нибудь из детей не дойдет к ведущему в круг раньше, чем тот скажет "стоп!" Этот ребенок меняется местами с ведущим, и игра повторяется.

*Удочка (прыжки)* Играющие становятся в круг, на расстоянии вытянутых в стороны рук. Воспитатель в центре. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан мешочек с песком (удочка). Играющие внимательно следят за мешочком и при его приближении подпрыгивают на месте, чтобы мешочек не коснулся их ног. Тот, кого мешочек заденет выбывает из игры. Продолжительность 5-7 минут.

**Февраль**

**1 неделя. Понедельник.** *Удочка (прыжки)* Играющие становятся в круг, на расстоянии вытянутых в стороны рук. Воспитатель в центре. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан мешочек с песком (удочка). Играющие внимательно следят за мешочком и при его приближении подпрыгивают на месте, чтобы мешочек не коснулся их ног. Тот, кого мешочек заденет выбывает из игры. Продолжительность 5-7 минут.

 *«Уголки»* Мышка, мышка Продай уголок За шильце, за мыльце За белое полотенце, за зеркальце!

После этих слов все играющие меняются уголками, а водящий старается занять освободившийся уголок. В эту игру мы с ребятами играем на веранде, чтобы иногда переждать непогоду.

**Март**

**1 неделя. Понедельник.** *Удочка (прыжки)* Играющие становятся в круг, на расстоянии вытянутых в стороны рук. Воспитатель в центре. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан мешочек с песком (удочка). Играющие внимательно следят за мешочком и при его приближении подпрыгивают на месте, чтобы мешочек не коснулся их ног. Тот, кого мешочек заденет выбывает из игры. Продолжительность 5-7 минут.

 *«Уголки»* Мышка, мышка Продай уголок За шильце, за мыльце За белое полотенце, за зеркальце!

После этих слов все играющие меняются уголками, а водящий старается занять освободившийся уголок. В эту игру мы с ребятами играем на веранде, чтобы иногда переждать непогоду.

**Вторник.** *Эстафета парами.* Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки, количество пар в колоннах должно быть одинаковым. На противоположной стороне площадки  (на расстоянии 6—8 м)  поставлены какие-либо предметы, (кубы, деревянные чурбачки). По сигналу воспитателя первые пары, взявшись за руки, бегут к кубам, обегают их и возвращаются в конец своей колонны. Как только они перебегут линию старта, убегают вторые пары, и так до тех пор, пока не пробегут все пары. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и во время бега не разъединят руки.

*«Зеваки» (на внимание)* Все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (это может быть звук колокольчика, погремушки, хлопок руками или какое-нибудь слово) дети останавливаются, хлопают 4 раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры. Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком случае дети должны хлопать в ладоши, услышав определенное слово песни (оговоренное заранее).

*«Подпрыгни и повернись»* Дети произвольно располагаются на площадке. По сигналу: «Хоп!» все одновременно должны подпрыгнуть повыше, повернуться в указанную воспитателем сторону, оглядеться, не сходя с места. Все ли повернулись правильно?

**Среда.** *Пожарные на учении ( лазание)*Дети строятся лицом к гимнастической стенке на расстоянии 5 – 6 шагов в 3 – 4 колонны. Против каждой колонны на одной и той же высоте подвешивается колокольчик. По сигналу «1, 2, 3 – беги» дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают и звонят в колокольчик. Затем спускаются и становятся в конец своей колонны. Повторить игру 6-8 раз.

*«Мяч водящему».*(*метание).* Играющие строятся в колонны. Перед каждой колонной встает водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч первому в колонне, а тот возвращает мяч обратно и убегает в конец своей колонн. Как только впереди колонны снова окажется первый, он поднимает мяч над головой.

*Удочка (прыжки)* Играющие становятся в круг, на расстоянии вытянутых в стороны рук. Воспитатель в центре. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан мешочек с песком (удочка). Играющие внимательно следят за мешочком и при его приближении подпрыгивают на месте, чтобы мешочек не коснулся их ног. Тот, кого мешочек заденет выбывает из игры. Продолжительность 5-7 минут.

**Четверг.** *«Прокати мяч ногой в свой дом».* Прокатывание мяча внутренней стороной стопы в нарисованные круги.

*Охотники и зайцы* *(метание)* 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. По слову воспитателя "Охотник!" 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.

*Классики.**(прыжки)*  На асфальте нарисованы классики (5 - 6).Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети. Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети. Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

**Пятница. .** *«Золотые  ворота» (русская  народная  игра).* В начале этой игры (другие варианты ее названий: гусиный мост, золотой мост) выбирают двух игроков. Они будут «солнцем» и «луной». Эти игроки становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через ворота. Водящие («солнце» и «луна») речитативом повто­ряют скороговорку: Золотые ворота Пропускают не всегда: Первый раз прощается, Второй раз — запрещается, А на третий раз Не пропустим вас! «Ворота» закрываются на последнем слове и ловят того, кто в этот момент проходил через них. Дети, зная, что «ворота» закрываются в конце стихотворения, спе­шат быстрее проскочить в них. Водящие тоже могут ускорять темп произнесения: так вся игра становится более динамичной и неожиданной. Пойманный игрок становится сзади «луны» или «солнца», и игра продолжается вновь до тех пор, пока все игроки не будут распределены на две команды. Дальше команды устраивают между собой соревно­вания в перетягивании (каната или взявшись за руки).

*Стоп .* С одной сто3роны площадки за линией дети стоят в шеренге. На расстоянии 10 - 15 шагов от детей чертят круг (диаметром 2 - 3 м). Из детей выбирают одного ведущего, который становится в круг спиной к ним. Ведущий закрывает глаза и говорит: "Быстро иди, не отставай, стоп!" В то время, когда он говорит эти слова, дети большими шагами быстро идут вперед по направлению к ведущему. На слово "стоп!" все замирают на местах, ведущий быстро смотрит. Если ребенок не успел остановиться и встать ровно, ведущий снова ведет его к линии и он при повторении игры начинает двигаться снова от линии. Ведущий снова закрывает глаза и говорит те же слова, а дети дальше двигаются к ведущему в круг, и так до тех пор, пока кто - нибудь из детей не дойдет к ведущему в круг раньше, чем тот скажет "стоп!" Этот ребенок меняется местами с ведущим, и игра повторяется.

