**Задачи: обучение детей основным видам движения (ходьба, бег, прыжки, лазанье, бросание, катание, ловля) и ориентированию в пространстве, укрепление опорно-двигательного аппарата, развитие внимательности.**

**«Мышеловка»**

Цель:Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражнять в беге и приседание, построение в круг и ходьбе по кругу.

Описание игры: играющие делятся на две неравные команды, большая образует круг – «мышеловку», остальные – мыши. Слова:

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.

**«Катай мяч»**

Цель: развивать выдержку, внимание, ловкость. Упражнять в катании мяча.

Описание игры: играющие образуют круг, опускаются на колени и садятся на пятки. Воспитатель катит мяч кому – нибудь из детей. Тот, отталкивает от себя рукой, не давая коснуться ног, другому играющему. Если мяч коснулся ног, ребенок делает шаг из круга. Сидя за кругом, проигравший принимает участие в игре если он отталкивает мяч случайно посланный ему. Продолжительность игры 4 – 5 минут.

**«Перелет птиц»**

Цель: развивать у детей выдержку, умение двигаться по сигналу. Упражнять в беге, лазании.

Описание игры: дети стоят врассыпную на одном конце площадки – «птицы». На другом конце – вышка для влезания или гимнастическая стенка с несколькими пролетами. По сигналу «птицы улетают» птицы летят, расправив крылья. По сигналу «буря» птицы летят на вышку – скрываются от бури. По сигналу «буря прекратилась», птицы летают. Продолжительность 5-7 минут

**«Гори, гори ясно!»**

Цель: развивать у детей выдержку, ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге.

Описание игры: 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.

**«Хитрая лиса»**

Цель: развивать у детей выдержку и наблюдательность. Упражнять в быстром беге, в построении в круг, в ловле.

Описание игры:играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга очерчивается «дом лисы». Дети закрывают глаза, а воспитатель обходит круг и дотрагивается до одного из играющих, который становиться «хитрой лисой». Дети открывают глаза. Играющие три раза спрашивают хором сначала тихо, а затем громче: «Хитрая лиса, где ты?» Хитрая лиса выходит на середины круга, поднимает руку и говорит: «Я здесь!» Дети разбегаются, а «лиса» ловит. Пойманного- в дом. Продолжительность 6-8 минут.

**«Спрячь руки за спину»**

Цель: развивать у детей быстроту реакции на сигнал. Упражнять в беге, в ловле, закреплять правильную осанку.

Описание игры:выбирают водящего – «ловишка», стоит в середине площадки. Остальные стоят в разных местах площадки и держат руки за спиной. По слову воспитателя «начинай» играющие опускают руки и начинают бегать в любом направлении, но только в пределах границ площадки, обозначенной флажками. Задача ловишки – поймать кого – либо из играющих, но касаться можно только тех, у кого руки опущены. Если играющий успел заложить руки за спину и сказать «не боюсь», ловишка не может его трогать. Если ловишка не сумел поймать никого – назначается другой. Продолжительность 5-7 минут.

«**Угадай, что делали»**

Цель: развивать у детей выдержку, инициативу, воображение.

Описание игры:выбирают одного ребенка, который отходит на 8 – 10 шагов от остальных и поворачивается спиной. Дети договариваются, какое действие они будут изображать. По слову «пора», отгадывающий поворачивается, подходит к играющим и говорит:

Здравствуйте, дети!

Где вы бывали?

Что вы видали?

Дети отвечают:

Что мы видели – не скажем,

А что делали – покажем.

Все дети изображают какое – нибудь действие (играют на гармошке, скачут на лошадях и т.д.) Водящий должен отгадать это действие. Продолжительность игры 4-6 минут.

**«Два мороза»**

Цель: развивать у детей торможение, наблюдательность, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге

Описание игры: играющие располагаются по две стороны площадки, двое водящих становятся по середине (Мороз – Красный нос и Мороз – Синий нос) и говорят:

Мы два брата молодые,

Два мороза удалые:

Я мороз – Красный нос,

Я Мороз – Синий нос,

Кто из вас решится

В путь – дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз, И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» все играющие перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а морозы стараются их «заморозить» (коснуться рукой). Продолжительность игры 5-7 минут.

**«Ловишки из круга»**

Цель: развивать у детей умение согласовывать движения со словами. Упражнять в ритмической ходьбе, в беге с увертыванием и в ловле, в построении в круг

Описание игры:дети стоят по кругу, взявшись за руки. Ловишка – в центре круга, на руке повязка. Играющие двигаются по кругу и говорят:

Мы, веселые ребята, Любим бегать и скакать

Ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три – лови!

Дети разбегаются, а ловишка догоняет. Пойманный временно отходит в сторону. Игра продолжается, пока ловишка не поймает 2-3 детей. Продолжительность 5-7 минут.

**«Ловишки с мячом»**

 Цель: развивать умение выполнять движения по слову. Упражнять в метании в движущуюся цель и в беге с увертыванием.

Описание игры:площадка ограничивается линиями. В центре площадки играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. Один ребенок становится в центр (водящий). У его ног лежат 2 небольших мяча. Водящий проделывает ряд движений, играющие повторяют. По сигналу воспитателя: «Беги из круга», дети разбегаются, а водящий старается попасть мячом в одного из детей. По сигналу «раз, два, три в круг беги» дети снова образуют круг. Водящий меняется. Продолжительность 5-7 минут.

**«Лягушки и цапля»**

Цель: развивать у детей умение действовать по сигналу, ловкость. Упражнять в прыжках в высоту с места

Описание игры:очерчивается квадрат – «болото», где живут «лягушки». В углах вбиваются колышки или кладутся кубики. Высота 10 – 15 см. По сторонам квадрата протягивается веревка. За пределами квадрата «гнездо цапли». По сигналу «цапля» она, поднимая ноги, направляется к болоту и перешагивает через веревку. Лягушки выскакивают из болота, прыгая через веревку, отталкиваясь двумя ногами. Перешагнув через веревку, цапля ловит лягушек. Продолжительность 5-7 минут

**«Найди, где спрятано?»**

 Цель: развивать у детей выдержку, наблюдательность, четность.

Описание игры: 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.

**«Волк во рву»**

Цель: развивать смелость и ловкость, умение действовать по сигналу. Упражнять в прыжках в длину с разбегу.

Описание игры:на площадке проводятся две параллельные прямые на расстоянии 80 – 100 см – «ров». По краям площадки очерчивается «дом коз». Воспитатель назначает одного играющего «волком», остальные – «козы». Все козы располагаются на одной стороне площадки. Волк становиться в ров. По сигналу воспитателя «волк во рву» козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а волк - старается их поймать (коснуться). Пойманных отводит в угол рва. Продолжительность игры 5-7 минут.

**.«Свободное место»**

Цель: развивать у детей умение выполнять движение по сигналу. Упражнять в быстром беге.

Описание игры:играющие сидят на стульях по кругу. Воспитатель вызывает пру детей сидящих рядом. По сигналу «раз, два, три – беги!» бегут в разные стороны за кругом, добегают до своего места и садятся. Воспитатель и все играющие отмечают, кто первый занял свободное место. Продолжительность игры 5-7 минут.

**«Совушка**»

Цель: развивать у детей торможение, наблюдательность, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять детей в беге.

Описание игры:на расстоянии 80 – 100 см проводятся две прямые – это «ров». На расстоянии одного – двух шагов от границы очерчивается «дом козы». Все козы располагаются на одной стороне площадки. Волк становится в ров. По сигналу «волк во рву» козы бегут на противоположную сторону, перепрыгивая ров, а волк в это время ловит коз. Пойманных отводит в угол рва. Продолжительность 6-8 минут.

**.«Бездомный заяц»**

Цель: развивать у детей ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге

Описание игры:из числа играющих выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы чертят себе кружочки – «свой домик». Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок; тогда заяц, стоявший в кружке – становится бездомным зайцем. Если охотник поймает, то меняются ролями. Продолжительность игры 5-7 минут.

.«**Пожарные на ученье»**

Цель: развивать у детей чувство коллективизма, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в лазании и в построении в колонну.

Описание игры: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.

**.«Ловля бабочек»**

Цель: развивать у детей выдержку и умение действовать по сигналу. Упражнять в беге с увертыванием и в ловле, в приседании.

