|  |  |
| --- | --- |
|  | **«Пожарные на учении»**  Дети строятся в две колонны у стартовой линии на расстоянии 4-5м от гимнастической лестницы. На гимнастической лестнице вверху подвешен колокольчик. По команде педагога: «Марш!» первые дети бегут, взбираются на лестницу, звонят в колокольчик, спускаются, бегут обратно, передавая эстафету хлопком по плечу следующему «пожарнику».  Побеждает та команда «пожарников», которая быстрее справилась с заданием.  **«Третий лишний»**  Дети делятся на пары, вставая в затылок друг за другом, образуя при этом большой круг. Двое водящих остаются вне круга, и по команде педагога: «Беги!» один догоняет другого, бегая по кругу за всеми стоящими парами. При этом убегающий может в любое время встать впереди какой-нибудь пары, а третий в этой паре убегает от ловящего. Если догоняющий поймает убегающего, то они меняются ролями. |
| ***Малоподвижная игра***  **«Ручеек»**  Дети становятся парами, взявшись за руки, встают друг за другом и образуют длинный «коридор», руки поднимают вверх. Один ребенок, оставшийся без пары, начинает движение ручейка. Он проходит в ручеек с конца «коридора» и идет в начало ручейка, беря за руку товарища из любой пары, кого хочет. Оставшийся без пары ребенок идет в стороне от ручейка в конец «коридора», затем заходит в ручеек, беря за руку, кого хочет, и т.д. Таким образом, ручеек медленно протекает, двигаясь вперед. | **Волк во рву**  Поперек площадки (зала) двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нем находится водящий – **волк.** остальные дети – **козы**. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отдельно поле. На слова воспитателя ***«Козы, в поле волк во рву!»*** дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бегает во рву, стараясь осалить прыгающих коз. Осаленный отходит в сторону. Воспитатель говорит***: «Козы домой!»*** Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2-3 перебежек выбирается или назначается другой водящий.  *Указания.* Коза считается пойманной, если волк коснулся ее в тот момент, когда она перепрыгивала ров, или если она попала в ров ногой. Для усложнения игры можно выбрать 2 волка. |
| **«Охотники и зайцы»**  С помощью считалочки выбирается «охотник», остальные дети – «зайцы». На одной стороне зала – дом «охотника», на другой – дом «зайцев». Сначала выходит охотник и ищет следы зайцев, затем возвращается к себе. «Зайцы» выскакивают из своего домика и прыгают по всей площадке – полянке на двух ногах в разных направлениях. По команде педагога: «Охотник!» зайцы убегают к себе в дом, а охотник бросает маленькие мячи в зайцев, как будто стреляет из ручья. Тот, в кого охотник попал мячом, считается убитым и уходит в дом охотника.  Игра повторяется с новым охотником. отмечается самый меткий охотник, с большим количеством убитых зайцев. | **«Мороз – Красный нос»**  С помощью считалки выбирается «мороз», который стоит в центре площадки, а сбоку – его дом. Остальные игроки стоят на одной стороне площадки за чертой.  **Мороз**: ***Я Мороз – Красный нос,***  ***Кто из вас решится***  ***В путь-дороженьку пустится.***  **Дети (хором)*: Не боимся мы угроз***  ***И не страшен нам мороз!***  После этих слов дети должны перебежать на противоположную сторону площадки за черту, куда Мороз не имеет право перебегать. Кого Мороз поймал во время перебежки – ведет в свой дом.  Расстояние от стартовой линии до финиша – 3-4м. Отмечаются те Морозы, которые за одну перебежку поймали большее количество игроков. Игра повторяется с другими Морозами. |
| **«Съедобное и несъедобное»** - **малоподвижная игра.**  Дети стоят по кругу или в шеренге. В центре круга или перед шеренгой стоит педагог с большим мячом в руках. Водящий бросает мяч, называя съедобное или несъедобное. Если слово съедобное, например, торт, ребенок ловит мяч, если несъедобное – не ловит.  Отмечаются дети, которые ни разу не ошиблись.  Водящим может быть и ребенок. | **Подвижная игра «Удочка»**  **Описание.**  Игроки стоят по кругу, в центре – инструктор по физкультуре. Он держит веревку с привязанным к ней мешочком с песком. По команде инструктора: «Начали!» он начинает вращать веревкой по кругу над полом. Играющие по мере приближения веревки перепрыгивают через нее двумя ногами вместе, прыгают высоко, чтобы веревка не задела их ног. Описав 3-4 круга, инструктор останавливается и подсчитывает количество задевших за мешочек игроков. Игра продолжается 2-3 раза. |
| **Бездомный заяц.**  **Описание.**  Из числа играющих выбирают охотника, остальные – зайцы. Они находятся в норках (кружках). количество норок (кружков) на одну меньше числа зайцев. Охотник старается поймать зайца, который остался без домика. Тот убегает. Он может спастись в любой норке – забежать в кружок. Теперь уже другой заяц остается без норки, и его ловит охотник. Если охотник поймает (коснется) зайца, то они меняются ролями. Если охотник долго не может никого поймать, то на его роль выбирают другого ребенка. | **Заря.**  **Описание.**  Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – заря – ходит сзади с лентой и говорит.  ***Заря-зарница, Красная девица,***  ***По полю ходила, Ключи обронила,***  ***Ключи золотые, Ленты голубые,***  ***Кольца обвитые – За водой пошла!***  С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.  Указания. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок. |
