**Картотека подвижных игр .**

 ***Игры на прогулке осенью***

**№1 «Зайцы и морковка».**

 На земле рисуют круг диаметром 8-10 метров. Можно сделать и квадрат. Это будет «огород». В «огороде» кладут 10 морковок или любых других предметов, которые будут эти морковки символизировать. Выбирается огородное «Пугало», которое будет ловить зайцев. По сигналу ведущего зайцы могут вбегать в круг и воровать морковь, а «пугало»- ловить зайцев. Пойманный заяц выбывает из игры. Но «пугалу» разрешается ловить зайцев только тогда, когда они забегут в «огород», за пределами круга их ловить нельзя.

**№2 «Два вола».**

На участников надевается, как упряжка, длинная верёвка, и каждый из двух участников старается «утянуть» соперника за собой, в свою сторону. При этом оба стараются дотянуться до приза, который расположен в полуметре за спиной каждого игрока.

**№3 «Поезд».**

Дети встают друг за другом , образуя поезд. Поезд идёт со станции Дубовой к Берёзовой, Рябиновой, Кленовой, Еловой и т. д.

Ведущий открывает билетную кассу и продаёт детям билеты- разные листья деревьев. Поезд прибывает на Берёзовую станцию, дети с билетами до этой станции выходят- а поезд отправляется на другие станции. На обратном пути поезд берёт пассажиров, ожидающих на станциях. Для этого дети должны показать обратный билет.

**№4 «Кривая дорожка».**

На земле или асфальте чертят кривую змеевидную черту- дорожку. Можно проложить бельевой шнур. Смотря всё время под ноги сквозь перевёрнутый бинокль, нужно пройти дорожку с одного конца до другого и не споткнуться. Можно упростить это упражнение, заменив бинокль свёрнутой из бумаги трубой.

**№5 «Собери шишки».**

Каждому игроку дают в руки корзину и завязывают глаза. На игровой площадке раскладывают кубики( или настоящие шишки). По сигналу игроки начинают на ощупь искать шишки и класть их в свои корзинки. Они должны это сделать за минуту.

Победит тот, кто сумеет собрать больше всех шишек.

**№6 «Ловкий дворник».**

Инвентарь: веник, мел, «листья»- бумажки т.д. ( Можно взять скомканные газеты).

Чертится круг-это место «дворника». «Дворник» с веником становится в круг. По сигналу ведущего остальные участники изображают «ветер», то есть кидают бумажки в круг, «дворник» выметает мусор.

 «Дворник» выигрывает, если по истечении минуты в кругу чисто.

**№7 «У кого больше».**

По всему игровому полю разбросаны предметы(кегли, кубики, мячики, игрушки). Дети бегают, стараясь не задевать предметы и не натыкаться друг на друга. По сигналу ведущего «Собирай!» начинают быстро собирать предметы. Побеждает тот, кто сумеет собрать наибольшее число предметов.

**№8 «Лучшая фигура».**

Считалкой выбирают первого водящего. Он говорит нараспев: 2Покажи самую лучшую фигуру…» и называет, что нужно показать. Например, самолёт. Дети, расставив широко руки, с завываниями носятся по площадке. Ведущий выбирает того, кто, по его мнению, лучше всех изобразил самолёт. Этот игрок и становится следующим водящим и загадывает, какую бы фигуру хотелось увидеть ему.

**№9 «Найди цвет».**

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: «Коснитесь (называет цвет),раз, два, три!» Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь

(предмет, часть тела, одежду) названного цвета остальных участников в круге. Кто последний- выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

**№10 «Жмурки на месте».**

 Водящий закрывает глаза или ему их завязывают. Его ставят на середину площадки. Остальные выбирают себе места у деревьев, скамеек, пеньков и т. д. Затем «жмурка» отправляется на поиски. Играющие стараются не попасться, но они не могут покидать своё место. Можно только присесть, нагибаться, залезать наверх того, с чем рядом стоишь, но при этом хотя бы кончиком ноги или руки касаться того предмета, у которого выбрано место. Водящий должен коснуться игрока и узнать его.

**№11 «Карлики и великаны».**

Игроки становятся в круг. Когда ведущий говорит «карлики», все должны присесть, а когда говорит «великаны»-подняться. Кто ошибается- выходит из игры. Побеждают 2-3 игрока, которые остаются в игре.

**№12 «Бильбоке».**

Старинная французская игра с привязанными шариками, которые подбрасываются и ловятся ложечками.

Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 см. Один конец приклейте липкой лентой к шарику от настоящего тенниса, а другой-к донышку пластмассового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки.

Играют несколько человек. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. За это начисляется одно очко. Ловить шарик по очереди до промаха. Промахнувшийся передаёт бильбоке следующему игроку. Победителем становиться тот, кто первым наберёт условленное количество очков.

**№13 «А так смешно».**

Игра начинается с выбора водящего. Делают это с помощью считалки. Когда водящий выбран, игроки выстраиваются в одну линию и обязательно смотрят на водящего. Тот своими гримасами, движениями, ужимками должен рассмешить игроков. Кто засмеялся первым- занимает место водящего и сам смешит игроков.