Описание игры:выбрать четырех играющих – «дети с сачками». Остальные играющие – «бабочки». На слово «летите» дети разбегаются по площадке. По сигналу «лови» двое детей выбегают ловить бабочек. они ловят, смыкая руки вокруг пойманного, затем отводят его в условное место. на слова «Бабочки сели на цветы». бабочки присаживаются и отдыхают. Когда поймано 3-5 бабочек, отмечают, какая пара поймала больше. Повторить игру 6-8 раз.

**.«Рыбаки и рыбки**»

 Цель: развивать у детей ловкость, сообразительность, умение действовать по сигналу. Упражнять в быстром беге с увертыванием и в ловле.

Описание игры:площадка – «пруд». Вдоль площадки ходит рыбак, а на противоположной стороне – его помощник. В руках старшего рыбака «сеть» (веревка), на конце – мешочек с песком. Старший рыбак говорит помощнику: «Лови!», и бросает ему конец веревки с грузом, затем рыбаки окружают веревкой рыбок, которые не успели уплыть в глубокое место (отчерченное место на площадке). по сигналу «рыбки, плывите» рыбки снова выплывают из глубокого места. Продолжительность игры 6 – 8 минут.

**.«Ловля обезьян»**

Цель: развивать у детей инициативу, наблюдательность, память, ловкость. Упражнять в лазании, в беге.

Описание игры:дети, изображающие обезьян, размещаются на одной стороне площадки, где имеются приборы для лазания или скамейки. На другой стороне 4 – 6 человек – это ловцы обезьян. Обезьяны подражают всему, что видят. Ловцы сговариваются, какие движения они будут делать. Как только ловцы выходят на середину площадки, обезьяны влезают на вышку и оттуда наблюдают. Проделав движения, ловцы уходят, обезьяны приближаются к тому месту, где были ловцы и повторяют их движения. По сигналу «ловцы» ловцы ловят обезьян. Продолжительность игры 5-7 минут.

Цель: развивать умение выполнять движения по слову. Упражнять в метании в движущуюся цель и в беге с увертыванием.

Описание игры:площадка ограничивается линиями. В центре площадки играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. Один ребенок становится в центр (водящий). У его ног лежат 2 небольших мяча. Водящий проделывает ряд движений, играющие повторяют. По сигналу воспитателя: «Беги из круга», дети разбегаются, а водящий старается попасть мячом в одного из детей. По сигналу «раз, два, три в круг беги» дети снова образуют круг. Водящий меняется. Продолжительность 5-7 минут.

**«Найди, где спрятано?»**

Цель: развивать у детей выдержку, наблюдательность, четность.

Описание игры: 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.

 **«Зайка серый умывается…»**

(прыжки)

Задачи: Упражнять в прыжках на двух ногах с продвижением вперёд. Учить соотносить действия со словами.

Материал: Маска зайки.

 Ход игры: Все становятся в круг, выбирается зайка, он становится в центр круга. Дети, образующие круг говорят:

Зайка серый умывается. Вымыл хвостик,

Видно, в гости собирается, Вымыл ухо,

Вымыл носик Вытер сухо!

Зайка проделывает все движения, соответствующие тексту. Затем он подпрыгивает на двух ногах, продвигаясь (идёт в гости) к кому-нибудь из стоящих в кругу. Тот становится на место зайки.

**«Мяч через сетку»**

(бросание и ловля мяча)

Задачи: Учить детей соревноваться. Упражнять в бросании мяча через сетку двумя руками снизу и из-за головы.

Материал: Мячи и сетка.

 Ход игры: На расстоянии 1м от сетки на линии с обеих сторон стоят группки детей напротив друг друга. По сигналу воспитателя: «Начинай!» - ребёнок бросает мяч через сетку ребёнку, стоящему напротив. Тот, поймав мяч, перебрасывает его стоящему рядом и т. д. Когда мяч дойдёт до последнего играющего, воспитатель отмечает какие ошибки были сделаны группками играющих.

**«Найди где спрятано»**

(ориентировка в пространстве)

Задачи: Учить ориентироваться в комнате или на участке, выполнять действия по сигналу.

Материал: Любой предмет, который можно спрятать.

Ход игры: Дети стоят вдоль стены. Воспитатель показывает им предмет и говорит, что спрячет его. Воспитатель предлагает детям отвернуться к стене. Убедившись, что никто из детей не смотрит, прячет предмет, после чего говорит: «Пора!». Дети начинают искать предмет.

**«У медведя во бору»**

(Бег)

Задачи: Приучать детей поочерёдно выполнять разные функции (убегать и ловить).

Материал: Грибы, ягоды, корзинки, маска медведя.

Ход игры: Определяется берлога медведя (на конце площадке) и дом детей на другой. Дети идут в лес гулять и выполняют движения соответственно стиху, который произносят хором:

У медведя во бору,

Грибы, ягоды беру,

А медведь не спит

И на нас рычит.

Как только дети закончили говорить стихотворение медведь с рычанием встаёт и ловит детей, они бегут домой.

 **« Найди и промолчи»**

(ориентировка в пространстве)

Задачи: Учить ориентироваться в зале. Воспитывать выдержку, смекалку.

Материал: Любой предмет, который можно спрятать.

Ход игры: Детям воспитатель показывает предмет, и после того как они закрыли глаза, он прячет его. Потом предлагает поискать, но только не брать, а сказать на ушко, где он спрятан. Кто нашёл первый тот и ведущий в следующей игре

**«САМОЛЕТЫ»**

(бег)

Задачи: Развивать у детей ориентировку в пространстве, закрепить навык построения в колонну. Упражнять в беге.

Описание: Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают летчиков на самолетах. Они готовятся к полету. По сигналу воспитателя «К полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками – заводят мотор. «Летите!» - говорит воспитатель. Дети поднимают руки в стороны и летят врассыпную, в разных направлениях. По сигналу воспитателя «На посадку!» - самолеты находят свои места и приземляются, строятся в колонны и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.

Правила:

Играющие должны вылетать после сигнала воспитателя «Летите!».

По сигналу воспитателя «На посадку!» - играющие должны возвратиться в свои колонны, на те места, где выложен их знак (поставлен флажок).

Варианты: Пока самолеты летают, поменять местами флажки, унести на противоположную сторону. Менять ведущих в колоннах.

**«ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ»**

(бег)

Задачи: Развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по зрительному сигналу. Упражнять детей в беге, ходьбе.

Описание: Дети сидят вдоль стены, они автомобили. Каждому дается флажок какого – либо цвета. Воспитатель стоит лицом к играющим, в центре. В руке – 3 цветных флажка, по цветам светофора. Поднимает флажок, дети, имеющие флажок этого цвета бегут по площадке в любом направлении, на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются, и по сигналу «Автомобили возвращаются!» - направляются шагом в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, но может поднять и 2 , и все 3 флажка вместе, тогда все машины выезжают из гаража.

Правила:

Выезжать из гаражей можно только по сигналу воспитателя, возвращаться в гараж тоже по сигналу.

Если флажок опущен, автомобили не двигаются.

Варианты: Разложить по углам ориентиры разного цвета. На сигнал «Автомобили выезжают», в это время поменять местами ориентиры. Предложить детям вспомнить разные марки автомобилей.

**«ЛИСА В КУРЯТНИКЕ»**

(прыжки)

Задачи: Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.

Описание: На одной стороне площадки отчерчивается курятник. В курятнике на насесте (на скамейках) располагаются куры, дети стоят на скамейках. На другой стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – они ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу «Лиса» куры убегают в курятник, взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест. Отводит ее в свою нору. Куры спрыгивают с насеста и игра возобновляется.

Правила:

Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса!».

Варианты: Увеличить число ловишек – 2 лисы. Курам взбираться на гимнастическую стенку.

**«ПТИЧКИ И КОШКА»**

(бег)

Задачи: Развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

Описание: На земле чертится круг или кладется шнур со связанными концами. Воспитатель выбирает ловишку который становится в центре круга. Это кошка. Остальные – птички, находятся за кругом. Кошка спит, птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички вылетают из круга. Тот, кого коснулась кошка, считается пойманным и идет на середину круга. Когда поймают 2-3 птичек – выбирается новая кошка.

Правила:

Кошка ловит птичек только в кругу.

Кошка может касаться птичек, но не хватать их.

Варианты: Если кошка долго не может никого поймать, добавить еще одну кошку.

 **« ЗАЙЦЫ И ВОЛК»**

 (прыжки)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.