*Удочка (прыжки)* Играющие становятся в круг, на расстоянии вытянутых в стороны рук. Воспитатель в центре. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан мешочек с песком (удочка). Играющие внимательно следят за мешочком и при его приближении подпрыгивают на месте, чтобы мешочек не коснулся их ног. Тот, кого мешочек заденет выбывает из игры. Продолжительность 5-7 минут.

**2неделя. Понедельник. *«****Ловишки-перебежки»* На одной стороне за линией встают дети. На противоположной стороне также проведена черта. На средине между линиями находится «ловишка». После слов: «Раз, два, три, лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, «ловишка» их ловит. Тот, до кого «ловишка» дотронется, считается пойманным, он также становится «ловишкой».

*«Кто дальше за три прыжка?»* Встав шеренгой, дети одновременно сначала делают по 3 прыжка. Кто окажется дальше всех? Затем делают 5 прыжков и т.д.

*«Кто дальше бросит?»* *(метание )* На одной стороне площадки чертится линия старта. В 5 м от нее параллельно проводятся 3–4 линии с интервалом между ними 4 м. Играющие делятся на несколько команд, и каждая выстраивается в колонну по одному за линией старта. У каждого игрока – по мешочку с горохом. Играющие поочередно в своих командах бросают мешочки с горохом как можно дальше за начерченные линии и встают в конец своей колонны. Выигрывает команда, в которой играющие сумели забросить больше мешочков за дальнюю линию.

**Вторник.** *Эстафета парами.* Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки, количество пар в колоннах должно быть одинаковым. На противоположной стороне площадки  (на расстоянии 6—8 м)  поставлены какие-либо предметы, (кубы, деревянные чурбачки). По сигналу воспитателя первые пары, взявшись за руки, бегут к кубам, обегают их и возвращаются в конец своей колонны. Как только они перебегут линию старта, убегают вторые пары, и так до тех пор, пока не пробегут все пары. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и во время бега не разъединят руки.

*Мяч водящему».*(*метание).* Играющие строятся в колонны. Перед каждой колонной встает водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч первому в колонне, а тот возвращает мяч обратно и убегает в конец своей колонн. Как только впереди колонны снова окажется первый, он поднимает мяч над головой.

*Белые медведи* (*прыжки)* Скамейка это - льдины. На льдинах стоят белые медведи. На сигнал воспитателя все медведи спрыгивают с льдин начинают плавать (ходить, бегать). На сигнал воспитателя: "у - у!", который означает, что началась буря, медведи спешат на свои льдины. Воспитатель отмечает самого быстрого медведя. Игра продолжается.

**Среда.** *Классики.**(прыжки)*  На асфальте нарисованы классики (5 - 6).Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети. Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети. Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

*Попади в цель!» (метание)* Поделить детей на колоны. Посередине поставить две цели (вертикальные). Перед каждой целью положить на линию по два мешочка (весом 150 г). Расстояние от цели до линии 1,5-2 м. К линии выходят дети с двух колонок, берут мешочки в правую руку и на определенный сигнал воспитателя «раз» бросают мешочки в цель. Затем берут мешочки в левую руку и на повторный сигнал «раз» бросают мешочки в цель левой рукой. Затем мешочки собирают и кладут на линию, садятся на свои места. Воспитатель отмечает, кто из детей попал в цель. Дальше идут бросать остальные дети с обеих колон и т.д. Игра заканчивается, когда все дети бросят мячи в цель.

*Медведи и пчелы.* *(лазание)* Улей (гимнастическая стенка или вышка) находится на одной стороне площадки. На противоположной стороне - луг. В стороне - медвежья берлога. Одновременно в игре участвует не более 12-15 человек. Играющие делятся на 2 неравные группы. Большинство из них пчелы, которые живут в улье. Медведи - в берлоге. По условному сигналу пчелы вылетают из улья (слезают с гимнастической стенки), летят на луг за медом и жужжат. Как только пчелы улетят, медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку) и лакомятся медом. Как только воспитатель подает сигнал "медведи", пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Потом игра возобновляется. Ужаленные медведи не участвуют в очередной игре.

**Четверг.** *«Подпрыгни и повернись»* Дети произвольно располагаются на площадке. По сигналу: «Хоп!» все одновременно должны подпрыгнуть повыше, повернуться в указанную воспитателем сторону, оглядеться, не сходя с места. Все ли повернулись правильно?

*«Найди свой дом».* Несколько детей с палками в обручах. По сигналу выбегают из обручей и гоняют мячи по площадке. По команде домой каждый ведет мяч в свой дом.

*«Мяч водящему».*(*метание).* Играющие строятся в колонны. Перед каждой колонной встает водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч первому в колонне, а тот возвращает мяч обратно и убегает в конец своей колонн. Как только впереди колонны снова окажется первый, он поднимает мяч над головой.

**Пятница.** *«Ловишки с приседанием»* *(бег)* Выбирают «ловишку». По сигналу: «Раз, два, три – беги!» дети разбегаются по площадке, а «ловишка» старается их поймать (коснуться рукой). Нельзя ловить того, кто успел присесть и дотронуться рукой до земли. Когда будет поймано трое детей, выбирают нового «ловишку». Игра повторяется 3–4 раза.

*«Зеваки» (на внимание)* Все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (это может быть звук колокольчика, погремушки, хлопок руками или какое-нибудь слово) дети останавливаются, хлопают 4 раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры. Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком случае дети должны хлопать в ладоши, услышав определенное слово песни (оговоренное заранее).

