**Подвижные игры по мотивам стихотворения С. Я.** [**Маршака**](http://hobbitaniya.ru/marshak/marshak.php)

**«Сказка об умном мышонке»**

Унесла мышонка кошка

И поет: - Не бойся, крошка.

Поиграем час-другой

В кошки-мышки, дорогой!

Перепуганный спросонок,

Отвечает ей мышонок:

- В кошки-мышки наша мать

Не велела нам играть.

- Мур-мур-мур, - мурлычет кошка,

Поиграй, дружок, немножко.

А мышонок ей в ответ:

- У меня охоты нет.

Поиграл бы я немножко,

Только, пусть, я буду кошкой.

Ты же, кошка, хоть на час

Мышкой будь на этот раз!

Засмеялась кошка Мурка:

- Ах ты, дымчатая шкурка!

Как тебя ни называть,

Мышке кошкой не бывать.

П/и «Кошки-мышки»

**Описание игры**  
Выбирается двое водящих - кошка и мышка. Остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки, тем самым образуя между собой ворота. Кошка стоит за кругом, мышка - в круге.  
Задача кошки - войти в круг и поймать мышку. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них.  
Играющие стараются не пропустить кошку внутрь круга. Если же кошке удастся пробраться в круг, играющие сразу открывают ворота и выпускают мышку. А кошку стараются из круга не выпускать.  
Игра заканчивается победой кошки и соответственно поражением мышки.

**Правила игры**

1. Играющие встают лицом друг к другу и берутся за руки так, чтобы между ними оставалось достаточное расстояние.
2. Когда кошка пытается пробраться внутрь круга, или наоборот выбраться из него, играющим запрещается сдвигать плечи.
3. Мышка, оказавшись за пределами круга, не имеет права убегать далеко.

**Примечания**  
Оптимальное количество игроков - от 10 до 25-30.  
По окончании игры, когда кошка поймала мышку, они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

Говорит мышонок Мурке:

- Ну, тогда сыграем в жмурки!

Завяжи глаза платком

И лови меня потом.

Завязала кошка глазки,

Но глядит из-под повязки,

Даст мышонку отбежать

И опять бедняжку - хвать!

П/и «Жмурки»

|  |
| --- |
| **Описание игры** Водящего игрока называют "жмуркой". Жмурке завязывают глаза (обычно шарфом или платком). Раскручивают его и после спрашивают: *- Кот, кот, на чем стоишь? - На квашне. - Что в квашне? - Квас. - Лови мышей, а не нас.* После этого игроки разбегаются, а жмурка их ловит. Игроки, убегая от жмурки, хлопают в ладоши, чтобы привлечь его внимание. Жмурка, с завязанными глазами, должен поймать любого другого игрока и опознать. В случае успеха, пойманный становиться жмуркой.  **Правила игры**   1. Жмурке завязывают глаза платком (шарфом и тп). 2. Отводят на середину комнаты (если действие происходит в помещении). 3. Жмурку крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он(а) немного потерял ориентация в пространстве. 4. Жмурка должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать. 5. Если жмурка правильно опознал игрока, то игроку завязывают глаза и он становится жмуркой, а жмурка становится обычным игроком (меняются местами). 6. Игрокам нельзя вырываться, когда они пойманы. 7. Игрокам нельзя ставить подножки или как-то толкать жмурку - это может привести к травмам. 8. Если жмурка близко подходит к каким-либо выступающим предметам, то игроки должны крикнуть "Огонь!", но нельзя так делать, чтобы отвлечь жмурку от игрока.   **Примечания** Из дополнительных предметов для игры вам потребуются плотный платок или шарф. Оптимальное количество игроков - 4-7. Необходимо следить, чтобы жмурка не подглядывал через дырочки возле носа (затягивать потуже повязку). Вместо хлопков ладонями можно использовать колокольчики (если столько наберется). |

Говорит он хитрой кошке:

- У меня устали ножки,

Дай, пожалуйста, чуть-чуть

Мне прилечь и отдохнуть.