Описание: Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камушками, из которых выкладывают кружочки или квадраты. Вначале игры зайцы стоят на своих местах. Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге. Воспитатель говорит: «Зайки скачут, скок – скок – скок, на зеленый на лужок. Травку щиплют, слушают, не идет ли волк». Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке. Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Зайцы убегают каждый на свое место, где волк их уже не может настигнуть. Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг. После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирается другой волк.

Правила:

Зайцы выбегают при словах – зайцы скачут.

Возвращаться на места можно лишь после слова «Волк!».

Варианты: Нельзя ловить тех зайцев, которым подала лапу зайчиха - мать. На пути поставить кубы – пенечки, зайцы оббегают их. Выбрать 2 волков. Волку перепрыгнуть через преграду – ручей.

**«ЛОШАДКИ»**

(бег)

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, согласовывать движения друг с другом, упражнять в беге, ходьбе.

Описание: Дети делятся на 2 равные группы. Одна группа изображает конюхов, другая – лошадей. На одной стороне отчерчивается конюшня. На другой – помещение для конюхов, между ними луг. Воспитатель говорит: «Конюхи, вставайте скорей, запрягайте лошадей!». Конюхи с вожжами в руках, бегут к конюшне и запрягают лошадей. Когда все лошади запряжены, они выстраиваются друг за другом и по указанию воспитателя идут шагом или бегут. По слову воспитателя «Приехали!» конюхи останавливают лошадей. Воспитатель говорит «Идите отдыхать!». Конюхи распрягают лошадей и отпускают их пастись на луг. Сами возвращаются на свои места отдохнуть. Лошади спокойно ходят по площадке, пасутся, щиплют траву. По сигналу воспитателя «Конюхи, запрягайте лошадей!» конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом. После 2-3 повторений воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню!». Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их и отдают вожжи воспитателю.

Правила:

Играющие меняют движения по сигналу воспитателя. По сигналу «Идите отдыхать» - конюхи возвращаются на места.

Варианты: Включить ходьбу по мостику – доске, положенной горизонтально или наклонно, предложить разные цели поездки.

**«НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ»**

(бег)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, по слову, быстро строится в пары. Упражнять в беге, распознавании цветов. Развивать инициативу, сообразительность.

Описание: Играющие стоят вдоль стены. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя – дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «Найди себе пару!», дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят себе пару, каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. В игре участвуют нечетное число детей, 1 должен остаться без пары. Играющие говорят: «Ваня, Ваня – не зевай, быстро пару выбирай!».

Правила:

Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу (слову) воспитателя.

Каждый раз играющие должны иметь пару.

Варианты: Вместо флажков использовать платочки. Чтобы дети не бегали парами, ввести ограничитель – узкую дорожку, перепрыгнуть через ручеек.

**«Кегли»**

( катание шара)

Задачи: Учить детей основным правилам игры. Упражняться в сильном и резком катание шара в кегли правой рукой. Развивать глазомер.

Материал: Кегли, шары.

Ход игры: Кегли ставят с интервалом 10-15 см. друг от друга. Дети прокатывают по одному шару с расстояния 1-1,5 м

 **«Перелёт птиц»**

 (лазание)

Задачи: Развивать реакцию на словесные сигналы. Упражняться в лазание по гимнастической лестнице.

Материал: Гимнастические лестницы, маски птиц.

Ход игры: Дети стоят на одном конце зала, они птицы. На другом конце зала вышка (гимнастическая стенка). По сигналу воспитателя: «Птицы улетают!» - птицы летят расправив крылья. По сигналу «Буря!» - птицы летят на вышку – скрываются от бури на деревьях. После слов: «Буря прекратилась», - птицы снова летят.

**«Пастух и стадо»**

 Задачи: Закрепление умения играть по правилам игры. Упражнять в ползание на четвереньках по залу.

Материал: Для пастуха шапку, хлыст и рожок.

Ход игры: Выбирают пастуха, дают ему рожок и кнут. Дети изображают стадо (коров, телят, овец). Воспитатель произносит слова:

Рано-рано поутру А коровки в лад ему

Пастушок: «Ту-ру-ру-ру». Затянули: «Му-му-му».

Дети выполняют под слова действия, затем пастух гонит стадо в поле (на условленную лужайку), все бродят по ней. Через некоторое время пастух щёлкает кнутом, гонит стадо домой.

**«Бездомный заяц».**

(бег)

Задачи: Учить детей действовать по сигналу. Развивать внимание, смекалку.

Дети-зайцы делают из скакалок, сложенных кольцом, домики. По сигналу воспитателя зайцы выбегают из домиков, скачут друг за другом, прыгают на одной ноге. Зайцы спешат занять любой домик, но одному домика не хватает. Он становится «бездомным зайцем». Теперь он выступает в роли ведущего, произнося:

Зайцы в поле побежали,

По полянке поскакали

Дети выбегают и резвятся на площадке. Игра продолжается.

**«Подбрось-поймай»**

(игра с бросанием и ловлей мяча)

Задачи: Учить детей соревноваться. Упражнять в бросании мяча двумя руками снизу вверх и ловить его.

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

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

**«Котята и щенята»**

( с прыжками)

Задачи:

Игру можно проводить в комнате, где есть гимнастическая стенка, или на участке.

Играющих делят на две группы. Дети одной группы изображают котят, другие- щенят.

Котята находятся около гимнастической стенки, щенята- на другой стороне комнаты ( в будках за скамейками, за лесенкой, поставленной на ребро)

 Воспитатель предлагает котятам побегать легко, мягко. На слова воспитателя «ЩЕНЯТА» вторая группа детей перелезают через скамейки. Они на четвереньках бегут за котятами и лают «

ав-ав-ав-ав!».

 Котята мяукая, быстро влезают на гимнастическую стенку. Воспитатель всё время находится рядом.

 Щенята возвращаются в свои домики, игра возобновляется.

**«Кто ушёл?»**

(на ориентировку в пространстве, внимание)

Задачи: Учить детей ориентироваться в помещении группы и на участке. Развивать память, внимание.

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

**«Ловишки»**

(бег)

Задачи: Учить бегу в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга.

Дети произвольно располагаются на площадке. Ведущий — ловишка, назначенный воспитателем или выбранный играющими, становится на середине площадки. Воспитатель говорит: «Раз, два, три — лови!» По этому сигналу 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. Игра заканчивается, когда ловишка поймает 3—4 играющих. Затем выбирается новый ловишка. Игра повторяется 4—5 раз.

Указания. Для того чтобы дети лучше ориентировались, ловишке можно выдавать какой-либо отличительный знак — повязать на руку ленточку, приколоть бант, надеть шапочку с султанчиком и т. п. Если ловишка оказался неловким и долгое время никого не может поймать, воспитатель останавливает игру и назначает другого водящего.

Лохматый пес

Воспитатель показывает яркую игрушечную собачку и объясняет детям: «Собачка спит, попробуем ее разбудить».

 Воспитатель читает стихотворение, жестом приглашая детей выполнять соответствующие действия:

Вот лежит лохматый пес,

В лапы свой уткнул он нос,

Тихо-смирно он лежит,

Не то дремлет, не то спит.

Подойдем к нему, разбудим

И посмотрим, что-то будет.

Дети подкрадываются к собачке, тихо-тихо зовут: «Собачка, собачка, поиграй с нами! Собачка «лает». Дети разбегаются в разные стороны.

У медведя во бору

Воспитатель сажает медведя под кустом и рассказывает детям, что осенью можно пойти в лес, набрать грибов и ягод; спрашивает, кто из детей ходил с родителями за грибами: «Много грибов принесли? Находили ли в лесу малину? Кто любит малину? Конечно медведь! Он приходит полакомиться сладкими ягодами, а как увидит кого, сразу рычит, отгоняет всех, хочет один ягоды собирать. Ишь какой мишка-сладкоежка! Пойдемте и мы в лес! Воспитатель медленно читает стихотворение:

У медведя во бору

Грибы-ягоды беру,

А медведь глядит

И на нас рычит: «Рррр!»

Слушая текст, ребята медленно приближаются к медведю (мягкой игрушке).

Как только медведь «зарычит», все разбегаются в разные стороны.

Ворона и собачка

Воспитатель произносит:

Возле елочки зеленой

Скачут, каркают вороны:

«Кар! Кар! Кар!»

 Дети прыгают, изображая ворон, издают каркающие звуки.