*«Подпрыгни и повернись»* Дети произвольно располагаются на площадке. По сигналу: «Хоп!» все одновременно должны подпрыгнуть повыше, повернуться в указанную воспитателем сторону, оглядеться, не сходя с места. Все ли повернулись правильно?

**3 неделя. Понедельник.** *«Ловишки с приседанием»* *(бег)* Выбирают «ловишку». По сигналу: «Раз, два, три – беги!» дети разбегаются по площадке, а «ловишка» старается их поймать (коснуться рукой). Нельзя ловить того, кто успел присесть и дотронуться рукой до земли. Когда будет поймано трое детей, выбирают нового «ловишку». Игра повторяется 3–4 раза.

*«Подпрыгни и повернись»* Дети произвольно располагаются на площадке. По сигналу: «Хоп!» все одновременно должны подпрыгнуть повыше, повернуться в указанную воспитателем сторону, оглядеться, не сходя с места. Все ли повернулись правильно?

*«Найди свой дом».* Несколько детей с палками в обручах. По сигналу выбегают из обручей и гоняют мячи по площадке. По команде домой каждый ведет мяч в свой дом.

**Вторник.** *Эстафета парами.* Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки, количество пар в колоннах должно быть одинаковым. На противоположной стороне площадки  (на расстоянии 6—8 м)  поставлены какие-либо предметы, (кубы, деревянные чурбачки). По сигналу воспитателя первые пары, взявшись за руки, бегут к кубам, обегают их и возвращаются в конец своей колонны. Как только они перебегут линию старта, убегают вторые пары, и так до тех пор, пока не пробегут все пары. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и во время бега не разъединят руки.

***«****Ловишки-перебежки»* На одной стороне за линией встают дети. На противоположной стороне также проведена черта. На средине между линиями находится «ловишка». После слов: «Раз, два, три, лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, «ловишка» их ловит. Тот, до кого «ловишка» дотронется, считается пойманным, он также становится «ловишкой».

*«Кто дальше за три прыжка?»* Встав шеренгой, дети одновременно сначала делают по 3 прыжка. Кто окажется дальше всех? Затем делают 5 прыжков и т.д.

**Среда** *«Прокати мяч ногой в свой дом».* Прокатывание мяча внутренней стороной стопы в нарисованные круги.

*Охотники и зайцы* *(метание)* 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. По слову воспитателя "Охотник!" 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.

*Классики.**(прыжки)*  На асфальте нарисованы классики (5 - 6).Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети. Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети. Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

**Четверг. *«****Ловишки-перебежки»* На одной стороне за линией встают дети. На противоположной стороне также проведена черта. На средине между линиями находится «ловишка». После слов: «Раз, два, три, лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, «ловишка» их ловит. Тот, до кого «ловишка» дотронется, считается пойманным, он также становится «ловишкой».

*«Кто дальше за три прыжка?»* Встав шеренгой, дети одновременно сначала делают по 3 прыжка. Кто окажется дальше всех? Затем делают 5 прыжков и т.д.

*Белые медведи* (*прыжки)* Скамейка это - льдины. На льдинах стоят белые медведи. На сигнал воспитателя все медведи спрыгивают с льдин начинают плавать (ходить, бегать). На сигнал воспитателя: "у - у!", который означает, что началась буря, медведи спешат на свои льдины. Воспитатель отмечает самого быстрого медведя. Игра продолжается.

**Пятница.** *Кто быстрее опустит обруч?* Детей поделить на 4 группы. Каждая группа встает перед определенной линией на расстоянии вытянутых рук в стороны. Перед каждой группой положить обруч диаметром 60 см. По сигналу "раз" первые из колон наклоняют туловище вперед, берут обруч по бокам и поднимают его вверх. Затем опускают на плечи, через туловище и опускают на пол, быстро переступают и спешат в конец колоны. Воспитатель фиксирует внимание детей на то, кто правильно пропускал обруч и раньше встал в конец колоны, и отмечает их флажком. Затем по сигналу "раз" это делают другие дети из колон и т. д. Каждый раз воспитатель награждает первого из четырех колон флажком, а в конце подсчитывается количество флажков в каждой колоне. Выигрывает та колона, в которой больше флажков. Игра повторяется.

*Мышеловка*Дети делятся на две равные группы. Одна группа - "мышки". Они стоят в колоне один за другим. Со второй группы детей сделать 3 круга - это 3 "мышеловки". Дети, которые образуют мышеловки, берутся за руки и на слова воспитателя: "Мышеловка открыта" дети в кругу поднимают руки. Мышки пробегают сначала через одну мышеловку, а затем через вторую и т. д. На слово воспитателя: "хлоп" мышеловка закрывается (дети в кругу опускают руки). Мышки, которые остались в кругу считаются поймаными и становятся в круг. Игра заканчивается, когда все мыши будут пойманы. Выигрывает та мышеловка, где будет больше пойманых мышей. Игра повторяется. Дети меняются ролями.

*Стоп!*С одной стороны площадки за линией дети стоят в шеренге. На расстоянии 10 - 15 шагов от детей чертят круг (диаметром 2 - 3 м). Из детей выбирают одного ведущего, который становится в круг спиной к ним. Ведущий закрывает глаза и говорит: "Быстро иди, не отставай, стоп!" В то время, когда он говорит эти слова, дети большими шагами быстро идут вперед по направлению к ведущему. На слово "стоп!" все замирают на местах, ведущий быстро смотрит. Если ребенок не успел остановиться и встать ровно, ведущий снова ведет его к линии и он при повторении игры начинает двигаться снова от линии. Ведущий снова закрывает глаза и говорит те же слова, а дети дальше двигаются к ведущему в круг, и так до тех пор, пока кто - нибудь из детей не дойдет к ведущему в круг раньше, чем тот скажет "стоп!" Этот ребенок меняется местами с ведущим, и игра повторяется.