- Хорошо, - сказала кошка,

Отдохни, коротконожка,

Поиграем, а затем

Я тебя, голубчик, съем!

Кошке - смех, мышонку - горе...

Но нашел он щель в заборе.

Сам не знает, как пролез.

Был мышонок - да исчез!

Вправо, влево смотрит кошка:

- Мяу-мяу, где ты, крошка?

А мышонок ей в ответ:

- Там, где был, меня уж нет!

Покатился он с пригорка,

Видит: маленькая норка.

В этой норке жил зверек

Длинный, узенький хорек.

Острозубый, остроглазый,

Был он вором и пролазой

И, бывало, каждый день

Крал цыплят из деревень.

Вот пришел хорек с охоты,

Гостя спрашивает: - Кто ты?

Коль попал в мою нору,

Поиграй в мою игру!

- В кошки-мышки или в жмурки?

Говорит мышонок юркий.

- Нет, не в жмурки. Мы, хорьки,

Больше любим «уголки».

- Что ж, сыграем, но сначала

Посчитаемся, пожалуй:

Я - зверек,

И ты - зверек,

Я - мышонок,

Ты - хорек,

Ты хитер,

А я умен,

Кто умен,

Тот вышел вон!

П/и «Уголки»

**Описание игры:**

Игра рассчитана на пять человек.

На полу вычерчивается мелом или любым другим образом обозначается квадрат. Четверо из играющих детей становятся по углам, а пятый в середине. При словах водящего: «Из угла в угол железным прутом вон» остальные участники игры, перебегая из угла в угол, меняются местами. Задача водящего – занять любой из освободившихся углов. Оставшейся без угла игрок становится водящим.

*Другой вариант игры:* водящий подходит к любому из игроков и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Стоящий в углу игрок отвечает: «Поди вон там постучи!». А остальные в это время меняются местами.

- Стой! - кричит хорек мышонку

И бежит за ним вдогонку,

А мышонок - прямо в лес

И под старый пень залез.

Стали звать мышонка белки:

- Выходи играть в горелки!

- У меня, - он говорит,

Без игры спина горит!

П/и «Горелки»

Горельщик становится впереди пар, спиной к играющим, и говорит:

Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло.

И раз, и два, и три.

Последняя пара, беги!

На слово "беги" пара, стоящая последней, обегает колонну и встает впереди. Водящий же должен постараться опередить одного из бегущих и занять его место. Тот, кому не хватило места, становится водящим и "горит". Вместо слов "последняя пара" водящий может произнести: "четвертая пара" или "вторая пара". Поэтому всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

В это время по дорожке

Шел зверек страшнее кошки,

Был на щетку он похож.

Это был, конечно, еж.

А навстречу шла ежиха

Вся в иголках, как портниха.

Закричал мышонку еж:

- От ежей ты не уйдешь!

Вот идет моя хозяйка,

С ней в пятнашки поиграй-ка,

П/и «Пятнашки»

*Описание игры:*

Игра в «Пятнашки» - это самая простая игра в догонялки, но со своим смыслом и даже некоторыми правилами. Количество детей в этой игре неограниченно ничем. Площадку для игры лучше оговорить заранее, и пусть это будет небольшая территория. Иначе маленькие игроки устанут быстрее, чем нужно. Из игроков выбирается водящий, который становится «пятнашкой». Если желающих на роль пятнашки никого нет, тогда вам поможет считалка:  
  
«Ахи, ахи, ахи, ох,  
Баба сеяла горох,  
Уродился он густой,   
Мы бежим, а ты постой!»  
  