**№14 «Кто позвал».**

Выберется водящий, он становится спиной к детям на расстоянии 3-4 м и закрывает глаза. Ведущий подходит к одному из участников игры и притрагивается рукой. Тот громко зовёт водящего, называя его имя.

Водящий разворачивается.

-Кто тебя позвал, угадай!- спрашивает ведущий. Водящий называет того, кто, пол его мнению, его звал. Если угадал, названный становится водящим, водящий- ведущим, а ведущий встаёт в ряд игроков.

**№15 «Атомы».**

Все участники игры врассыпную бегают по площадке. Ведущий( взрослый или ребёнок) громко называет какое-то число(в зависимости от количества участников). Играющие должны быстро составить группы( подойти в условленное место, встать в круг, в шеренгу), в каждой из которых столько участников, сколько назвал ведущий. Все в группе должны держаться за руки.

**№16 «Огонь- вода».**

Выбирается ведущий, остальные участники становятся вокруг него на небольшом расстоянии. Когда ведущий громко говорит: «Огонь!»- все начинают приседать, когда говорит: «Вода!»- все бегут в одну сторону по кругу, каждый в своём темпе. Ведущий старается запутать игроков, повторяя подряд одно и тоже слово, меняя интонацию, делая движения, соответствующие другому слову. Кто ошибся, выходит из игры. Играют до тех пор, пока останется один участник. Он считается победителем.

**№17 «Перелёт птиц».**

По сигналу «Птицы улетают» дети бегают по всей площадке, подняв руки ( «крылья») в стороны. По сигналу «Буря!» птицы скрываются на «деревьях»

(бегут к скамейкам, пенёчкам, любым возвышениям на площадке и взбираются на них). По сигналу «Буря прекратилась!» дети спускаются, и игра возобновляется.

**№18 «Дождь идёт».**

На земле чертится круг- домик. Ведущий разделяет детей на две команды. Первая начинает резвиться, прыгать по площадке. При словах ведущего: «Дождь идёт бегите в дом!»- ребята сразу же должны бежать в домик, а те дети, которые изображают дождь, пытаются в это время их поймать. Те, кто успел спрятаться в круге, считаются спасёнными до тех пор пока не пойманным не останется один ребёнок. Он и считается выигрышным.

**№19 «Домик у дерева».**

С помощью считалки выбирается водящий. Все участники игры становятся возле деревьев. По сигналу ведущий начинает перебегать от дерева к дереву. Задача водящего- занять дерево без игрока. Тот, чьё место у дерева занято, становится водящим, а игра продолжается.

**№20 «Мельница».**

Все играющие становятся вкруг на расстоянии не менее 2 м. друг от друга. Один из играющих получает мяч и передаёт его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч. Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остаётся в игре последним.

**№21 «Картошка в ложке».**

Надо пробежать определённое расстояние, держа на вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега можно засекать по часам. Если картофелина упала, её кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Ещё увлекательнее состязание команд.

**№22 «Фрукты на верёвочке».**

На верёвке на ниточке привязаны яблоки и груши. Ребёнок завязывает глаза. Он должен подойти к верёвке, срезать ножницами любой плод и угадать его на ощупь.

 *Игры на прогулке зимой.*

**№1 «Снежный баскетбол».**

 Дети становятся в одну шеренгу. У каждого из них заготовлено по 10-15 снежков. Примерно в 5 метрах перед каждым ребёнком приготовлена «корзина»- небольшая ямка в снегу. Задача игроков- попасть в свою корзину максимальным количеством снежков.

**№2 «Кому на ком».**

 Из снега лепят большой ком. Дети встают вокруг него, взявшись за руки.

Взрослый говорит: «Раз, два, три! Тяни приятеля к этому кому, а сам упирайся!»

Тот, кто упадёт на км или хотя бы ступит на него ногой, выходит из игры.

**№3 «Кто кого перетянет».**

 Для этой игры нужны санки( две пары) и крепкая верёвка. Детей сажают на санки лицом друг к другу на расстоянии 2-3 метра. В руках у них верёвка. По сигналу ведущего соперники тянут верёвку к себе. Кому удаётся притянуть соперника к своим санкам- тот и выиграл.

**№4 «Салки снежками».**

Выбирается водящий, он заготавливает снежки. Определяется игровая площадка, за пределы которой нельзя выходить. Водящий старается запятнать, то есть попасть снежками, играющих, которые бегают по площадке в разных направлениях. Тот, в кого попали, становится помощником водящего и помогает ему стрелять снежками. Игра заканчивается, когда запятнаны все участники, находящиеся на площадке.

**№5 «Заморожу».**

Выбирают двоих детей, которые будут водить. Остальные образуют круг и протягивают руки вперёд. По сигналу ведущего водящие бегут внутри круга в противоположных направлениях, пытаясь шлёпнуть игроков, составляющих круг, по ладоням, которые не стараются убрать. Тот, кого шлёпнули по ладошке, считается «замороженным» и выбывает из игры.

**№6 «На санках вокруг флажка».**

Участники делятся на 2-3 команды, а внутри команд- на тройки. У каждой команды- санки.