**4 неделя. Понедельник*.*** *Караси и щука*Половина детей образует круг (ставок). Дети стоят на расстоянии вытянутых рук в стороны один от другого. Воспитатель выбирает одного ребенка "щукой". Щука встает вне круга. Остальные дети - "караси" плавают (бегают) в середине круга - "ставка". На слово воспитателя: "щука!" ребенок быстро вбегает в круг (ставок) и старается словить карасей, которые спешат сесть или встать за товарища, который стоит в кругу. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманных забирает с круга. Игра заканчивается, когда щука словит определенное количество карасей. Затем воспитатель выбирает новую щуку. Игра повторяется.

*Ищи ведущего!* Выбирают 4 - 5 ведущих, между которыми распределяют всех игроков. Дети становятся в круг, ведущий в центре круга (сколько ведущих столько кругов). Каждый должен хорошо знать своего ведущего. Взявшись за руки, дети маршируют вокруг своего ведущего. "На прогулку!" говорит воспитатель. Ведущие остаются на своих местах, а дети гуляют по всей площадке. На команду "стоп!" все останавливаются и закрывают глаза. В это время за указаниями воспитателя ведущие меняются местами, причем так тихо, чтобы дети не могли догадаться, куда перешел их ведущий. "Ищи ведущего!" и каждая группа детей спешит построится в круг возле своего ведущего. Воспитатель отмечает, какая группа детей это сделала быстрей. Игра повторяется.

*Перебежки"*  Пробежать по краям площадки или по ровной дорожке, высоко поднимая колени.

1. Пробежать, забрасывая ноги назад, стараясь коснуться пятками ягодиц.
2. Пробегать, перешагивая на бегу линии, начерченные на земле на расстоянии 1,5—2 м.
3. Бежать, перешагивая через палки, рейки, положенные на землю или приподнятые на высоту 15—20 см.

**Вторник.** *Ловишки.* Дети находятся на площадке. Ловишка, назначенный воспитателем или выбранный играющими, становитея на середине площадки. По сигналу: «Раз, два, три — лови!» — все дети разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать одного из играющих и коснуться его рукой (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся рукой, отходит в сторону. Когда будет запятнано 3—4 играющих, выбирается новый ловишка.

*«Кто дальше за три прыжка?»* Встав шеренгой, дети одновременно сначала делают по 3 прыжка. Кто окажется дальше всех? Затем делают 5 прыжков и т.д.

*«Мяч водящему».*(*метание).* Играющие строятся в колонны. Перед каждой колонной встает водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч первому в колонне, а тот возвращает мяч обратно и убегает в конец своей колонн. Как только впереди колонны снова окажется первый, он поднимает мяч над головой.

**Среда.** *Передал - садись* *(метание)* 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.

*Бездомный заяц* *(бег)* Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь. 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.

*«Не оставайся на земле».(прыжки)*  Выбирается водящий — ловишка, который бегает вместе с детьми по всему площад­ке. Как только воспитатель произнесет: «Лови!» —все убегают от ловишки и стараются забраться на какое-либо возвышение (скамейку, куб, пенек и т.д.). Ловишка старается осалить убегающих до того, как они успеют встать на возвышение. Дети, до которых ло­вишка дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры под-считывается количество пойманных игроков и выбирают другого водящего. Игра возобновляется.

**Четверг.** *Удочка (прыжки)* Играющие становятся в круг, на расстоянии вытянутых в стороны рук. Воспитатель в центре. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан мешочек с песком (удочка). Играющие внимательно следят за мешочком и при его приближении подпрыгивают на месте, чтобы мешочек не коснулся их ног. Тот, кого мешочек заденет выбывает из игры. Продолжительность 5-7 минут.

*«Прокати мяч ногой в свой дом».* Прокатывание мяча внутренней стороной стопы в нарисованные круги.

*Бездомный заяц* *(бег)* Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь. 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.

**Пятница** *Мышеловка* Дети делятся на две равные группы. Одна группа - "мышки". Они стоят в колоне один за другим. Со второй группы детей сделать 3 круга - это 3 "мышеловки". Дети, которые образуют мышеловки, берутся за руки и на слова воспитателя: "Мышеловка открыта" дети в кругу поднимают руки. Мышки пробегают сначала через одну мышеловку, а затем через вторую и т. д. На слово воспитателя: "хлоп" мышеловка закрывается (дети в кругу опускают руки). Мышки, которые остались в кругу считаются поймаными и становятся в круг. Игра заканчивается, когда все мыши будут пойманы. Выигрывает та мышеловка, где будет больше пойманых мышей. Игра повторяется. Дети меняются ролями.

*Охотники и зайцы* *(метание)* 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. По слову воспитателя "Охотник!" 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.

*Классики.**(прыжки)*  На асфальте нарисованы классики (5 - 6).Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети.

**Апрель**

**1неделя. Понедельник** *Попрыгунчики воробышки (прыжки).*  Чертится круг. В кругу водящий—ворона. Играющие воробышки становятся за кругом. По сигналу воробышки впрыгивают в круг, а ворона старается поймать их. Когда воробышкам грозит опасность быть осаленными, выпрыгивают из круга. Если ворона осалит воробышка, то он заменяет ворону.+

*Ловишки”(бег)* На расстоянии 4-5 м друг от друга ставят два предмета или две игрушки. Один из играющих - водящий - находится между предметами (в “коридоре”), в руках у него может быть мяч. По сигналу взрослого малыш перебегает от одного предмета к другому, а водящий старается попасть в него мячом.

При попадании водящий меняется.

*Пожарные на учении ( лазание)*Дети строятся лицом к гимнастической стенке на расстоянии 5 – 6 шагов в 3 – 4 колонны. Против каждой колонны на одной и той же высоте подвешивается колокольчик. По сигналу «1, 2, 3 – беги» дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают и звонят в колокольчик. Затем спускаются и становятся в конец своей колонны. Повторить игру 6-8 раз.