«Пятнашка» должен догонять других игроков и запятнать их, проще говоря, задеть рукой. Игрок, которого водящий запятнал, становится сам «пятнашкой». Вот в этот момент нужно громко назвать имя нового водящего, чтобы другие игроки знали, от кого убегать. Тут-то и появляется интерес. Пятнашки меняются одна за другой, а вся дружная убегающая компания детей иногда не успевает перестраиваться от одного на другого водящего. Поэтому хитрый водящий сам может притвориться убегающим игроком и поймать кого-нибудь поблизости. Ну, а после того как водящий ловит игрока, они меняются местами. И все разбегаются дальше.

А со мною - в чехарду.

Выходи скорей - я жду!

А мышонок это слышал,

Да подумал и не вышел.

- Не хочу я в чехарду,

На иголки попаду!

П/и «Чехарда»

**Чехарда**

Чехарда — это подвижная игра, способствующая физическому развитию.

С помощью считалки или жеребьевки среди участников игры выбирают водящего — «козла». Водящий наклоняется вперед и каждый по очереди должен перепрыгнуть через него. Для усложнения игры можно выбирать двух и более «козлов», которые будут стоять цепочкой. Также, после каждого кона, водящий может разгибаться на несколько сантиметров, говоря при этом: «1/4; 1/3; 1/2».

**Правила игры:**

1. Тот, кто не смог перепрыгнуть через водящего, становится на его место, а «козел» идет прыгать вместе с остальными.

2. «Козлу» запрещается намеренно прогибать спину и другими способами мешать прыгающим игрокам.

Долго ждали еж с ежихой,

А мышонок тихо-тихо

По тропинке меж кустов

Прошмыгнул - и был таков!

Добежал он до опушки.

Слышит - квакают лягушки:

- Караул! Беда! Ква-ква!

К нам сюда летит сова!

Поглядел мышонок: мчится

То ли кошка, то ли птица,

Вся рябая, клюв крючком,

Перья пестрые торчком.

А глаза горят, как плошки,

Вдвое больше, чем у кошки.

У мышонка замер дух.

Он забился под лопух.

А сова - все ближе, ближе,

А сова - все ниже, ниже

И кричит в тиши ночной:

- Поиграй, дружок, со мной!

Пропищал мышонок: - В прятки?

И пустился без оглядки,

Скрылся в скошенной траве.

Не найти его сове.

П/и «Прятки»

**Прятки** - очень популярная детская игра всех времён и народов. Для начала игры определяется водящий при помощи считалок.

Далее водящий становится лицом к стене или к дереву, закрывает глаза и начинает считать до пятидесяти громко вслух. Когда закончит считать, кромко кричит:

"Раз-два-три-четыре-пять, я иду искать.  
Кто не спрятался - я не виноват!"

После этого идёт искать спрятавшихся, но не уходя далеко от того места где считал. Если кого-то заметил нужно сразу бежать к месту и "застукивать", назавая имя найденного.

Спрятавшиеся должны вовремя заметить, что его нашли или что водящий отвлекся-отвернулся, и попытаться добежать к стене первым. Тот, кто успевает раньше водящего (кричит "Тука-тука, длинная рука!") считается "незастукаленным" и ждет пока найдут остальных. Кого "застукалили" первым - становится водящим в следующей игре.

До утра сова искала.

Утром видеть перестала.

Села старая на дуб

И глазами луп да луп.

А мышонок вымыл рыльце

Без водицы и без мыльца

И пошел искать свой дом.

Где остались мать с отцом.

Шел он, шел, взошел на горку

И внизу увидел норку.

То-то рада мышка-мать!

Ну мышонка обнимать!

А сестренки и братишки

С ним играют в мышки-мышки.

П/и «Мышка-мышка»

*Мышка, мышка, серая кубышка,*

*Продай теремок, продай невысок!*

*Раз, два, три* — *купи!*

Играющие сидят на стульях, которые поставлены по кругу. «Мышка» бегает вокруг играющих. После слов «Раз, два, три — купи!» играющие пересаживаются на соседний стульчик, а «мышка» должна успеть занять себе место. Кому не хватило стула, тот — «мышка».