 Перед участниками чертят линию, а на расстоянии 20-30 шагов втыкают в снег цветные флажки.

 Один игрок садится на санки, другой берёт их за верёвку, а третий становится сзади, чтобы подталкивать.

 По сигналу игроки везут санки вперёд, объезжают флажки и возвращаются за линию старта. Передают санки следующим тройкам, а сами становятся в конце колонны. Эстафета длится до тех пор, пока все тройки не примут участие в игре. Выигрывает команда, закончившая первой.

**№7 «Лиса и гуси».**

Для игры понадобятся как минимум четыре игрока и открытая местность с нетронутым снегом. Вытопчете в снегу большой круг и две пересекающиеся в середине круга линии. В месте пересечения линий отметьте небольшой островок безопасности. Выберете ребёнка на роль лисы, все остальные игроки- гуси. Лиса преследует гусей и пытается поймать одного из них. Все игроки должны бегать только по тропинкам, а гусей нельзя ловить, если они находятся на островке безопасности. Как только лиса ловит гуся, он становится новой лисой.

**№8 «Масло с санками».**

 Играют на просторной площадке, где можно маневрировать с санками. Число участников -от 5 до 10 человек.

Выбирают двух водящих. Одного сажают на санки- «масло», а в другой возит его. Остальные игроки стараются «отведать масла», то есть запятнать сидящего на санках. Возница защищает «масло» и тоже может пятнать играющих. Кого он запятнает, то становится «маслом», а тот, кто был «маслом», возит его.

**№9 «Меткие стрелки».**

На верхний край небольшого снежного вала кладут гели, кубики, игрушки или какие- либо другие предметы. В которые целятся дети. Определяется расстояние, с которого будут кидать снежки. Каждый ребёнок имеет право на 3-5 выстрелов. Побеждают самые меткие.

**№10 «По мишеням».**

 На заборе, на стене нарисуйте две мишени- круги диаметром около полуметра. Соперники(соревноваться можно вдвоём, а можно командами) запасаются снежками и с условленного расстояния(оно зависит от ваших сил) начинают бросать их мишени. Кто первый сплошь залепит снегом свой круг, тот и выигрывает. В эту игру хорошо играть, когда снег липкий.

**№11 «Кто дальше».**

 В этой игре участвуют две команды. По сигналу судьи игроки начинают бросать снежки как можно дальше. Следующий бросок делают с того места, куда попал снежок предыдущего метателя. И так постепенно все участники перемещаются вперёд. Победительница в игре- та команда, игроки которой ушли дальше от линии старта.

**№12 «Кто дальше».**

 Дети съезжают на санках вниз в любом положении- сидя или лёжа. Задание: как можно дальше проехать до полной остановки.

**№13 «Загони скорее льдинки».**

 Дети делятся на команды. На площадке чертятся 3-4 круга, по числу команд. Члены команд становятся полукругом на расстоянии 15-20 шагов от своих кружков. У каждого ребёнка имеется по клюшке(или просто по палке с широким концом) и цветной льдинке.

Выигрывает группа раньше других загнавшая все льдинки в круг.

**№14 «Засада».**

Игроки одной команды размещаются по разны сторонам площадки, между ними проход. Игроки другой команды по сигналу ведущего должны перебежать «под огнём» на другую сторону. Команда, сидящая в засаде, стреляет снежками в пробегающих. В кого попали, считается убитым и падает на снег. Перебегающим разрешается отстреливать, но их выстрелы не засчитываются: они холостые, даже если попадают в тех, кто в засаде. Потом команды меняются ролями.

 Ведущий посчитывает число «убитых» с той и другой стороны и объявляет победителей.

**№15 «Попади в ведро».**

 На небольшой снежный вал ставят ведро. Дети выстреливают на расстоянии1,5-2 м. от ведра и по сигналу водящего бросают снежки, стараясь, чтобы они попали внутрь ведра. Каждому даётся по 3 попытки, побеждают те, у кого больше попадений.

**№16 «Гонка льдинок».**

Дети выстаиваются на нескольких ледяных дорожках в затылок парами, тройками(в зависимости от ширины): у каждого ребёнка по клюшке и по одной льдинке. Дети по очереди гонят свои льдинки по дорожке, так чтобы она не попала в снег. Выигрывает тот ребёнок, который первым благополучно проведёт льдинку до конца дорожки.

**№17 «Не только метко, но и сильно».**

Если на шесте укрепить круглую мишень, которая могла бы проворачиваться, то можно посостязаться в силе бросков. Кому понадобится меньше снежков, чтобы заставить мишень повернуться боком? (Получаешь один балл). Или даже обратной стороной(2 балла).

**№18 «Не пропусти мяч».**

 Играющие становятся по кругу на расстоянии трёх шагов друг от друга и держат в руке по клюшке или лопатке. Внутри круга находится водящий с клюшкой и маленьким мячом. Он старается прокатить мячик в промежуток между стоящими в кругу.

 Стоящие в кругу должны отбивать мяч. Если водящему прогнать мяч между стоящими за кругом, то выходит из игры тот, у кого мяч прокатится с правой стороны, а водящим выбирается другой ребёнок.