| **Малоподвижная игра.**  **«Испорченный телефон»**  Дети садятся в одну линию. Педагог подходит к первому сидящему игроку и четко, но тихо говорит на ухо какое-нибудь слово. Первый игрок передает второму, второй – третьему и т.д. Последний игрок подходит к педагогу и говорит слово, которое до него дошло. Если слово исказилось, нужно пройти обратно и выявить того игрока, который неправильно передал слово. Виновник становится ведущим и игра продолжается.  **Пингвины.**  Игроки образуют круг. У каждого в руках по одному мячу или мешочку с песком. По команде педагога: «Начали!» дети зажимают мяч между колен и прыгают на двух ногах по кругу, соблюдая дистанцию в одну, потом в другую сторону. У кого выпал мяч считается проигравшим.  Игра повторяется 2-3 раза. | **Перемена мест**  Дети строятся в две команды. Возле каждой команды ставится ориентир. Педагог переносит ориентиры в другое место площадки и по сигналу педагога «Бегом» дети должны перебежать и построиться на новых местах.  Выигрывает та команда, которая в полном составе быстрее перебежит и построится.  **Перелет птиц.**  На одном конце зала находятся дети – они птицы. На другом конце зала – гимнастические скамейки, кубы и т.п. – это «деревья». По команде педагога: «Буря!» дети бегут к возвышенностям и там прячутся. Когда педагог скажет: «Буря прекратилась!», дети – «птицы» спускаются и продолжают свой полет.  Указания. Во время игры педагог обязательно осуществляет страховку детей, особенно при спуске. Игра проводится 2-3 раза. |
| **Колобок.**  Играющие становятся в круг, разомкнувшись на вытянутые руки. Водящий находится в центре круга. Его задача – поймать колобок – мяч, который играющие перекатывают ударом ноги друг другу. Они могут перекатывать «колобок» в любом направлении, делать обманные движения, но при этом не должны сходить с места. Водящий может поймать «колобок» ногой, рукой, просто прикоснуться к нему. Когда это ему удается, он меняется местами с тем игроком, чью неудачную передачу «колобка» он перехватил.  Отмечаются водящие, быстро задержавшие «Колобок», и игроки, ни разу не становившиеся водящими. | **Защита укрепления.**  Дети становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. С помощью считалочки выбирается ***защитник***, который защищает кеглю, стоящую в центре круга. Волейбольный мяч находится у игроков, стоящих по кругу.  По сигналу дети начинают передавать друг другу мяч, чтобы выбрать удобный момент для попадания в кеглю. Водящий старается закрыть кеглю, отбивая мяч руками и ногами.  Игрок, который попал в кеглю мячом, меняется местом с водящим.  **Указания**: игра продолжается 5-7 минут. Во время игры бросающему нельзя выходить и менять место. Водящий не имеет право держать кеглю руками. Если защитник сам уронит кеглю, то на его место встает игрок, у которого в этот момент окажется мяч. |
| **Караси и щука.**  Один ребенок выбирается ***щукой***. Остальные дети – ***караси***, делятся на две группы и расходятся на противоположные стороны площадки. Щука становится посередине.  По сигналу педагога все караси бегут (переплывают) на противоположную сторону. Щука ловит перебегающих. Тот, кого поймали становится в сторону. После 2-3 перебежек, когда пойманных карасей будет 5-6, они образуют сеть: становятся в одну линию посередине площадки и держат друг другу за руки.  Теперь по сигналу педагога караси перебегают на другую сторону через сеть (под руками), а щука стоит сзади сети и ловит выбегающих из нее. Пойманные караси также присоединяются к сети.  Игра кончается, когда все караси будут переловлены. Тогда выбирается новый водящий, или щукой становится последний карась. | **Шандер-мандер.**  Все играющие встают по большому кругу. С помощью считалочки выбирается водящий, который становится в центр круга с большим мячом в руках. Водящий отбивает его о пол двумя руками и говорит:  ***Шандер-мандер липпопандер.***  (дети бегают, а по окончании слов останавливаются).  ***Кручу, верчу, кого хочу,***  ***Это будет*** … (имя играющего).  Водящий громко говорит, сколько шагов до того, кого он назвал, например до Саши. До него 3 гигантских шага (большие, широкие шаги), 5 обыкновенных, 7 муравьиных (семенящие шаги) и 2 заячьих (прыжки на двух ногах). Водящий выполняет эти шаги и доходит до Саши. Бросает ему мяч, Саша ловит и начинает игру заново. Если Саша не ловит, то водящим остается тот же ребенок.  Можно назвать 2 или 3 вида ходьбы, можно все 4. |