Обыкновенные жмурки

Одному из играющих – жмурке – завязывают глаза, отводят его на середину зала, жмурка поворачивается несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

***- Кот, кот, на чем стоишь?***

***- На квашне.***

***- Квас.***

***- Лови мышей, а не нас!***

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Правила игры. Если жмурка подойдет близко к какому – либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув «Огонь!» Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие – либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

Краски

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучит:

***- Тук! Тук!***

***- Кто там!***

***- Покупатель.***

***- Зачем пришел?***

***- За краской.***

***- За какой?***

***- За ……….***

Если данной краски нет, игра повторяется. Если есть – покупатель догоняет краску (и) и забирает себе. Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше всего красок.

***Правила игры.*** Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

У дядюшки Трифона

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится водящий. Играющие ходят по кругу и говорят слова:

***У дядюшки Трифона***

***Было семеро детей,***

***Семеро сыновей.***

***Они не пили, не ели,***

***Друг на друга смотрели.***

***Разом делали так!***

При последних словах все начинают повторять жесты водящего. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

***Правила игры.*** При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

Невод

Считалкой выбирают рыбу. На голову рыбе одевают маску, можно в руки дать яркий платок, и помещают в центре хоровода, изображающего невод. На расстоянии 1,5 -2 метра от хоровода раскладываются четыре обруча. Рыбка, пробравшись сквозь невод (под руками игроков), бежит к одному из обручей, чтобы стать в них. Игроки догоняют ее. Если рыбу не догнали, и она спряталась в обруч, рыба остается ведущей. Если рыбу догнали, то она возвращается в хоровод и тот, кто ее догнал - становится рыбой.

Правила игры: Игроку, выбегающему из невода, надо проявлять ловкость, а не силу. Разрывать круг нельзя.

Хитрая лиса

Игроки встают в круг, считалкой выбирается ведущий. Ведущему в руки дается маленькая фигурка лисы. Игроки убирают руки за спину, чтобы ведущий мог положить в руки фигурку. Ведущий обходит круг игроков, осторожно, незаметно кладет одному игроку фигурку, отходит и спрашивает: «Лиса, лиса, ты где?». Игрок, у кого в руках, фигурка лисы, отвечает: «Я здесь!», и пытается убежать от игроков, стоящих с двух сторон от него. Ведущий же, занимает его место. Трое игроков бегут по кругу, и возвращаются к месту, где стояли и занимают их, с обеих сторон от прежнего ведущего. Тот, кому не хватило места, становится ведущим и берет фигурку лисы. Игра повторяется.

Правила игры: Нельзя перехватывать и обгонять игрока с лисой до того момента, пока он не побежал. Игроки бегут в одну сторону. Нельзя подсматривать, когда ведущий идет по кругу, чтобы вложить в руки фигурку.

Займи место

Одного из игроков выбирают водящим с помощью считалки. Остальные игроки, образуют круг, взявшись за руки идут. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

Как сорока стрекочу,

Никого в дом не пущу.

Как гусыня гогочу,

Тебя хлопну по плечу –

Беги!

Сказав «Беги!», водящий слегка ударяет по плечу одного их игроков, круг останавливается, а тот, кого осалили, бежит со своего места по кругу навстречу водящему. Обежавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится ведущим.

Правила игры: Круг должен сразу остановиться при слове «Беги!». Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его, в противоположные стороны. Во время бега нельзя касаться игроков стоящих в кругу.

Расходись!

Игроки выстраиваются в круг и берутся за руки. Они идут по кругу под слова одной из любимой детьми детской песни. Водящий стоит в центре круга. Неожиданно он говорит «Расходись!» - и после этого бежит ловить разбегающихся игроков.

Правила игры: Водящий может делать определенное количество шагов (по договоренности в зависимости от величины круга обычно три – шесть шагов). Осаленный игрок становится ведущим. Бежать можно только после слова «Расходись!».

Летучая мышь

Сбивают или связывают накрест две тонкие палочки или щепочки (можно использовать вертушки). Получается вертушка - летучая мышь. Игроки делятся на две команды и выбирают капитанов. Капитаны становятся в центре большой площадки, остальные - вокруг них. Один из капитанов первым кидает летучую мышь высоко вверх. Все остальные стараются поймать ее в полете еще в воздухе или схватить уже на земле.