**№19 «Высокая гора».**

 На игровой площадке взрослый размечает квадратные участки одинаковой величины. Размер участка от 30-30 см. до 50-50см. для детей 6-7 лет можно выделить по участку каждому, для младших- один на 2-3 человека. Задача детей- на своём участке выстроить гору из снега максимальной высоты. Чья гора к концу прогулки самая высокая, тот и победил.

**№20 «Весёлый поезд».**

В игре принимают участие 2 команды. Связываются несколько(3-5) санок. Малыши сидят на санках, а взрослые (или дети постарше) по сигналу ведущего тянут санки от старта к финишу. Побеждает та команда, последний вагон «поезда» которой первым пересечёт финишную черту.

**№21 «Снежный футбол».**

 В игру играют всей группой. Главное, чтобы на улице был снег, который хорошо лепится.

 Сначала нужно слепить снежки покрепче. Затем игроки становятся в одну линию, снежки кладут перед собой и ударом ноги пытаются выбить их подальше.

 Чей снежок улетел дальше всех- тот и победил!

**№22 «Эвенийский футбол».**

 Для игры потребуется: мяч большого разума, два нории(посох оленеводов, но подойдут и обычная или лыжная палка).

 Играют две команды по четыре игрока. . для каждой команды устанавливается нории в центре очерченного круга. Вратарь защищает от попадания мячом и не имеют права переступать линию круга. Игру начинают с середины поля по сигналу ведущего. Мяч можно бить только ногами, а вратарь может хватать и отбивать мяч руками. Гол засчитывается, если при попадании мячом нории упал. Можно изменять диаметры кругов вокруг нории и расстояние между ними.

**№23 «Вышибалы со снежками».**

 Определяются границы площадки, за пределы которой выходить не разрешается. Играющие свободно передвигаются по площадке, а двое водящих, бегая за её пределами, бросают в них снежки, бросают в них снежки. Игра заканчивается, когда на площадке останутся только два незапятнанных снежками игрока. Они и становятся новыми водящими.

**№24 «Меткий стрелок».**

 Участники делятся на 2 команды и выстраиваются в шеренги на расстоянии 15-20 м. один из игроков бежит к команде противника и ударяет по протянутым ладоням подряд трёх участников, а затем быстро убегает в свою команду. Тот, кого он ударил третьим, должен попасть в убегающего только что слепленным снежком(метится только в спину!), пока игрок бежит до своей команды.

 Попал- играющий встаёт в команду противника, а из неё игрок бежит к первой команде. Не попал- в стан соперников отправляется его сотоварищ. Побеждает та команда, которая захватила больше «стрелков».

 ***Игры на прогулке весной.***

**№1 «Бег сороконожки».**

Играют 2-3 команды детей. Каждая команда в гимнастический обруч и придерживает его руками. По сигналу группы «сороконожек» начинает движение к финишу.

 Выигрывает команда, пришедшая первой и не упавшая по пути.

**№2 «Лошадки».**

 Ведущий распределяет детей по парам: один- лошадка, другой- всадник. На лошадку надевают вожжи(можно использовать шнур, верёвку или скакалку), пропуская их под мышками. Игроки выстраиваются в одну линию. По сигналу ведущего начинаются скачки. Надо проскакать на лошадке до противоположного края площадки и вернуться обратно. Победителями объявляется пара, сумевшая выполнить задание быстрее других.

Пара, доковылявшая до финиша первой, получает приз.

**№3 «В лиса».**

 Для игры нужен жгут из мягкой верёвки длиной около 50 см(можно взять шарф, пояс и др.). Выбирается водящий («лис»). Все становятся в колонну по одному, руки опущены. Водящий идёт вдоль колонны и передаёт кому- нибудь незаметно жгут. Получивший жгут бежит вперёд и старается «запятнать» им первого в колонне. «Лис» встаёт на освободившееся место. Если стоящий первым заметит подбежавшего к нему, то бежит с другой стороны колонны к её концу, стараясь опередить бегущего со жгутом. Кто из них окажется наиболее быстрым, тот становится «лисом» и начинает новый кон игры.

**№4 «Пташечка».**

Дети с помощью считалки выбирают «пташечку». «Пташечка» закрывает глаза. Остальные складывают руки за спиной и поют:

Пташечка, пташечка иди, иди,

Где твоё пёрышко,

Где твоё пёрышко?

Скажи, скажи.

 В это время взрослый даёт кому-то пёрышко. В конце песни выходит «пташечка» и угадывает, у кого пёрышко.

**№5 «На перегонки».**

Дети находятся на одной стороне площадки. На расстоянии 10 м от них раскладываются игрушки. По сигналу ведущего надо добежать до игрушек, взять одну и принести. Побеждает, кто выполнит это задание быстрее других.

**№6 «Ворота».**

 Взявшись за руки, играющие образуют круг. Водящий, выбранный по считалке, становится внутри круга. Налегая на руки составляющих круг, он старается разъединить их. Повторяя это до тех пор, пока не разомкнёт чьи- либо руки, после чего убегает, а двое разомкнувших руки ловя(салят) его. Поймавший становится водящим.