 Педагог подходит к «воронам», берет в руки игрушечную собачку и говорит:

Тут собачка прибежала

И ворон всех разогнала:

«Ав! Ав! Ав!»

 «Вороны» разбегаются в разные стороны.

Заинька, выйди в сад

Воспитатель медленно проговаривает слова. Дети выполняют движения.

Заинька, выйди в сад,

Беленький, выйди в сад.

Вот так, вот так

Выйди в сад,

Выйди в сад.

Заинька, топни ножкой,

Беленький, топни ножкой.

Вот так, вот так

Топни ножкой,

Топни ножкой.

Заинька, покружись,

Беленький, покружись.

Вот так, вот так

Покружись,

Покружись.

Заинька, попляши,

Беленький, попляши.

Вот так, вот так попляши!

Мыши водят хоровод

 Воспитатель рассказывает, что все дети будут мышками, а кто-то один – котом Васькой. Воспитатель спрашивает: «Как кот мяукает?» Далее воспитатель объясняет всем: «Мы– мышки, будем водить хоровод, бегать, играть, веселиться, но как только проснется Васька-кот, сразу разбегайтесь. Покажите, как мышки бегают. Быстро-быстро и тихо-тихо, чтобы не будить кота. А как они пищат?»

 «Мыши» водят хоровод: дети тихо передвигаются по площадке и подпевают взрослому:

Ля-ля-ля! На печурке дремлет кот.

 Ля-ля-ля! Тише, мыши, не шумите,

 Кота Ваську не будите.

 Вот проснется Васька-кот –

 Разобьет наш хоровод!

 Мышки не слушаются, бегают, пищат.

Вот проснулся Васька-кот,

Разбежался хоровод!

 «Кот» с мяуканьем пытается догнать «мышек». Они разбегаются.

Веселый воробей

 Воспитатель раздает детям эмблемы с изображением воробьев.

Воробей с березы

На дорогу прыг!

(Дети прыгают)

Больше нет мороза –

Чик-чирик!

(Дети прыгают и «чирикают».)

Вот журчит в канавке

Быстрый ручеек,

(Дети произносят: «Ж-ж-ж-ж!»)

И не зябнут лапки –

Скок-скок-скок!

(Дети прыгают.)

Высохнут овражки –

Прыг, прыг, прыг!

(Дети прыгают.)

Вылезут букашки –

Чик-чирик!

(Дети «чирикают».)

Воспитатель продолжает: «Клюй, не робей! Кто это?..» Дети отвечают: «Воробей!».

Кошка и мышки

Воспитатель, объясняет, что по одну сторону шнура будут домик мышек – норка. По другую сторону от шнура (на расстоянии 2-2,5 м) на скамеечке спит кошка. Раздает всем детям эмблемы и приглашает «мышек» в норку. Воспитатель медленно произносит:

На скамейке у дорожки

Улеглась и дремлет кошка.

(«Мышки» подлезают под шнур, осторожно бегают, пищат.)

Кошка глазки открывает

И мышат всех догоняет:

- Мяу! Мяу!

(«Мышки» прячутся в норку.)

 Воспитатель берет кошку-игрушку и догоняет детей.

Гуси

Воспитатель, держа в руках мягкую игрушку – волка, объясняет детям: «Гуси ходили в поле свежей травки пощипать, потом искупались в речке, собрались домой, а не могут пройти! Под горой сидит волк, хочет гусей схватить». Воспитатель.

Гуси, гуси! (Дети: «Га-га-га».)

Есть хотите? (Дети: «Да-да-да»)

Хлеба с маслом? (Дети: «Нет!»)

А чего же вам?

(Дети: «Конфет!»)

Летите домой!

Воспитатель произносит вместе с детьми:

Серый волк под горой

Не пускает нас домой.

Ну, летите, как хотите,

Только крылья берегите!

 Взрослый берет в руки волка, «рычит», «догоняет» детей, потом хвалит: «Молодцы, гуси! Все долетели, не поймал никого волк!»

Лягушки

 Посередине площадки чертят большой круг или кладут толстый шнур в форме круга – это болотце. Дети-лягушки располагаются по краю болотца, а другие дети садятся на стулья, расставленные вдали от болотца. Инструктор вместе с детьми, сидящими на стульях, говорит следующие слова:

 Вот лягушки по дорожке

 Скачут, вытянувши ножки,

 Ква-ква-ква, ква-ква-ква,

 Скачут, вытянувши ножки.

 Дети, стоящие по кругу, прыгают, продвигаясь вперед, изображают лягушек. По окончании текста дети, сидящие на стульях, хлопают в ладоши – пугают лягушек; дети-лягушки прыгают через черту – в болотце и садятся на корточки. Затем игра повторяется.

Кот Васька

Дети-мышки сидят на стульчиках или на ковре. Один ребенок изображает кота Ваську. Он прогуливается перед детьми-мышками, подражая коту (идет на носочках, оглядывается вправо, влево, мяукает).

 Взрослый и дети поют или говорят:

Ходит Васька беленький,

Хвост у Васьки серенький

 Кот бежит к стульчику, садится на него, засыпает. Взрослый и дети поют:

Глазки закрываются,

Спит иль притворяется?

 Взрослый идет посмотреть, спит ли котик, и приглашает детей-мышек погулять. Мышки подбегают к стулу и скребут по нему. Взрослый говорит:

Только мышки заскребут,

Серый Васька — тут как тут.

 Кот догоняет мышек, а они убегают от него.

Лиса и цыплята

Дети изображают цыплят, вышедших на прогулку. Цыплята весело бегают, машут крылышками, клюют зернышки. Взрослый говорит, а дети выполняют действия:

Впереди из-за куста

Смотрит хитрая лиса.

(Цыплята настораживаются.)

Мы лису обхитрим,

Тихо-тихо убежим.

(Цыплята бегут на носочках за обозначенную черту.)

 Взрослый следит, чтобы цыплята убегали только после слов «Тихо-тихо убежим».

Зайка беленький

Дети изображают зайчиков. Взрослый произносит стихи, а зайчики выполняют движения руками в соответствии со словами:

Зайка беленький сидит,

Он ушами шевелит.

Вот так, вот так

Он ушами шевелит.

Зайке холодно сидеть,

Надо лапочки погреть.

Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп,

Надо лапочки погреть.

Зайке холодно стоять.

Надо зайке поскакать.

Скок, скок, скок, скок,

Надо зайке поскакать.

Кто-то зайку испугал,

Зайка прыг... и убежал.

Взрослый хлопает в ладоши. Зайки бегут в свои домики.

Эй ты, Мишка-лежебока

Воспитатель читает стихи, а дети выполняют движения в соответствии со словами:

 Эй ты, мишка-лежебока (дети грозят пальчиком)

 Спал ты долго и глубоко (кладут руки под щеку)

 Чтобы мишку разбудить (потягиваются)

 Будем мы в ладоши бить (показывают ладони)

 (дети хлопают в ладоши-мишка не просыпается)

 Не дадим мы мишке спать

 Будем ножками стучать

 (дети топают ножками-мишка не просыпается)

 Ничего не получается

 Мишка наш не просыпается!

 А давайте будем топать

 И в ладоши дружно хлопать

 (дети топают, хлопают. Мишка «просыпается», рычит).

 Кто здесь мишке спать мешает?

 Кто здесь пляшет, кто играет? Р-р-р.

 (дети убегают от мишки и садятся на стульчики).

 Воспитатель: « Мишка, мишка не сердись

 Лучше с нами подружись!»

Мишка

Мишка по лесу идет

И корзиночки несет

(дети идут вперевалочку по кругу)

Ходит мишка по тропинке

ищет ягодку малинку.

(смотрят по сторонам, прикладывая ладонь к глазам)

Любит мишка сладко есть

(гладят ладошкой живот)

Ой, как много ягод здесь

Ну-ка, ягодка-малинка

(манят рукой)

Полезай скорей в корзинку.

(собирают ягоды)

Мишка годы собрал

(показывают руки и покачиваются вправо-влево)

И от счастья зарычал

Р-р-р! Да-да-да!

(рычат и кивают головой)

Очень ягодка вкусна

(кружатся и кланяются на последние слова)

Мыши на лугу

На зеленом, на лугу

(Идут друг за другом по кругу.)

Мыши расплясались,

Вдруг лисица пробежала -

(Делают испуганный вид.)

Мыши испугались.