**Вторник.** *Эстафета парами.* Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки, количество пар в колоннах должно быть одинаковым. На противоположной стороне площадки  (на расстоянии 6—8 м)  поставлены какие-либо предметы, (кубы, деревянные чурбачки). По сигналу воспитателя первые пары, взявшись за руки, бегут к кубам, обегают их и возвращаются в конец своей колонны. Как только они перебегут линию старта, убегают вторые пары, и так до тех пор, пока не пробегут все пары. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и во время бега не разъединят руки.

*«Мяч водящему».*(*метание).* Играющие строятся в колонны. Перед каждой колонной встает водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч первому в колонне, а тот возвращает мяч обратно и убегает в конец своей колонн. Как только впереди колонны снова окажется первый, он поднимает мяч над головой.

*Попрыгунчики воробышки (прыжки).*  Чертится круг. В кругу водящий—ворона. Играющие воробышки становятся за кругом. По сигналу воробышки впрыгивают в круг, а ворона старается поймать их. Когда воробышкам грозит опасность быть осаленными, выпрыгивают из круга. Если ворона осалит воробышка, то он заменяет ворону.

**Среда.** *Пожарные на учении ( лазание)*Дети строятся лицом к гимнастической стенке на расстоянии 5 – 6 шагов в 3 – 4 колонны. Против каждой колонны на одной и той же высоте подвешивается колокольчик. По сигналу «1, 2, 3 – беги» дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают и звонят в колокольчик. Затем спускаются и становятся в конец своей колонны. Повторить игру 6-8 раз.

*«Мяч водящему».*(*метание).* Играющие строятся в колонны. Перед каждой колонной встает водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч первому в колонне, а тот возвращает мяч обратно и убегает в конец своей колонн. Как только впереди колонны снова окажется первый, он поднимает мяч над головой.

*Удочка (прыжки)* Играющие становятся в круг, на расстоянии вытянутых в стороны рук. Воспитатель в центре. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан мешочек с песком (удочка). Играющие внимательно следят за мешочком и при его приближении подпрыгивают на месте, чтобы мешочек не коснулся их ног. Тот, кого мешочек заденет выбывает из игры. Продолжительность 5-7 минут.

**Четверг.** *«Прокати мяч ногой в свой дом».* Прокатывание мяча внутренней стороной стопы в нарисованные круги.

*Охотники и зайцы* *(метание)* 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. По слову воспитателя "Охотник!" 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.

*Классики.**(прыжки)*  На асфальте нарисованы классики (5 - 6).Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети. Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети. Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

**Пятница.** *Гори, гори ясно (народная игра).* Играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. «Ловящий» становится на эту линию. Все говорят:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо- Птички летят, Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один слева, другой – справа), стремясь схватить за руки впереди ловящего, который старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и соединить руки. Если ловящему это удается сделать, то он образует пару и становится впереди колонны, а оставшийся – ловящий.

*Классики.**(прыжки)*  На асфальте нарисованы классики (5 - 6).Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети. Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети. Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

*«Зеваки» (на внимание)* Все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (это может быть звук колокольчика, погремушки, хлопок руками или какое-нибудь слово) дети останавливаются, хлопают 4 раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры. Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком случае дети должны хлопать в ладоши, услышав определенное слово песни (оговоренное заранее).

**2 неделя. Понедельник.** *Смелее вперед!* Дети делятся на две группы. Строятся в шеренгу и встают лицом к середине площадки. На первый сигнал одна группа поворачивается лицом в противоположный бок и марширует на месте, а вторая шеренгой идет вперед. На второй сигнал дети, которые маршировали на месте, поворачиваются и ловят тех, которые шеренгой шли вперед. Последние быстро убегают на свои места (за линию). Игра повторяется. Дети меняются ролями. Выигрывает та группа детей, в шеренге которой меньше пойманых детей.

*К своему флажку*По середине площадки чертят 5 маленьких кругов один возле другого; В каждом кругу встает ведущий с флажком определенного цвета в руках. Дети делятся на 5 групп. Каждая группа имеет свой цвет, такой же самый, как у ведущего. На сигнал воспитателя ведущие по очереди ведут свои колоны на край площадки, маршируют в большом кругу, который был начерчен раньше. На слова воспитателя: "Ведущие на места!" Ведущие возвращаются в свои круги и незаметно меняются флажками, а дети продолжают ходить по большому кругу. На слова воспитателя: "К своим флажкам!" ведущие поднимают флажки вверх, а дети бегут к ним. Выигрывает та группа детей, которая быстрее найдет флажок своего цвета и встанет в колону за ведущим. С каждой группы выбирают нового ведущего. Игра повторяется.

*Хитрая лиса*Дети стоят в кругу плечо к плечу, заложив руки за спину. Воспитатель проходит сзади них и не заметно дотрагивается до любого ребенка. Ребенок, к которому дотронулся воспитатель, становится "хитрой лисой". Воспитатель предлагает кому - нибудь из детей внимательно посмотреть на своих товарищей, поискать глазами хитрую лису. Если ребенок сразу не найдет, то все дети спрашивают: "Хитрая лиса, где ты?" и внимательно следят за лицом каждого, покажется ли лисичка. После трех вопросов лиса отвечает: "Я тут!" и начинает ловить. Дети разбегаются в разные стороны. Когда лиса поймает 2 - 3 ребенка, игра заканчивается. При повторении выбирают другую лисичку.

**Вторник.** *Караси и щука* Половина детей образует круг (ставок). Дети стоят на расстоянии вытянутых рук в стороны один от другого. Воспитатель выбирает одного ребенка "щукой". Щука встает вне круга. Остальные дети - "караси" плавают (бегают) в середине круга - "ставка". На слово воспитателя: "щука!" ребенок быстро вбегает в круг (ставок) и старается словить карасей, которые спешат сесть или встать за товарища, который стоит в кругу. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманных забирает с круга. Игра заканчивается, когда щука словит определенное количество карасей. Затем воспитатель выбирает новую щуку. Игра повторяется.