 Водящий должен разъединить руки стоящих в кругу без помощи своих рук. Водящего можно салить, пока он не отбежит от круга на условленное расстояние.

**№7 «Схвати змею за хвост».**

 Ведущий держит в руках конец верёвки длиной 1.5 м он бежит впереди, а дети пытаются догнать его и схватить за «змею» (верёвку) за хвост. Тот, кому это удаётся, становится водящим, верёвка переходит к нему, и игра продолжается.

**№8 «Что за спиной».**

 Дети разделяются на пары. Ведущий даёт каждому ребёнку так, чтобы не видел другой, какую- нибудь игрушку. Дети держат игрушки за спиной. По сигналу они стараются увидеть, какая игрушка у товарища, при этом не показывая свою. На игру отводится минута. Выигрывает тот, кто сможет правильно называть игрушку соперника.

**№9 «Отбери хвост у обезьяны».**

Ведущий берёт яркие платочки или ленточки. Это хвостики. Их заправляют детям за пояс сзади или за воротник. Выбирается водящий. По сигналу взрослого дети разбегаются по площадке, а водящий бежит за играющими(обезьянками), стремясь взять у кого- нибудь из них ленточку(хвостик). Тот, у кого отобрали «хвостик», выходит из игры.

 По команде все бегут к взрослому. Подсчитывается количество отобранных «хвостиков», и выбирается новый водящий. Побеждает тот из водящих, кто за отведённое для игры время сумеет отобрать «хвостиков» больше, чем другие.

**№10 «Ловля парами».**

С помощью считалки выбирается водящий, перед игрой он встаёт за пределами площадки. По сигналу ведущего водящий вбегает внутрь площадки и преследует одного из участников игры, делая пойманного своим помощником. Взявшись за руки, они бегут ловить нового игрока, стараясь окружить его своими руками. Пойманный отходит в сторону и ждёт, когда пара поймает ещё одного игрока. После этого составляется вторая пара, которая также ловит остальных участников. Каждый раз из двух пойманных составляется новая пара. Игра продолжается, пока на площадке остаётся только один не пойманный игрок.

**№11 «Раздавить шарик соперника».**

 Двум игрокам даётся по одному надувному шарику, который они привязывают к левой ноге. Правой ногой нужно раздавить шарик соперника.

**№12 «Мы весёлые ребята».**

С двух сторон площадки чертятся линии. Это «домики». В центре площадки встаёт ловишка. Дети, стоя за одной из линий, произносят слова:

Мы весёлые ребята,

Любим бегать и играть.

Ну, попробуй нас догнать!

Раз, два, три- лови!.

 При слове «Лови!» дети перебегают на противоположную сторону площадки, увёртываясь от ловишки, который старается запятнать бегущих до того, как они пересекут черту «домика».

**№13 «Команды петушков».**

Станьте в два ряда, друг возле друга. По знаку ведущего двое, по одному из каждого ряда, выходят вперёд, становятся рядом и начинают скакать на одной ноге, придерживая вторую ногу рукой. При этом каждый старается подтолкнуть товарища плечом так, чтобы он стал на обе ноги. Кто не удержит ногу, тот проигравший. Тогда вперёд выходит следующая пара. Выигрывает тот ряд, в котором будет больше победителей.

**№14 «Воробьи и вороны».**

Ведущий разделяет детей на две команды. Одна- воробьи, другая- вороны. Они выстраиваются друг против друга на расстоянии 4 м. заранее определяется, где у команды домик, куда можно спрятаться. Ведущий выкрикивает название одной из команд, например6 «Вороны!». Значит, воробьи убегают в свой домик, а вороны их ловят. Если подан сигнал: «Воробьи!»- тогда вороны убегают, а воробьи их ловят. Ведущий подсчитывает число пойманных игроков и объявляет победителей.

**№15 «Иголочка- ниточка».**

 По считалке выбирают водящего- «иголочку». К нему присоединяются 3-7 человек, которые составляют «ниточку». Остальные размещаются на площадке, стоя по одному. Игроки, составляющие «ниточку», и «Иголочка» берутся за руки, образуя цепочку. Впереди – «иголочка».

 «Иголочка» бежит между стоящими, делая самые неожиданные повороты, зигзаги, а «ниточка» должна точно повторять её путь. Те, кто оторвался от цепочки, платят фанты, а в конце игры выполняют разные задания. Играют по уговору до 5-10 фантов. Если цепочка разорвалась, то платят фанты игроки, расцепившие руки.

**№16 «Прерванные пятнашки».**

 Один из играющих избирается «пятнашкой». «Пятнашка» громко называет имя того, кого он хочет пятнать, бежит за ним и если запятнает, то запятнанный становится «пятнашкой». Но если в то время кА «пятнашка» бежит за товарищем, какой- нибудь другой игрок встанет или пробежит между ними, то «пятнашка» должен догнать того, кто пересёк ему дорогу. При этом он опять громко называет имя того, кого он хочет пятнать. Запятнанный становится «пятнашкой» вместо пятнавшего.