Мыши, мыши, берегитесь,

(Лисица грозит пальчиком.)

Меня, мыши, сторонитесь!

На зеленом, на лугу,

(Дети-мышки садятся на корточки.)

Сели мыши - ни гугу!

Под осиновым листочком,

(Накрывают ладошкой голову как листочком.)

За болотистой, за кочкой

Мыши спрятались, присели,

Схоронились еле-еле.

Убежала прочь лиса

(Оглядываются вслед убежавшей лисе.)

По делам в свои леса. А мышата без забот

(Bcmaюm и идут в хороводе.)

Снова водят хоровод!

Мишка косолапый

Мишка косолапый

По лесу идет,

(1. Бодро шагаем)

Шишки собирает,

Песенки поет.

(2. Приседаем - собираем шишки)

Шишка отскочила

Прямо мишке в лоб.

(3. Держимся ручками за лоб)

Мишка рассердился

И ногою - топ!

(4. Топаем ногой)

Больше я не буду

Шишки собирать

(5. Грозим пальчиком)

Сяду на машину

И поеду спать.

(6.Сложим ладошки под щечку)

Воробушки

Дети сидят в одном из углов комнаты и "спят". Взрослый проговаривает, а дети двигаются:

В гнезде воробушки живут и утром все встают.

"Чирик-чик-чик, чирик-чик-чик" - так весело поют.

("Воробушки" встают, машут "крылышками".)

Довольно в гнездышке сидеть,

Пора на солнышко лететь.

" Чирик-чик-чик, чирик-чик-чик"

И крылышки согреть.

("Вылетают" из угла комнаты, кружатся, "чирикают".)

Вот возле домика есть сад,

летите крошечки искать,

"Чирик-чик-чик, чирик-чик-чик"

- и крошечки искать.

("Летят" на другой конец комнаты, садятся на корточки, постукивают пальцами по полу - клюют.)

Будь осторожен, воробей,

 Крадется кошка из дверей.

"Чирик-чик-чик, чирик-чик-чик" появляется «кошка» воробышки прячутся в «гнезде»

Все в гнездышко скорей!

Пчелки

 Дети изображают пчел, бегают по комнате, размахивая ручками-крыльями, "жужжат". Появляется взрослый - "медведь" - и говорит:

- Мишка-медведь идет,

Мед у пчел унесет.

Пчелки, домой!

"Пчелки" летят в определенный угол комнаты - "улей". "Медведь", переваливаясь,

идет туда же. "Пчелки" говорят:

- Этот улей - домик наш.

Уходи, медведь, от нас!

Ж-ж-ж-ж-ж!

"Пчелки" машут крыльями, прогоняя "медведя", "улетают" от него, бегая по комнате. "Медведь" ловит их.

Курочка-хохлатка

 Взрослый и дети ходят стайкой по комнате. Взрослый изображает "курицу", дети - "цыплят". В стороне сидит старший ребенок - это "кошка". Взрослый говорит:

- Вышла курочка-хохлатка,

С нею желтые цыплятки.

Квохчет курочка "Ко-ко" -

Не ходите далеко.

(Взрослый приближается к "кошке".)

Говорит:

- На скамейке у дорожки

Улеглась и дремлет кошка.

Кошка глазки открывает

И цыпляток догоняет!

"Кошка" открывает глаза, "мяукает" и бежит за "цыплятами", которые убегают в определенный угол комнаты - "курятник", к "курочке-маме".

Курица" защищает "цыплят", разводя руки в стороны и говоря при этом: "Уходи, кошка, не дам тебе цыпляток!"

Мотылек

 Взрослый читает стихотворение, а ребенок изображает мотылька.

На зеленом на лужку

Мотыльки летают

И с цветочка на цветок

Весело порхают.

(Малыш бегает, руки в стороны - "мотылек летает".)

Тетя вышла на лужок,

У нее в руках сачок.

Берегись-ка, мотылек,

Улетай скорей, дружок!

(Взрослый держит в руках яркий сачок. После слов "Берегись-ка, мотылек" ребенок убегает, и взрослый "ловит" его сачком.)

Змейка

(русская народная игра)

Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить на правление движения всей группы: побежать в противо положную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90 ), закрутить цепочку «змейкой», описать круг и т.д.

Правила:

Все дети должны крепко держаться за руки, что бы «цепочка» не порвалась.

Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать «след в след».

Хорошо использовать в игре естественные препят ствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками, сбегать по склонам неглубоких овра гов. При игре в помещении можно создать «полосу пре пятствий» из больших кубиков или спортивных пред метов (обручей, кеглей, гимнастических скамеечек).

Игру можно остановить, если «цепочка» порвалась,

и выбрать нового ведущего

Салки

(русская народная игра)

Перед началом игры надо выбрать водящего («сал ку»). По команде все дети кидаются врассыпную, а во дящий начинает гоняться за одним из детей. Догнав убегающего ребенка и коснувшись его рукой, водящий произносит: «Я тебя осалил!» Теперь этот ребенок ста новится водящим и должен «осалить» другого.

Правила:

1. Водящий гоняется только за одним ребенком из группы.

2. Остальные дети, бегая по площадке, следят за сме ной водящих и должны убегать врассыпную от

 русская народная игра) нового водящего.

«Кошки-мышки» (русская народная игра)

выбирают водящего («кошка»). Другие дети — «мышки» — раз бегаются в разные стороны, а «кошка» пытается дог нать их. Игрок, которого он коснулся рукой, становится водящим.

Правила:

Водящий гоняется за разными детьми, пытаясь догнать того ребенка, который находится к нему ближе всего.

Если «кошка» хочет догнать какого-то определен ного ребенка, то он должен сначала громко назвать его по имени. По условиям игры можно несколько раз менять «цель», т.е. называть другое имя и начинать гоняться за этим ребенком, если он оказался вблизи «пятнашки».

Все игроки должны внимательно следить за сме

ной водящих и стараться во время игры находиться от них на расстоянии

«Липкие пеньки» башкирская народная игра)

Водящие (их несколько человек одновременно) при саживаются на корточки, а остальные игроки бегают между ними. Водящие пытаются, неподвижно сидя на корточках, поймать или хотя бы коснуться руками («ветками») пробегающих детей. Если им это уда лось, то пойманный ребенок становится водящим, и теперь сам должен ловить («приклеивать») веселых бегунов.

Правила:

Нельзя ловить игроков за одежду.

«Пеньки» не должны сходить с места.

«Вестовые» (якутская народная игра)

Перед началом игры дети делятся на две команды и разбиваются в них по парам. В каждой паре один ребенок будет «вестовым», а другой «оленем». В поме щении или на площадке обозначается место для двух «столбов». Игра проводится в виде эстафеты: каждый вестовой вместе со своим оленем «скачет» к столбу, обегает его вокруг по часовой стрелке два раза и быстро возвращается к своей команде. Там он отдает свою связку тесемок («письмо») следующей паре игроков, и новый «весто вой» с «оленем» опять пускается в путь.

Выигравшей считается команда, чьи «вестовые» пер выми вручат «письмо» судье по окончанию пути.

Правила:

«Вестовой» не должен обгонять своего «оленя».

Надо обязательно сделать два круга возле столба

Следующий «вестовой» не имеет права выбегать навстречу игрокам своей команды, возвращающимся с «письмом».

«Ворота» (русская народная игра)

Все дети разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу. Они берутся за руки, которые поднима ют высоко над головой, образуя «ворота». Дети из по следней пары быстро пробегают под воротами и вста ют впереди всех, затем бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все дети пробегут под воротами.

Правила:

Дети держат друг друга за руки, пробегая под воротами.

Нельзя задевать «ворота».

Во время игры можно изменять высоту ворот, по степенно «опуская руки»: это значительно усложнит выполнение задания.

«Капканы» (русская народная игра)

Для этой игры выбирается несколько игроков, кото рые встают парами, лицом друг к другу - это «капканы». «Капканы» должны быть расставлены по игровому полю равномерно. Остальные дети бегают, свободно пробегая через «капканы», пока они открыты.

Неожиданно «капканы» закрываются: водящие опус кают руки (сигналом может служить свисток судьи или прекращение музыки). Те дети, которые в этот момент пробегали через капканы, оказываются в ловушке.

Пойманные игроки и дети, изображавшие в игре «капканы», берутся за руки и становятся в круг, под нимая сомкнутые руки вверх. Остальные игроки обра зуют «цепочку», которая змейкой вьется по кругу, про бегая через «капканы». «Капканы» закрываются снова, и опять некоторые дети оказались в ловушке: теперь внутри круга.