Правила игры: Отнимать уже пойманную летучую мышь не разрешается. Поймавший летучую мышь отдает ее капитану своей команды, который получает право на новый бросок. Повторный бросок капитана дает команде очко. Играют до тех пор, пока не получат определенное количество очков.

Мельница

Все играющие становятся в круг на расстоянии 1,5 -2 метра друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому игроку, тот третьему и т.д. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч.

Правила игры: Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним.

Заплетись, плетень!

Игроки делятся на две равные по силам команды - зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии - коридор шириной 10 - 15 см. Игроки - плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы - на одном конце площадки. Игроки - плетень читают слова:

Заяц, заяц не войдет

В наш зеленый огород!

Плетень, заплетайся,

Зайцы лезут, спасайся!

При последнем слове «Спасайся!» зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками игроков. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце площадки, а тем, кого задержали, говорят: «Идите назад, в лес, осинку погрызите!», эти дети считаются выбывшими из игры. Игроки – плетень поворачиваются лицом, а зайцам и читают:

Не войдет, заяц и в другой раз,

Нас плетень от зайцев спас!

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого игроки меняются местами.

Привала игры: Побеждает та команда, которая переловила всех зайцев при меньшем количестве повторов. Нельзя грубо разрывать руки игроков – плетень.

Лиски

Считалкой выбирается Лис – ведущий, остальные игроки выстраиваются в круг, у каждого игрока – лиски (лисками могут быль кубики, мячи, игрушки), которые кладутся возле игроков. Лис проходит к одному из игроков и говорит слова:

Где был?

В лесу!

Кого поймал?

Лиску!

Верни мою лиску!

Если обгонишь, тогда отдам!

Поле этого они бегут в противоположные стороны по кругу. Хозяином лиски становится тот, кто займет свободное место в кругу, Лисом – игрок, который остался.

Правила игры: Бегать разрешается только по внешней стороне круга, забегать в круг, чтобы добежать быстрее, нельзя.

Пастух и стадо

Площадка делится на две части, можно отгородить место овчарни скамейкой. Считалкой выбирается пастух, остальные игроки – овцы. Пастуху завязывают глаза. Он стоит недалеко от овчарни и говорит слова:

«Овечки, овечки, вот и я пришел, где мое стадо?»

Все овцы выходят к пастуху и произносят «Бе, бе, бе!» Пастух ищет руками овечку – игрока, игрок - овечка который ему попадается, произносит те же слова один. Пастух должен отгадать, кто это. Если пастух угадал правильно имя игрока, тот игрок становится пастухом, ему завязывают глаза.

Правила игры: Во время поиска игрокам нельзя толкаться.

Кто в саду?

Игроки, взявшись за руки, встают в круг лицом к центру. Четыре – шесть игроков образуют внутри большого круга маленький круг – это пчелы в саду. Они также стоят лицом к центру. Одновременно все игроки нараспев, произносят слова:

Кто в саду? Кто в саду!

Пчелки в розовом саду!

Ползайте пчелки, с веточки на ветку,

С веточки на ветку, с листочка на листочек!

При этом игроки, стоящие в большом кругу идут вправо, игроки в маленьком кругу идут влево. Наружный круг останавливается: игроки, не опуская рук, поднимают их вверх. Стоящие в маленьком кругу (пчелы) расцепляют руки и идут змейкой в воротца, т.е. под поднятыми руками игроков наружного круга. По окончании слов пчелки становятся каждая за одним из участников игры, находящимся в большом круге. Эти пары меняются местами. Игра повторяется.

Правила игры: Дети должны стараться не наталкиваться друг на друга, идти не спеша ровной змейкой и останавливаться только по окончании слов.

Немая игра

Игроки садятся в круг близко друг к другу. Считалкой выбирается водящий. Он тоже сидит в кругу вместе с остальными игроками. Водящий медленно толкает плечом игрока сидящего с правой (или с левой) стороны от себя. Тот в свою очередь передает это движение соседу по кругу, и так пока движение не вернется водящему.

Смысл игры: заставить соседа засмеяться или заговорить. Тот, кто засмеется, выбывает из игры. Игроки могут гримасами рассмешить друг друга. Выигрывает тот, кто проявил большее самообладание.