*Выручай!*Дети стоят в кругу лицом в центр. Два ребенка, которых перед этим выбрали, выходят из круга и бегут: один ребенок убегает, другой - догоняет. Ребенок, который убегает, может спастись, встав сзади у кого - нибудь из детей, которые стоят в кругу, и сказать: "Выручай!" Тот ребенок, к которому обратились, должен убегать из круга и тоже встать сзади другого. Если ребенок не успеет встать, ее поймают. При повторении игры выбирают другую пару детей.

*«Не оставайся на полу» (прыжки*). В различных местах площадки, ближе к границам ее, расставлены предметы высотой 25 –30 см, на которые дети должны взбираться: лестницы со ступеньками, доски поставленные на возвышение. Не высокие ящики, скамейки (не меньше 25 см ширины). Выбирается ловишка. Ему надевают на руку повязку. Дети размещаются в разных местах площадки. По сигналу дети ходят, бегают или прыгают по площадке. Ловишка принимает участие в общем движении. По сигналу воспитателя: «ЛОВИ!» все дети взбираются на расставленные предметы (возвышенности). Ловишка ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение. Пойманные садятся в стороне.

**Среда «***Попади в обруч» (метание)*Дети стоят по кругу на расстоянии 2-3 шагов от лежащего в центре большого обруча или круга (из веревки или начерченного на полу, земле, диаметром 1 - 1,5 м). В руках у них мешочки с песком, по сигналу воспитателя они бросают мешочки в круг, по сигналу же подходят, поднимают мешочки и возвращаются на свои места.

*Выручай!*Дети стоят в кругу лицом в центр. Два ребенка, которых перед этим выбрали, выходят из круга и бегут: один ребенок убегает, другой - догоняет. Ребенок, который убегает, может спастись, встав сзади у кого - нибудь из детей, которые стоят в кругу, и сказать: "Выручай!" Тот ребенок, к которому обратились, должен убегать из круга и тоже встать сзади другого. Если ребенок не успеет встать, ее поймают. При повторении игры выбирают другую пару детей.

*К своему флажку*По середине площадки чертят 5 маленьких кругов один возле другого; В каждом кругу встает ведущий с флажком определенного цвета в руках. Дети делятся на 5 групп. Каждая группа имеет свой цвет, такой же самый, как у ведущего. На сигнал воспитателя ведущие по очереди ведут свои колоны на край площадки, маршируют в большом кругу, который был начерчен раньше. На слова воспитателя: "Ведущие на места!" Ведущие возвращаются в свои круги и незаметно меняются флажками, а дети продолжают ходить по большому кругу. На слова воспитателя: "К своим флажкам!" ведущие поднимают флажки вверх, а дети бегут к ним. Выигрывает та группа детей, которая быстрее найдет флажок своего цвета и встанет в колону за ведущим. С каждой группы выбирают нового ведущего. Игра повторяется.

**Четверг.** *«Сбей кеглю» (метание)*На полу или земле чертят линию или кладут веревочку. На расстоянии 1 -1,5 м от нее ставят 2-3 большие кегли (расстояние между кеглями 15-20 см).

Дети по очереди подходят к обозначенному месту, берут в руки лежащие рядом мячи и катят их, стараясь сбить кеглю. Прокатив 3 мяча, ребенок бежит, собирает их и передает следующему играющему.

*«Мяч водящему»*(метание) Играющие строятся в две— три колонны на расстоянии 1 м от них стоят водящие с большим мячом в руках. Между ними черта, за которую нельзя заходить. Водящий бросает мяч игроку, стоящему первым в колонне; тот броском возвращает его обратно и бежит в конец колонны, затем водящий бросает мяч второму и т.д. Когда первый трок в колонне вновь окажется на своем месте, он поднимает руки вверх.

*Охотники и зайцы* *(метание)* 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. По слову воспитателя "Охотник!" 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.

**Пятница.** *Классики.**(прыжки)*  На асфальте нарисованы классики (5 - 6).Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети. Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети. Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

*Бездомный заяц* *(бег)* Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь. 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.

*«Не оставайся на земле».(прыжки)*  Выбирается водящий — ловишка, который бегает вместе с детьми по всему площад­ке. Как только воспитатель произнесет: «Лови!» —все убегают от ловишки и стараются забраться на какое-либо возвышение (скамейку, куб, пенек и т.д.). Ловишка старается осалить убегающих до того, как они успеют встать на возвышение. Дети, до которых ло­вишка дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры под-считывается количество пойманных игроков и выбирают другого водящего. Игра возобновляется.

**3неделя. Понедельник.** *Пожарные на учениях.* *(лазание)* Дети становятся лицом к гимнастической стенке в 3-4 колонны (по числу пролетов). Первые в колоннах стоят на черте. На каждом пролете гимнастической стенки на одинаковой высоте на рейке подвешивают колокольчики. По сигналу воспитателя "раз, два, три - беги" все дети, стоящие в колоннах первыми, бегут к гимнастической стенке, влезают на нее и звонят в колокольчики. Затем они спускаются и возвращаются в конец своей колонны. Воспитатель отмечает того, кто первый позвонил. Игра продолжается. Задание должны выполнить все дети. Выигрывает та колонна, в которой больше играющих, сумевших позвонить первыми.

*Эстафета парами.* Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки, количество пар в колоннах должно быть одинаковым. На противоположной стороне площадки  (на расстоянии 6—8 м)  поставлены какие-либо предметы, (кубы, деревянные чурбачки). По сигналу воспитателя первые пары, взявшись за руки, бегут к кубам, обегают их и возвращаются в конец своей колонны. Как только они перебегут линию старта, убегают вторые пары, и так до тех пор, пока не пробегут все пары. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и во время бега не разъединят руки.

*«Мяч водящему».*(*метание).* Играющие строятся в колонны. Перед каждой колонной встает водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч первому в колонне, а тот возвращает мяч обратно и убегает в конец своей колонн. Как только впереди колонны снова окажется первый, он поднимает мяч над головой.