Правила:

Игра продолжается до тех пор, пока насвободе не

останется всего несколько детей.

Игру можно повторять 2—3 раза, заменяя «кап

каны».

В конце игры надо отметить самых ловких игро

ков и самый удачливый «капкан».

«Золотые ворота — круговые» (русская народная игра)

В этой игре половина игроков образует круг, взяв шись за руки и подняв их вверх — это круглые ворота. Остальные дети образуют живую цепочку, которая по очередно огибает каждого игрока, стоящего в круге. Дети, изображающие «ворота», повторяют речитативом стих

На последнем слове дети опускают руки и ловят тех, кто оказался внутри круга.

Пойманные дети образуют вместе с детьми, уже сто явшими в круге, еще больший круг, и игра продолжа ется. Постепенно цепочка игроков становится все коро че, а детей в круге — все больше.

Игра заканчивается, когда вне круга остаются всего несколько детей.

«Удмуртские горелки» (удмуртская народная игра)

Играющие разбиваются на пары и строятся колон ной». Однако водящий стано вится лицом к первой паре, впереди от нее, примерно в 10 шагах. Он держит в поднятой руке платок или

шарф.

Последняя пара разъединяет руки, и каждый игрок бежит вдоль своей стороны колонны вперед, к водяще му. Тот игрок, который успеет схватить платок пер вым, становится водящим, а другой игрок становится в пару с прежним водящим во главе колонны. Вся ко лонна постепенно продвигается вперед, а водящий от ступает на несколько шагов назад, чтобы расстояние между ним и первой парой не уменьшалось.

«Два Мороза» (русская народная игра)

Для этой игры надо выбрать двух водящих — «двух морозов».

Один — «Мороз Красный нос», а другой — «Мороз Синий нос». Обозначаются две крайние линии на про тивоположных концах поля: здесь можно прятаться от «морозов». По полю гуляют два «мороза». Они гром ко произносят: «Я — Мороз Красный нос!», «А я — Мороз Синий Нос». А потом вместе спрашивают у детей: «Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?»

Дети хором отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!» После этого дети стараются быс тро перебежать из одного конца поля на другой, чтобы успеть спрятаться за спасительную линию границы поля, где мороз им уже не страшен. «Морозы» стара ются догнать и «осалить» бегущих через поле детей. Если «мороз» коснулся рукой ребенка, то он считается «замороженным». Этот игрок должен замереть («замер знуть») в той позе, в которой его настигнул «мороз».

«Стой, олень» (игра, народа коми)

Водящий («пастух», «охот ник»), который определяется по жребию или считалке, должен поймать за игру нескольких «оленей».

Игра начинается, когда водящий закричит: «Беги, олень!» Все игроки кидаются по площадке врассыпную, а «пастух» пытается догнать любого «оленя», коснув шись его небольшой палочкой и произнеся: «Стой, олень!» Игра продолжается до тех пор, пока «пастух» не поймает пять оленей.

Правила:

Надо лишь касаться игрока палочкой, а не уда рять его.

Игроки, выбежавшие за пределы площадки, счи таются пойманными.

Волк и овцы (русская народная игра)

Перед началом игры надо выбрать «волка» и «пас туха», остальные дети будут «овцами». На противопо ложных сторонах площадки обозначают границы двух «овчарен» — это места, где «овцы» могут спастись от волка. Перед началом игры все «овцы» должны расположиться на краю поля, в одной из «овчарен». В цент ре площадки очерчивают круг: здесь будет «волчье ло гово». Дети хором произносят: Пастушок, пастушок, Заиграй в рожок! Травка мягкая, Роса сладкая. Гони стадо в поле, Погулять на воле!

«Пастух» играет в «рожок» и так выпускает своих «овечек» погулять по заливному лугу. «Волк» внима тельно следит за пасущимися «овечками» из своего «логова». Когда «пастух» крикнет: «Волк!», «овечки» должны успеть добежать до другой овчарни, на проти воположной стороне поля. А «волк» выскакивает из своего «логова» и пытается их поймать («осалить»). «Пастух» защищает «овечек», загораживая их от «вол ка». «Овечки», которых «волк» поймал, выходят из игры.

Правила:

1. «Волк» не должен ловить «овечек», достаточно только «осалить» их.

«Пастух» не должен задерживать «волка», хватать его руками, он может только заслонять своих «овечек».

«Овечкам» нельзя возвращаться в ту «овчарню», из которой они вышли на пастбище. Они должны обя зательно перебежать «поле», попав на его противополож ную сторону, минуя «волчье логово».

«Ястреб и утки» (бурятская народная игра)

Игра проводится на улице. Необходимо разделит участок на несколько зон: «камыши», «озеро». На другом конце поля располагается «ястреб» — это ведущий, который будет ловить «уток». «Утки» должны по команде убегать от «ястреба», по дороге к «озеру» прячась в «камышах». «Камыши» — это несколько игроков, которые располагаются в произвольном порядке «Утки» спасаются сначала среди «камышей», потом — в «озере», где «ястреб» уже не может их ло вить. Если «ястреб» сумел «осалить» нескольких уток, то они считаются пойманными и выходят за пределы игрового поля.

«Бег с палкой в руке» (ингушская народная игра)

Дети должны пробежать от старта до финиша, дер жа перед собой палку на ладони вытянутой вперед руки. Если ребенок во время бега уронил палку, то он выбывает из игры.

Побеждает тот, кто сумел первым добежать до фи ниша и не уронить палку.

«Слепой медведь» (осетинская народная игра)

По жребию выбирают водящего «слепого медведя». Этому ребенку плотно завязывают глаза.

Остальные дети приближаются к медведю и начи нают трещать деревянными палочками. «Слепой мед ведь» идет на звук и пытается поймать или «осалить» любого игрока. Спасаясь от медведя, игроки убегают врассыпную. Но при этом они не должны покидать пределов игрового поля. .

Пойманный игрок сам становится «слепым медве дем».

«Жмурки» (русская народная игра)

Перед началом игры по жребию определяют, кто будет водящим. Ему плотно завязывают глаза, чтоб он не мог ничего видеть, и ставят лицом к стенке Водящий громко считает: «Раз, два, три, четыре, пять я иду искать». За это время остальные дети должны спрятаться Водящий на ощупь пускается на поиски детей, а те, перебегая с места на место, стараются не шуметь, чтобы он не услышал, где они находятся. Водящий пытается сначала поймать игрока, а затем, если ему это удалось, должен опреде лить, кто перед ним. Угаданный игрок сам становит ся водящим.

Жмурки (в кругах) (башкирская народная игра)

Начертить круги мелом на асфальте или палоч кой на земле, больше чем игроков. По команде взросло го водящий идет наугад, а другие игроки перебегают из кружка в кружок до тех пор, пока водящий не по дойдет вплотную к одному из них. Тогда все «замира ют», а водящий должен в полной тишине попытаться на ощупь найти, где спрятался игрок. Ребенок, которого ловят, может приседать, наклоняться в сторону, но ни при каких обстоятельствах не сходить с круга. Если он не смог удержать равновесия и заступил за круг, он считается проигравшим.

Если водящий сумел найти игрока, стоящего на кру ге, то он должен еще определить на ощупь, кого он пой мал. Если это ему удалось, то этот игрок становится водящим.

Жмурки «Маша и Яша» (русская народная игра)

Для этой игры дети выбирают водящими мальчи ка и девочку. Мальчика назначают «Машей»: теперь он должен говорить тонким голосом, а девочку «Яшей»: с этого момента она говорит басом. Обоим водящим завязывают глаза. Остальные дети берутся за руки и образуют вокруг ведущих замкнутый круг. Водящие становятся в круг, «Яша» ищет «Машу», окликая ее басом, а «Маша» откликается, но не очень-то спе шит навстречу «Яше». Если «Яша» вслепую примет за «Машу» другого ребенка, ему указывают на ошиб ку. Игра продолжается до тех пор, пока смешная па рочка наконец не встретится. Затем можно выбрать другую пару игроков.

«Маляр и краски» (татарская народная игра)

Перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «крас ками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал названия. Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» — «У меня красок много, — отвечает «хозяйка красок», — какую тебе?»