**№17 «Не хуже кенгуру».**

 Положите в двух противоположных концах площадки скакалки. Это будут старт и финиш. Нужно пробежать, а вернее, пропрыгать определённое расстояние, зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок. Если мяч или коробок падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег. Победил тот, кто быстрее добежал до финиша,

 Время можно засекать и по часам. Тогда побеждает показавший лучшее время.

**№18 «Кошки- мышки».**

 Участники образуют круг и берутся за руки. Выбирают кошку и мышку. Мышка находится внутри круга, а кошка снаружи. кошка должна поймать мышку. Игроки, образующие круг, защищают мышку от кошки. Кошке разрешается прорывать сцепленные руки, подпрыгивать и перепрыгивать через них. Если кошка прорвётся в круг, мышка может выбежать на ружу. Когда кошка поймает мышку, они становятся в цепь игроков, образующих круг. А участники выбирают новых кошку и мышку.

**№19 «Лес, болото, озеро».**

 Чертят круг такого размера, чтобы в него поместились все играющие, и ещё 3 круга примерно на равном расстоянии от первого. В первый круг становятся играющие, а остальные круги получают название: «лес», «болото», «озеро». Ведущий называет зверя, птицу, рыбу или любое другое животное(можно договориться назвать и растения) и быстро считают до условного числа. Все бегут и становятся в тот круг, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного, птицы и т. д.

**№20 «Липкие пеньки».**

 Три- четыре игрока садятся на корточки кА можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки.

 Остальные играющие бегаю по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пеньки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Те, кого коснулись, становятся пеньками.

 Пеньки не должны вставать с мест!

**№21 «Догони свою пару».**

 Дети становятся в две шеренги на расстоянии 1м. одна от другой. По команде взрослого: «Раз, два, три- беги!»дети первой шеренги убегают, а второй- догоняют, стараясь поймать(запятнать) свою пару, прежде чем она пересечёт линию финиша(дистанция 10 м.).

**№22 «Золотой ключик».**

 Участникам игры придётся изобразить мошенников из сказки «Золотой ключик».

 Вызываются две пары. Один в каждой паре- лиса Алиса, другой- кто Базилио. Тот, кто лиса, сгибает в колене одну ногу и придерживает её рукой, и они вместе с котом, у которого завязаны глаза, обнявшись, преодолевают заданную дистанцию.

 ***Игры на прогулке летом.***

**№1 «Поединок».**

 Игра проводится в воде на глубине по колено. Ведущий даёт каждому по листу бумаги. По сигналу ведущего играющие начинают брызгать водой друг в друга. Стараясь намочить чистый лист противника. Лист можно прятать, заводить за спину. На игру даётся одна минута. Выигрывает тот, у кого лист бумаги окажется сухим или менее намокшим, чем у противника.

**№2 «Собери быстро».**

 Игра проводится в воде на глубине по колено(потом по пояс). Ведущий бросает на дно 5-10 предметов различных. В зависимости от количества игроков число предметов может быть больше или меньше. Дети входят в воду и стараются найти их. На поиски даётся 1 минута.

 Выигрывает собравший больше предметов.

**№3 «Сторож на верёвочке».**

 К дереву или столбику привяжите верёвку длиной около 2 метров вокруг начертите круг такого же диаметра.

 Внутри круга разложите некрупные игрушки или камешки. Это сокровища, которые будет охранять сторож. Делать надо это так: сторож одной рукой держится за верёвку, привязанную к столбу, а второй рукой пятнает тех, кто пытается забрать сокровища. Тот, кого запятнали, выбывает из игры.

 Через условное время у сторожа смена кончается. Подсчитывают, кто сколько сокровищ смог утащить . новым сторожем становится тот, кто собрал больше всего сокровищ.

**№4 «Баба Яга».**

 Игра эстафетная. В качестве ступы используется простое ведро, в качестве метлы- швабра.

 Участник встаёт одной ногой в ведро, другая остаётся на земле одной рукой он держит ведро за ручку, другой рукой- швабру. В таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать ступу и метлу следующему.

**№5 «Хищник в море».**

 Игроки образуют круг, в центр которого втыкают палочку высотой 15-20 см. берут верёвку длиной 2-3 м. на одном конце делают петлю и надевают на палочку. Водящий берётся за свободный конец верёвки и бежит по кругу так, чтобы верёвка была натянута, а рука с верёвкой была бы не выше бедра. Остальные стоя в кругу, при приближении верёвки игроки стараются перепрыгнуть через неё. Кого задели верёвкой, выходит из игры. Водящий может неожиданно изменить направление своего бега. Обычно играют до тех пор, пока на площадке не останется 1-3 игрока, так как всех переловить трудно.

**№6 «Рак пятится назад».**

 Дети выстраиваются в одну шеренгу спиной к финишу. По сигналу ведущего встают на четвереньки и стартуют задом наперёд. Во время движения оглядываться не разрешается.

 Побеждает игрок, достигший финиша первым.

**№7 «Пчёлы».**

 Играющие выбирают «цветок», а затем делятся на «сторожей» и «пчёл». «Сторожа», взявшись за руки, ходят по кругу цветка и поют:

Пчёлки яровые, крылья золотые, что вы сидите, в поле не летите?

Летите за горы высокие,

За леса зелёные-

 На кругленький лужок, на лазоревый цветок.