**Вторник.** *Попрыгунчики воробышки (прыжки).*  Чертится круг. В кругу водящий—ворона. Играющие воробышки становятся за кругом. По сигналу воробышки впрыгивают в круг, а ворона старается поймать их. Когда воробышкам грозит опасность быть осаленными, выпрыгивают из круга. Если ворона осалит воробышка, то он заменяет ворону.

*Ловишки”(бег)* На расстоянии 4-5 м друг от друга ставят два предмета или две игрушки. Один из играющих - водящий - находится между предметами (в “коридоре”), в руках у него может быть мяч. По сигналу взрослого малыш перебегает от одного предмета к другому, а водящий старается попасть в него мячом.

При попадании водящий меняется.

*«Найди свой дом».* Несколько детей с палками в обручах. По сигналу выбегают из обручей и гоняют мячи по площадке. По команде домой каждый ведет мяч в свой дом.

**Среда.** *Попади в цель!» (метание)* Поделить детей на колоны. Посередине поставить две цели (вертикальные). Перед каждой целью положить на линию по два мешочка (весом 150 г). Расстояние от цели до линии 1,5-2 м. К линии выходят дети с двух колонок, берут мешочки в правую руку и на определенный сигнал воспитателя «раз» бросают мешочки в цель. Затем берут мешочки в левую руку и на повторный сигнал «раз» бросают мешочки в цель левой рукой. Затем мешочки собирают и кладут на линию, садятся на свои места. Воспитатель отмечает, кто из детей попал в цель. Дальше идут бросать остальные дети с обеих колон и т.д. Игра заканчивается, когда все дети бросят мячи в цель.

*Классики.**(прыжки)*  На асфальте нарисованы классики (5 - 6).Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети. Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети. Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

*Эстафета парами.* Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки, количество пар в колоннах должно быть одинаковым. На противоположной стороне площадки  (на расстоянии 6—8 м)  поставлены какие-либо предметы, (кубы, деревянные чурбачки). По сигналу воспитателя первые пары, взявшись за руки, бегут к кубам, обегают их и возвращаются в конец своей колонны. Как только они перебегут линию старта, убегают вторые пары, и так до тех пор, пока не пробегут все пары. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и во время бега не разъединят руки.

**Четверг.** *Караси и щука*Половина детей образует круг (ставок). Дети стоят на расстоянии вытянутых рук в стороны один от другого. Воспитатель выбирает одного ребенка "щукой". Щука встает вне круга. Остальные дети - "караси" плавают (бегают) в середине круга - "ставка". На слово воспитателя: "щука!" ребенок быстро вбегает в круг (ставок) и старается словить карасей, которые спешат сесть или встать за товарища, который стоит в кругу. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманных забирает с круга. Игра заканчивается, когда щука словит определенное количество карасей. Затем воспитатель выбирает новую щуку. Игра повторяется.

*Ищи ведущего!* Выбирают 4 - 5 ведущих, между которыми распределяют всех игроков. Дети становятся в круг, ведущий в центре круга (сколько ведущих столько кругов). Каждый должен хорошо знать своего ведущего. Взявшись за руки, дети маршируют вокруг своего ведущего. "На прогулку!" говорит воспитатель. Ведущие остаются на своих местах, а дети гуляют по всей площадке. На команду "стоп!" все останавливаются и закрывают глаза. В это время за указаниями воспитателя ведущие меняются местами, причем так тихо, чтобы дети не могли догадаться, куда перешел их ведущий. "Ищи ведущего!" и каждая группа детей спешит построится в круг возле своего ведущего. Воспитатель отмечает, какая группа детей это сделала быстрей. Игра повторяется.

*Перебежки"*  Пробежать по краям площадки или по ровной дорожке, высоко поднимая колени.

1. Пробежать, забрасывая ноги назад, стараясь коснуться пятками ягодиц.
2. Пробегать, перешагивая на бегу линии, начерченные на земле на расстоянии 1,5—2 м.
3. Бежать, перешагивая через палки, рейки, положенные на землю или приподнятые на высоту 15—20 см.

**Пятница.** *Охотники и зайцы* *(метание)* 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. По слову воспитателя "Охотник!" 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.

*Гори, гори ясно (народная игра).* Играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. «Ловящий» становится на эту линию. Все говорят:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо- Птички летят, Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один слева, другой – справа), стремясь схватить за руки впереди ловящего, который старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и соединить руки. Если ловящему это удается сделать, то он образует пару и становится впереди колонны, а оставшийся – ловящий.

*Гуси-лебеди.* На одном краю площадки чертой обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположном краю стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором находится волк. Остальное место - луг. Дети, исполняющие роли волка и пастуха, назначаются воспитателем, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся на лага, летают. Пастух: *Гуси, гуси !*
Гуси (останавливаются и отвечают хором): *Га, га, га!*
Пастух:     *Есть хотите ?*
Гуси:         *Да. да, да !*
Пастух:    *Так летите !*
Гуси:        *Нам нельзя,* *Серый волк под горой* *н е пускает нас домой.*

Пастух:   *Так летите, как хотите,* *Только крылья берегите !* Гуси, расправив крылья (вытянув в сторону руки), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (коснуться рукой). Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек (по условию игры) подсчитывают пойманных волком гусей.

**4неделя. Понедельник.** *«Зеваки» (на внимание)* Все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (это может быть звук колокольчика, погремушки, хлопок руками или какое-нибудь слово) дети останавливаются, хлопают 4 раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры. Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком случае дети должны хлопать в ладоши, услышав определенное слово песни (оговоренное заранее).

*Бездомный заяц* *(бег)* Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь. 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.

*«Не оставайся на земле».(прыжки)*  Выбирается водящий — ловишка, который бегает вместе с детьми по всему площад­ке. Как только воспитатель произнесет: «Лови!» —все убегают от ловишки и стараются забраться на какое-либо возвышение (скамейку, куб, пенек и т.д.). Ловишка старается осалить убегающих до того, как они успеют встать на возвышение. Дети, до которых ло­вишка дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры под-считывается количество пойманных игроков и выбирают другого водящего. Игра возобновляется.