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, ка кой цвет назовет «маляр». Названная «краска» долж на вскочить с лавки и успеть добежать до противопо ложного конца комнаты или площадки, где можно бу дет укрыться за специально начерченной линией.

«Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убе гающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбирать другого «маляра», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

«Свечки» (русская народная игра)

Все дети встают в круг, а водящий становится в центр круга и бросает мяч вверх со словами: «Свечка!» Пока мяч находится в воздухе, все дети кидаются врассып ную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стоп!» Дети должны остановиться, а водящий пытается мячом по пасть в ближайшего от него игрока. Если ему это уда лось, то этот игрок становится водящим.

«Заяц» (русская народная игра)

Дети становятся кругом, в центре круга — «заяц». Игроки начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы он задел «зайца». «Заяц» пытается увернуться от мяча. Игрок, сумевший задеть мячом зайчика, ста новится на его место, и игра продолжается.

.

«Вышибалы»

(русская народная игра)

Перед началом игры по жребию определяют двух «вышибал». Они становятся на противоположных кон цах площадки. Остальные дети выстраиваются в ряд на середине площадки, лицом к «вышибале», у которо го мяч. «Вышибала» с размаху бросает мяч, пытаясь задеть любого из игроков на середине поля. Если ему это удалось, то такой игрок считается выбывшим из игры: он должен отойти за границы площадки. Мяч, проскочивший мимо игроков, должен поймать другой «вышибала»: теперь его очередь бросать

«В узелок» (татарская народная игра)

Водящий должен отойти на несколько шагов от ос тальных детей, которые стоят или усаживаются в кру жок. Расстояние между детьми должно быть примерно 1,5—2 м.

Игроки перекидывают узелок (или мяч) по кругу, своим соседям слева или справа, а водящий бегает за кругом и пытается его поймать. Если ему удастся хотя бы коснуться узелка на лету или в руках у одного из игроков, то игрок, не сумевший защитить узелок, ста новится водящим. Игра продолжается.

«Лунки» (русская народная игра)

Игроки выкапывают на площадке вдоль прямой ли нии несколько неглубоких ямок — лунок. Параллель но на расстоянии 2—3 м проводят другую линию: от нее надо будет закатить или забросить небольшой ре зиновый мяч поочередно в каждую лунку — это опре деляется до начала игры. Первый игрок бросает мяч в лунки, пока не промахнется. Затем каждый ребенок пытается попасть в лунки. Если ни один ребенок не сумеет с первого раза попасть во все лунки без промаха, то игра повторяется, причем каждый игрок бросает мяч в ту лунку, где он промахнулся. Выигравшим считает ся игрок, первым сумевший метко попасть мячом во все лунки поочередно.

«Хромая лиса» (татарская народная игра)

В начале игры надо расчертить площадку, опреде лить, где будет располагаться «лисья нора», «дом», «курятник», и выбрать, кто из детей будет «хромой ли сой» и «хозяином курятника». «Хромая лиса» скачет на одной ноге из своей норы к «курятнику» мимо «дома», а «хозяин дома» спраши вает у нее, куда она собралась

Доверчивый хозяин «ложится спать» (закрывает гла за), а плутовка-лиса залезает в «курятник» и начинает гоняться за «курами». При этом она должна прыгать на одной ноге, вставать на обе ноги сразу ей запрещено. Иногда до начала игры договариваются, что «хромая лиса» может менять ногу, если устанет долго прыгать на одной ноге. «Куры» разбегаются от лисы врассып ную, но выбегать из курятника им строго запрещено.

Прыгая за «курами», «хромая лиса» стремится «оса лить» кого-нибудь рукой. Игрок, которого лиса сумела коснуться, сам становится лисой в следующей игре.

Если лиса встала на две ноги и хозяин курятника заметил это, то он с криком бросается к лисе, и она убегает в нору. Если хозяин догонит лисицу и она не успеет спрятаться в норе, то этой лисе придется во дить еще раз.

 «Лапта» (русская народная игра)

Игроки делят ся на две команды, в каждой команде выбирают своего водящего, он будет подавать мяч первым.

Игра проводится на улице. С одной стороны игрово го поля находится «город», а с другой, на расстоянии 10—20 м, чертится линия кона. Игроки «города» рас полагаются на его территории, игроки поля в произ вольном порядке располагаются в «поле». Водящий первым подбрасывает мяч и с помощью лапты направ ляет его в «поле», быстро бежит к линии кона, а затем также быстро возвращается в «город». Игроки «поля» ловят мяч в воздухе или поднимают его там, где он упал, и с этого места они могут «пятнать» бегущего противника, если он еще находится в «поле».

«Альчики» (игра народов Дагестана,)

«Альчики» (так называли в Дагестане лодыжки ног барана или козы) кладут на плоский камень у глухой стены. Каждый игрок ставит на камень по два альчика (косточки). Первый бросок каждый игрок делает из-за контрольной линии, расположенной на расстоянии 5— 10 шагов от камня (в зависимости от возраста игро ков). Если игрок сумел, стоя за контрольной линией, добросить свою биту до камня и сбить с него альчик, то он забирает себе этот альчик и снова бьет по оставшим ся альчикам, но уже с того места, куда отскочила от стены его бита. Если игрок промахнулся, то ход пере ходит к следующему игроку. Выигрывшим считается тот, кто соберет больше всех альчиков. Можно исполь зовать вместо альчиков карандаши или палочки дли ной около 10 см.

«Шапка канатоходца» (игра народов Аагестана)

История этой игры восходит к древним обычаям горских народов, для которых одним из основных уме ний было умение удержать равновесие на крутых гор ных тропах. Первоначально в игру играли так: распо лагали два крупных камня высотой до 50 см на рас стоянии 3—5 шагов друг от друга и сверху на них клали шест. Игрок должен был перенести шапки всех участников по очереди от одного камня к другому, ни разу не оступившись и не уронив ни одну шапку. Для игры можно использовать гимнастическую скамейку, по которой должны будут ходить дети в ходе игры. В этой игре дети могут просто потренироваться пере носить в одной руке предметы (например, свои панам ки), переходя из одного конца скамейки в другой и возвращаясь обратно.

Волк и жеребята

(якутская народная игра)

Считалкой выбирают Волка и две-три Лошади, а остальные дети изображают Жеребят. Лошади огораживают чертою поле — «пастбище», на котором пасутся Жеребята, и охраняют их, чтобы не ушли далеко от «табуна», так как там бродит Волк. Место Волку также очерчивают — это «логово». Все становятся на свои места, и игра начинается. Пасущиеся Лошадки распростертыми руками сгоняют в «табун» резвящихся и старающихся убежать с «паст бища» Жеребят, но за линию Лошадки не выходят. Волк ловит Жеребят, убегающих от «табуна» за пределы «пастбища». Пойман ные Волком Жеребята выходят из игры и находятся в «логове».

Волк и козлята

(русская народная игра)

На площадке проводят две линии, за которыми находятся «дом Волка» и «дом Козлят», между линиями — «поляна». Считалкой выбирают Волка, он идет в свой дом и «ложится спать». Козлята идут в свой «дом». Через некоторое время Козлята выходят на полянку и говорят:

— Пока Волк спит, можно и погулять Немного погуляв, Козлята спрашивают:

Волк, Волк, ты встаешь?

Волк, потягиваясь, отвечает:

Нет еще, только правый глаз открыл...

Козлята резвятся дальше. Постепенно Волк просыпается, неожиданно выскакивает из своего «логова» и начинает ловить Козлят. Игра заканчивается, когда Волк переловит всех Козлят. Самый ловкий Козленок, который остался последним, считается победителем и становится Волком в следующий раз.

Волк и овцы

(русская народная игра)

Считалкой выбирают Волка, все остальные участники — Овцы. Они просят Волка пустить их в лес погулять:

— Разреши нам, Волк, погулять в твоем лесу!

Волк отвечает:

— Гуляйте, гуляйте, да только трапу не шипите, а то мне спать

будет не на чем.

Овцы сначала только гуляют в лесу, но вскоре начинают «щипать траву» и петь:

— Щиплем, щиплем травку,

Зеленую муравку,

Бабушке на рукавички,

Дедушке на кафтанчик,

Серому волку

Грязи на лопату!

Волк бежит по «поляне» и ловит Овец, пойманный становится Волком, и игра возобновляется.