 «Пчёлы» стараются забежать в круг, а «сторожа», поднимая и опуская руки, мешают им. Как только одной из «пчёл» удастся проникнуть в круг и коснуться цветка, «сторожа», не сумевшие уберечь цветок, разбегаются. «Пчёлы» бегут за ними, стараясь «ужалить» и «пожужжать» в уши.

**№8 «Ловишка и бабочки».**

 Выбирается водящий. Он- ловишка. Остальные играющие- бабочки. Ловишке даётся обруч, и он отходит в сторону, в условленное место. По сигналу6 «Бабочки летите!» все бабочки разбегаются, «разлетаются» по площадке. По сигналу «Лови!» ловишка ловит бабочек, стараясь накинуть обруч на детей.

Тот, кто попался в обруч, сам становится ловишкой. В момент, когда ловишка уводит пойманную бабочку, ведущий говорит: «Бабочки сели на цветы!». Бабочки приседают. По сигналу: «Бабочки, летите!» все бабочки снова разлетаются.

**№9 «Цапля».**

 Выбирают водящего- «цаплю». Остальные- «лягушки». Пока «цапля» спит(стоит, наклонившись вперёд и опираясь руками на прямые ноги), остальные игроки прыгают на кочках, подражая движениям лягушек. Вдруг «цапля» просыпается, издаёт крик и начинает ловить «лягушек». Тот, кого запятнали, сменяют «цаплю».

 «Цапля преследует «лягушек» большими шагами, но обязательно на прямых ногах( не сгибая коленей) и держась(хотя бы на одной ноге) голени ног. «Лягушки» спасаются от «цапли», прыгая по кочкам. Кто встанет во весь рост или выпрыгнет за пределы площадки, становится «цаплей».

**№10 «Коты».**

 По считалке определяют водящего, завязывают ему глаза и дают в руки 6-8 палочек- «котов». Затем двое играющих берут водящего под руки и ведут, поворачивая то в одну, то в другую сторону, чтобы он потерял ориентировку. Водящий и сопровождающий кружатся на месте. Затем один из сопровождающих говорит: «Клади двух котов». Тот кладёт две палочки, и ведущий дальше. Так разносят все 6-8 палочек- «котов». Вернувшись на место, развязывают водящему глаза. Теперь он должен найти всех «котов». Лучшим игроком считается тот, кто быстрее всех и без подсказок найдёт всех «котов».

**№11 «Совушка».**

 Все дети-жучки и бабочки, водящий- совушка. Посигналу: «День!» жучки и бабочки летают по поляне. Жучки бегают врассыпную, держа руки в стороны. Бабочки бегают, мягко взмахивая руками. По сигналу: «Ночь!» жучки и бабочки засыпают на месте. Вылетает на охоту совушка. Она наблюдает за играющими. Тот, кто шевельнулся, уводит к себе в «гнездо». После того как игра проводится 2-3 раза, назначается новый водящий, а жучки и бабочки меняются ролями.

**№12 «Хромая уточка».**

 Выбирается «хромая уточка», остальные игроки размещаются на площадке, стоя на одной ноге, а согнутую в колене другую ногу придерживают сзади рукой. После слов: «Солнце разгорается игра начинается»- «уточка» прыгает на одной ноге, придерживая другую ногу рукой, стараясь осалить кого- нибудь из играющих. Остальные помогают ей салить других. Последний не осаленный игрок становится «хромой уточкой». Игрок, ставший на обе ноги или выпрыгнувший за пределы площадки, считается осаленным.

**№13 «Огни».**

 Выбирают двух водящих(«огни»). Оставшиеся игроки делятся на две группы.

На земле рисуют достаточно длинный и широкий коридор.»Огни» становятся внутри него, игроки- у линии с обеих сторон «коридора». Задача играющих- перебросить мяч с одной стороны на другую, ноне по воздуху, а обязательно с ударом по земле. «Огни» стараются поймать мяч. Если им это удаётся, то игрок, бросавший мяч, считается «сгоревшим» и выбывает из игры.

 Поймав мяч игрок может перекинуть его один раз другому игроку из своей группы, но следующий бросок может быть только через «коридор».

**№14 «Переправа».**

Дети делятся на две команды. На краях площадки чертят две линии- это «дома».команды выстраиваются за линиями своих «домов».по сигналу дети, продвигаясь прыжками на одной(правой, левой) ноге, пересекают площадку и должны как можно быстрее оказаться за линией дома соперника.

 Побеждает команда, игроки которой раньше соберутся за противоположной линией. Участник, закончивший передвижение последним, выбывает из игры. Затем следуют прыжки в обратную сторону, и снова из игры выбывает последний. Переправа продолжается до тех пор, пока на площадке останутся 2-3 самых выносливых прыгуна.

**№15 «Поиск сокровищ».**

 Понадобятся: большой прозрачный сосуд, платок, ракушки, камушки, вообще всё, что привезено с последнего отдыха на море. Наполнив сосуд водой и положите туда свои находки. Дети должны их увидеть и пощупать. Затем одному из них завяжите глаза. Он должен опустить руку в воду, ощупать находящиеся там предметы и отгадать, что это такое. Зрители могут помочь немного ему подсказками.