Правила игры: нельзя сильно толкать друг друга и гримасничать.

Море волнуется

Игроки рассыпаются по залу или площадке. Считалкой выбирается водящий, который говорит слова:

Море волнуется раз, море волнуется два,

Море волнуется три, морская фигура на месте замри!

Игроки выполняют легкие движения рук и ног, повороты, после слова «Замри!» останавливаются на месте и не двигаются. Водящий подходит к детям, дотрагивается до плеча. Игроки выполняют задуманные движения (например, изображают животных). Водящий, осмотрев всех, выбирает наиболее понравившуюся «Фигуру», этот игрок становится водящим. Игра повторяется.

Правила игры: Нельзя двигаться после слова «Замри», иначе игрок выбывает из игры.

***Оркестр***

Цель игры: Развивать координацию движений, быстроту реакции и воображение.

Описание: Дети стоят в большом кругу. У каждого игрока в руках музыкальные инструменты, которые они кладут на пол по кругу. Инструктор забирает один из инструментов. Под музыку игроки бегут на носочках по кругу, как только музыка закончится – дети поднимают инструменты с пола, тот, кому не досталось - встает в середину оркестра – дирижер. Под музыку дети играют на музыкальных инструментах, дирижер руководит.

Правила игры: Погремушку поднимать только, когда музыка закончится. Чтобы кто – то из игроков не стремился остаться без погремушки и стать дирижером, можно ввести счет – больше одного раза нельзя быть ведущим.

***Не шевелись***

Цель игры: Развивать воображение и выразительность движений, воспитывать выдержку. Игра проводится под музыку Б. Можжевелова «Веселые скачки».

Описание: Дети врассыпную бегают на носках, двигаясь подскоками или шагом польки (кто как умеет). В конце музыки, по сигналу инструктора, останавливаются, принимают любую позу и замирают в таком положении.

Правила игры: Инструктор наблюдает за детьми, и тех, кто шевелится или не принял положение, выводит из игры. Игра продолжается до двух – трех победителей.

***Кто быстрей построит круг:***

***девочки или мальчики***

Цель игры: Развивать способность ориентироваться в пространстве, ловкость, быстроту реакции, воспитывать коммуникативные качества.

Описание: До начала игры договариваемся: девочки строят круг вокруг куклы, мальчики вокруг машины. Под музыку дети двигаются подскоками врассыпную по залу. В это время инструктор раскладывает в разные места куклу и машину. Как музыка закончится, девочки бегут к кукле, мальчики к машине.

Правила игры: Выигрывает та команда, которая не «заблудилась», правильно и быстро нашла свою игрушку. Дети не подглядывают, куда инструктор кладет игрушки. Двигаться нужно красиво , не спешить и не толкаться.

***Кто спрятался в мешке***

Цель игры: Развивать внимание и память, воспитывать коммуникативные качества и выдержку.

Описание: Игроки легко бегают по залу врассыпную под музыку. Когда музыка закончилась, игроки закрывают глаза, в это время инструктор закрывает одного игрока мешком (в который вшит обруч с одной стороны, с другой стороны мешок завязан). Инструктор спрашивает: «Кто спрятался в мешке?». Дети оглядываются и называют игрока, который вероятно «спрятался» в мешок.

Правила игры: Игроки не должны подсматривать, кого инструктор прячет в мешок. Бегать быстро и сталкиваться с другими детьми нельзя.

***Ловушка***

Цель игры: Развивать мелкую моторику, быстроту реакции, воспитывать смелость и умение достойно проигрывать: не обижаться.

Описание: Четыре – пять игроков строятся в круг, держат обеими руками веревку или канат, концы которого соединены, образуют ловушку. Остальные дети стоят в образованном кругу шеренгой. Под музыку дети поворачиваются, выбегают и вбегают из ловушки колонной друг за другом. Когда музыка заканчивается, канат опускается и те, кто остался в ловушке выбывают из игры и помогают держать канат. Игра продолжается до одного или двух победителей, проводится 2- 3 раза.

Правила игры: Бежать нужно медленно; не толкаться и, не наталкиваясь на бегущих впереди детей. Нельзя выбегать из ловушки, когда она закрыта.

Правила игры: Можно усложнить игру – дети держащие канат могут медленно продвигаться по кругу, соблюдая расстояние между собой.