Волк и ягнята

(бурятская народная игра)

Выбирают Волка и Овцу, остальные участники — Ягнята. Волк сидит на дороге, по которой идет Овца с Ягнятами. Овца впереди, Ягнята позади, крепко держась друг за друга и за Овцу. Подходят к Волку. Овца спрашивает:

Что ты здесь делаешь?

Вас жду.

А зачем нас ждешь? — Чтобы всех вас съесть!

С этими словами он бросается на Ягнят, а Овца загораживает их. Волк может ловить только последнего Ягненка, отталкивать Овцу нельзя. Ягнята ловко следуют за движениями Овцы.

Гуси

(русская народная игра)

На площадке чертят небольшой круг, в середине которого сидит Волк. Участники делятся на Гусей и Гусят. Гуси, взявшись за руки, образуют большой круг. Между кругом, где сидит Волк, и хороводом Гусей становятся в небольшой круг Гусята. Хоро воды Гусей и Гусят идут в разные стороны и при этом ведут диа лог:

Гуси вы гуси!

Га-га-га, га-га-га!

Вы, серые гуси!

Га-га-га, га-га-га!

Где вы бывали?

Га-га-га, га-га-га!

Кого вы видали?

Га-га-га, га-га-га!

После этих слов выбегает Волк и старается поймать Гусенка. Гусята разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе Гусей. Пой манного Гусенка Волк ведет в середину круга — в «логово». Гусята становятся в круг и отвечают:

Мы видали волка, Унес он гусенка, Да самого лучшего, Да самого большого. Гуси отвечают: Ах, гуси, вы гуси! Щипайте-ка волка, Спасайте гусенка!

Гуси машут «крыльями», с криком «га-га» бегают по кругу, донимают Волка. Пойманные Гусята в это время стараются уле теть из круга, а Волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные Гусята уходят от Волка

Гуси-лебеди

(русская народная игра)

В начале игры выбирают Волка и Хозяина, остальные участ ники — Гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят «дом», где живут Хозяин и Гуси, на другой — живет Волк. Хозяин выпус кает Гусей погулять, «травки пощипать». Гуси уходят от «дома» довольно далеко. Через некоторое время Хозяин и Гуси перекли каются:

Гуси-гуси!

Га-га-га.

Есть хотите?

Да, да, да.

Гуси-лебеди! Домой!

Серый волк под горой!

Что он там делает?

Рябчиков щиплет.

Ну, бегите же домой!

Серый волк за горой

Не пускает нас домой!

Гуси бегут в «дом», Волк пытается их поймать. Пойманные Гуси выходят из игры. Игра кончается, когда ПОЧТИ все Гуси пойманы. Последний оставшийся Гусь, самый ловкий и быстрый, стано вится Волком.

Правила игры. Гуси должны «летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

День и ночь

(азербайджанская народная игра)

На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики — команда «Ночь», у дру гой становятся девочки — команда «День». По команде водящего «ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «день!» девочки ловят мальчиков. Пойманные переходят в команду соперника.

Ежик и мыши

(белорусская народная игра)

Выбирают считалкой Ежика и водящего. Остальные участники делятся на детей и Мышей и становятся в круг. Ежик — в центре круга. По сигналу водящего все идут вправо, Еж — влево. Участ ники говорят:

Бежит ежик — тупу-туп, Весь колючий, острый зуб! Ежик, ежик, ты куда? Что с тобою за беда?

После этих слов все останавливаются. К Ежу подходит один из детей и говорит:

Ежик ножками туп-туп! Ежик глазками луп-луп! Слышит ежик — всюду тишь, Лишь скребется в листьях мышь!

Еж имитирует движения: осторожно ходит, прислушивается. Мыши в это время бегают вокруг. Ведущий говорит:

Беги, беги, ежик,

Не жалей ножек,

Ты лови себе мышей,

Не лови наших детей!

Мышки бегают по кругу, выбегая и за круг. Еж их ловит (пят нает). Игроки быстро приседают и опускают руки. Мышка пой мана: она в мышеловке. Игра повторяется несколько раз.

Золотые ворота

(русская народная игра)

Все участники делятся на две группы, в одной должно быть четное число человек. Они образуют пары, встают лицом к лицу и поднимают вверх руки, получаются «ворота». Участники второй группы берутся за руки, образовывая цепочку.

Цепочка должна быстро пройти через «ворота». Участники-«ворота» громко проговаривают считалку:

Золотые ворота, Проходите, господа! Первый раз прощается, Второй раз запрещается, А на третий раз Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, «ворота» закрываются. Участники, которые оказались пойманными, становятся «воро тами». Игра продолжается некоторое время.

Здравствуй, догони! \*

(игра народов Сибири)

По краям площадки проводят линии — «дома». Игроки делятся на пары Хозяин — Гость и расходятся по своим «домам». Гость приходит к Хозяину, подает ему правую руку и говорит:

Здравствуй!

Хозяин отвечает:

Здравствуй!

Гость говорит:

Догони!

И бежит в свой «дом». Хозяин его догоняет. Дети по очереди ходят друг к другу в гости. Говорить «догони» надо у порога «дома» игрока-партнера. Выигрывает тот, кто догонит. В гости можно идти по-разному: важно, не торопясь, радостно, вприпрыжку, строевым шагом, как клоуны в цирке и т. д. Игра получается очень смешной.

Кот и мышка {/

(литовская народная игра)

Играют вдвоем. Один игрок — Кошка, а другой — Мышка. Кошка становится около одного конца скамейки, а Мышка — у противоположного. Кошка спрашивает Мышку, та отвечает:

Мышка, мышка, где была?

В кладовой.

Что там делала?

Масло ела.

А мне оставила?

Не оставила.

А где ложечки положила?

Под бочку сунула.

А куда кувшин поставила?

Шла по камешкам, напала злая собака — я уронила и раз

била.

Тогда я буду тебя ловить.

Я убегу.

Мышка старается убежать от Кошки. Если Кошка ее поймала, они меняются ролями. Если Кошка, пробежав несколько кругов вокруг скамейки, не может поймать Мышку, надо предложить им поменяться ролями и изменить направление бега.

Кошки-мышки \У

(русская народная игра)

Считалкой выбирают Кошку и Мышку (желательно, чтобы Кошкой был более сильный участник). Затем все остальные учас тники берутся за руки и образуют круг, внутри которого бегает Мышка. Кошка находится снаружи и пытается поймать Мышку, проникнув в круг. Остальные игроки ее не пускают. Она должна ра зорвать сцепленные руки и пробиться в круг. Кошка может также «поднырнуть» под руки или перепрыгнуть через них. После этого Мышка может выбраться наружу. Когда Кошка поймает Мышку, они становятся в круг и выбираются новые Кошка и Мышка.

Пчелки и ласточка

(русская народная игра)

Считалкой выбирают Ласточку и на возвышении отмечают небольшой круг — ее «гнездо». Остальные участники — Пчелы — «летают» по «поляне» и напевают:

Пчелки летают,

Медок собирают!

Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем «гнезде» и слушает их песенку. По окончании песни Ласточка говорит:

Ласточка встанет, Пчелку поймает.

После этого Ласточка вылетает из «гнезда» и ловит Пчел, кото рые «летают» по всей площадке. Пойманный играющий стано вится Ласточкой, игра повторяется.

Серый волк \*

(татарская народная игра)

На расстоянии 20-30 м одна от другой чертят две линии, за одной линией — «логово» Волка, за другой — «дом». Считалкой выбирают Серого Волка и водящего. Присев на корточки, Серый Волк прячется за одной чертой (в кустах или в густой траве). Остальные игроки находятся на противоположной стороне за другой чертой. По сигналу все идут «в лес собирать ягоды». Водя щий спрашивает, а дети хором отвечают:

Куда вы спешите?

В дремучий лес.

Что вы делать там хотите?

Малины наберем.

Зачем малина?

Варенье варить.

А если встретите волка?

Волк нас не догонит.

После этих слов Серый Волк выскакивает из укрытия и гонится за детьми, а они быстро убегают за черту — «домой». Пленников он уводит в «логово» — туда, где прятался сам. Выигрывает тот, кого Волк не поймает.

Сокол и лиса

 (якутская народная игра)

Считалкой выбирают Сокола и Лису, остальные дети — Соко лята. Сокол учит Соколят «летать»: бегает в разных направлениях и машет «крыльями». Соколята бегают за Соколом и точно пов торяют его движения. Вдруг выскакивает из норы Лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы Лиса их не заметила. Лиса ловит только тех, кто не присел.