**Вторник.** *Веселые соревнования.* (*эстафета с бегом).* Играющие становятся в 3—4 колонны у общей черты на расстоянии 2—3 шагов одна от другой. В каждой колонне одинаковое число играющих. Перед каждой колонной прочерчена «дорожка» из двух параллельных линий длиной 3 м (расстояние между линиями 20—25 см). Далее через «дорожки» проведены две перпендикулярные линии на расстоянии 70—80 см («канавки»), и затем на небольшом расстоянии от них лежат обручи. По сигналу воспитателя первые дети бегут по дорожкам, перепрыгивают «канавки», подбегают к обручам, берут их, надевают на себя и опускают на землю. После этого они быстро возвращаются в конец своей колонны. Прибежавшему первым дают флажок или другой значок. Колонна, у которой больше флажков, считается победившей. Можно играть и по-другому. Первые дети, выполняв задания, возвращаются, при этом они должны коснуться рукой вторых игроков и стать в Конец колонны.

*Удочка (прыжки)* Играющие становятся в круг, на расстоянии вытянутых в стороны рук. Воспитатель в центре. Он вращает по кругу шнур, к концу которого привязан мешочек с песком (удочка). Играющие внимательно следят за мешочком и при его приближении подпрыгивают на месте, чтобы мешочек не коснулся их ног. Тот, кого мешочек заденет выбывает из игры. Продолжительность 5-7 минут.

***«****Ловишки-перебежки»* На одной стороне за линией встают дети. На противоположной стороне также проведена черта. На средине между линиями находится «ловишка». После слов: «Раз, два, три, лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, «ловишка» их ловит. Тот, до кого «ловишка» дотронется, считается пойманным, он также становится «ловишкой».

**Среда.** *Попади в мяч!* Дети сидят с одной стороны площадки. На другой стороне на скамейке большие мячи. Дети выходят на линию (на расстоянии 1-2 м от скамейки ), где лежат маленькие мячи напротив больших. На сигнал воспитателя: "Приготовились!" дети поднимают мячики, на сигнал "раз!" бросают их в большие мячи, стараясь их сбить Выигрывает тот ребенок, который попадет в мяч правой и левой рукой.

*Классики.**(прыжки)*  На асфальте нарисованы классики (5 - 6).Ребенок берет плоский камешек и бросает его в первый класс. Потом прыгает на двух ногах в первый класс, поднимает камушек и прыгает назад. Бросает камушек во второй класс, а сам прыгает сначала в первый класс, а из него во второй. Так же само поднимает камушек и прыгает через первый класс. Затем бросает в третий класс и так дальше, пока не выйдет за линию класса. После этого начинают прыгать остальные дети. Когда очередь подойдет снова к первому ребенку, он берет свой камушек и бросает в тот класс, в который раньше не попал. Так по очереди играют все дети. Выигрывает тот ребенок с группы, который пройдет все классы первым.

*Перелет птиц* *(лазание)* Площадка - это "море", лестница - "забор". Дети - "птички" перелетают через море бегают в разных направлениях, 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.

**Четверг.** *«Найди свой дом».* Несколько детей с палками в обручах. По сигналу выбегают из обручей и гоняют мячи по площадке. По команде домой каждый ведет мяч в свой дом.

*«Перемена мест». (Прыжками).* По сигналу две шеренги прыгают (на одной ноге, двух, подскоки, боковой галоп, и т.д.) навстречу друг другу, стараясь как можно скорее оказаться на противоположном конце, повернуться лицом к центру и принять указанное исходное положение (стоя, сидя на корточках, руки, на коленях; ноги на ширине плеч, руки вверху; взявшись за руки; обняться за плечи и т.д.)

*«Мяч водящему».*(*метание).* Играющие строятся в колонны. Перед каждой колонной встает водящий с мячом. По сигналу водящий бросает мяч первому в колонне, а тот возвращает мяч обратно и убегает в конец своей колонн. Как только впереди колонны снова окажется первый, он поднимает мяч над головой.

**Пятница.** *«Ворота» (русская народная  игра)* Все дети разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу. Они берутся за руки, которые поднима­ют высоко над головой, образуя «ворота». Дети из по­следней пары быстро пробегают под воротами и вста­ют впереди всех, затем бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все дети пробегут под воротами.

*С Кочки На Кочку (с прыжками)* Начертите на земле десять — двенадцать кругов диаметром 40—50 сантиметров; расстояние между кругами — 50—60 сантиметров. Вот пусть теперь ребята ловкими лягушатами прыгают с кочки на кочку (то есть из круга в круг), стараясь побыстрее перебраться с первой на последнюю. Отталкиваться надо обязательно обеими ногами: присесть, согнув ноги в коленях, затем прыжок. Кто не станет соблюдать это правило, тот  не лягушонок, придется ему выбыть из игры. Выбывает из борьбы и тот, кто, прыгнув, не оказался точно в круге. Кто был самым быстрым, определяют по часам, которые могут отсчитывать секунды. Но если начертить на земле по соседству еще один ряд кругов, то можно устроить скачки лягушек наперегонки. Можно обойтись и без кочек, а просто прыгать вперед с проведенной на земле черты, стараясь обскакать друга-соперника. Тут, понятно, чем дальше каждый раз прыгаешь, тем лучше. О дистанции условьтесь заранее.

«*Слушай команду»(на внимания)*Звучит спокойная, но не слишком медленная музыка. Дети идут в колонне друг за другом. Внезапно музыка прекращается. Все останавливаются, слушают произнесенную шепотом команду ведущего (например: «Положите правую руку на плечо соседа») и тотчас же ее выполняют. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии хорошо слушать и выполнять задание. Игра поможет воспитателю сменить ритм действия расшалившихся ребят, а детям — успокоиться и без труда переключиться на другой, более спокойный вид деятельности.

**Май**