**№16 «Доставим воду на тачке».**

 Участвуют команды по трое детей в каждой. На старте ставят полные вёдра воды, а финише- пустые. Делают «тачку»: один упирается руками в землю, другой берёт его за ноги и поднимает их. Третий наполняет пластиковый стаканчик водой и ставит на «тачку».

 По команде «тачка» везёт воду к пустому ведру. Когда руки «тачки» пересекут линию финиша, третий игрок выливает воду из стаканчика в пустое ведро, и все бегут назад. Длительность игры можно установить заранее. Можно измерить, какая из команд набрала больше воды.

**№17 «Жмурки с цветами».**

 Выбрав удобную для игры лужайку, каждый из играющих срывает на ней какой- нибудь цветок. Затем ведущий , у которого глаза связаны, становится посреди лужайки, а другие по очереди подносят ему цветы свои. Он имеет право поднести этот цветок к носу, понюхать его, в крайнем случае осторожно его ощупать и затем угадать, какой это цветок, и назвать его.

Если он угадал, то тот, кому принадлежал цветок, становится жмуркой.

**№18 «В цветы».**

 Выбирается водящий. Из оставшихся участников две равные группы. Одна группа сидит на корточках в кругу, игроки из другой группы стоят у них за спинами. Водящий ходит за кругом и спрашивает у игрока, который стоит: «Сколько у тебя цветов?» тот называет число. Какое число названо, столько раз оба они обегают круг, но бегут при этом в разных направлениях. Кто быстрее вернётся на прежнее место, касается сидящего игрока и встаёт позади наго, а опоздавший становится водящим.

 Сидящие на корточках могут по договорённости меняться местами со стоящими.

**№19 «Змея».**

 Дети встают в кружок. Водящий в центре. Он ходит и приговаривает: «Я змея, змея, змея. Я ползу, ползу, ползу». Останавливается около какого-нибудь ребёнка и спрашивает его: «Хочешь быть моим хвостом?» Если ребёнок отказывается стать «хвостом», то «змея» спрашивает следующего игрока , а если соглашается, то ведущий широко раздвигает ноги, «хвост»пролезает между ними и встаёт за спину «змее». Игра продолжается. После того как «змея» наберёт достаточно длинный «хвост», она говорит: «Есть хочу!» Дети разбегаются. Тот, кого водящий поймал, становится «змеёй».

**№20 «Кузнечики».**

На площадке чертят большой круг. Выбирают «скворца»(водящего), он становится в круг, «кузнечики»- за кругом. «Скворец», выйдя из круга, начинает пятнать «кузнечиков», гоняясь за ними любым способом: прыгая на одной ноге, шагая гусиным шагом ит. Д. «Кузнечики» должны перемещаться также, как он.

 Поймав «кузнечика», «скворец» ведёт его в круг и сам остаётся там. Пойманный «кузнечик» становится «скворцом». Он должен гоняться за «кузнечиками» другим способом, а они должны двигаться так же, как он. Игра заканчивается, когда все игроки окажутся в круге.

**№21 «Рыбалка».**

 В эту игру хорошо играть большой группой выбирают двух ведущих на роль рыбаков. Остальные участники- «рыбки». «Рыбаки» должны ловить «рыбу», взявшись за руки. «Рыбка» считается пойманной только в том случае, если «рыбакам» удаётся окружить её, сомкнув вокруг неё руки.

 Те «рыбки», которые угодили в сети, присоединяются к «рыбакам». Таким образом, число «рыбаков» растёт, и постепенно получается целый «невод», теперь «рыбок» вылавливают этим «неводом». Два последних не пойманных игрока считаются победителями. Если игра повторяется, они начинают её в роли «рыбаков».

**№22 «Море- суша».**

 Для этой игры понадобятся обручи(по одному на ребёнка). Играть можно вдвоём, а можно и компанией.

 Обруч кладут на землю. Договариваются. Что внутри обруча водная стихия- море, река, океан ит. д. снаружи обруча- суша.

 По команде: «Море!» дети должны запрыгнуть в обруч. По команде: «Суша!»- остаться вне обруча. (вместо обруча можно просто начертить круг).

**№23 «Стой».**

 Участники образуют круг, водящий становится в середину. В руках игроков- мяч, который они перебрасывают друг другу. Водящий старается поймать его или хотя бы коснуться рукой. Если это удаётся, водящим становится тот, от кого летел задетый или пойманный мяч, прежний водящий встаёт в круг. Если мяч упадёт, все игроки разбегаются в разные стороны, а водящий бежит за мячом. Подняв его кричит: «Стой!». Все играющие замирают на месте, где застал их возглас, а водящий, не сходит с места, бросает мяч в любого из игроков. Если попадает, тот становится новым водящим; если промахнётся, то снова водит.

**№24 «Увёртки».**

 Двое становятся друг против друга на довольно большом расстоянии, третий стоит между ними. Двое перебрасываются мячом, и, неожиданно для третьего, кто- либо из них бросает в него мяч. Если он промахнётся, то меняется со средним местами. Средний должен внимательно следить за мячом.