***Займи домик – обруч***

Цель игры: Развивать слуховое внимание, быстроту реакции, упражнять в подскоках, воспитывать волевые черты характера и коммуникативные качества.

Описание: До начала игры инструктор раскладывает обручи, если детей много- можно «поселить» в домики двух –трех детей, дети запоминают в каком домике они живут. Под музыку дети бегают на носочках, руки на поясе, затем прыгают, хлопают в ладоши. Когда музыка останавливается, дети бегут в свои домики – обручи.

Правила игры: Дети выполняют движения, которые показывает инструктор под музыку. Возвращаться можно только в свой домик; и бежать, не толкая других детей.

Вариант игры: Можно считалкой выбирать ведущих, которые в центре круга под музыку будут показывать движения, которые должны повторять игроки.

***Угадай – ка!***

Цель игры: Развивать зрительное внимание, воспитывать коммуникативные качества личности, быстроту реакции.

Описание: Считалкой выбирается ведущий, который садится на стул, закрывает глаза. Игроки по очереди (по выбору инструктора) подходят к ведущему и касаются рукой плеча ведущего, который должен перечислять имена детей, инструктор делает подсказку: «Девочка!», «Мальчик!». Игроки хором говорят слова:

Все: Угадай – ка! Кто к тебе подходит!

Кто рукой по плечу проводит!

Один: Я сейчас узнаю, быстро угадаю

Всех сейчас поймаю!

Называет имя ребенка, кого он предполагает.

Все: Да! Да! Да! – если ведущий угадал,

Нет! Нет! Нет! – если не угадал.

Затем, если ведущий угадал игрока, он открывает глаза, встает со стула и пытается догнать его (ее). Пойманный игрок становится ведущим.

Правила игры: Ведущий не должен подсматривать - кто к нему подходит. Игроки не должны подсказывать имя игрока. Если ведущий несколько раз подряд не угадал, кто его касается (с подсказками инструктора), то он заменяется.

Вариант игры: К ведущему можно подводить несколько игроков (например, 2 -3 девочек, 2 -3 мальчиков).

***Девочки – мальчики***

Цель игры: Развивать зрительное внимание, воспитывать коммуникативные качества личности, быстроту реакции.

Описание: Дети строятся в круг вокруг водящего, сидящего на стуле с закрытыми глазами. Инструктор вызывает девочек (мальчиков) подойти ближе к ведущему. Девочки (мальчики) хлопают в ладоши, а ведущий пытается угадать, кто это, произносит слова: «Девочки!» или «Мальчики!». Игроки отвечают водящему, если угадал – «Да!», если не угадал- «Нет!». Если водящий угадывает, игроки хлопают в ладоши, подтверждая правильный ответ. Водящий открывает глаза и догоняет игроков, ели догнал, пойманный игрок становится водящим.

Правила игры: С одним и тем водящим можно проводить 2 -3 игры подряд. Игроки должны возвращаться на свои места (это могут быть стульчики), а не бегать пока их не поймают.

***Веселые флажки***

Цель игры: Активизация внимания, упражнять в различении правой и левой руки, развитие координации движений и ориентирование в пространстве.

Описание: Игроки стоят по кругу на расстоянии вытянутых рук друг от друга. Каждый ребенок держит обеими руками флажок на уровне груди. Флажки трех – четырех основных цветов: красного, желтого, зеленого, синего, равные по количеству игроков. Под музыку игроки бегают по залу в медленном темпе. Как только музыка закончилась, флажки одного цвета собираются группами. Выигрывает группа игроков, которая быстрее всех собралась. Игра проводится 3 – 4 раза. Инструктор, пока дети бегают, расставляет флажки, куда должны собраться после остановки музыки группы, одного цвета флажков.

Правила игры: Нельзя быстро бегать, толкать игроков.

Вариант игры: Можно менять движения, которые выполняются во время звучания музыки, например, прыгать на месте, идти как солдаты, бежать на носочках и т.д.

***Сигналы***

Цель игры: Активизация внимания, упражнять в различении правой и левой руки, развитие координации движений и ориентирование в пространстве.

Описание: Инструктор держит в руках флажки разного цвета, которые соответствуют определенным движениям, оговоренным заранее, перед игрой:

Красный флаг- бегаем

Синий флаг- прыгаем

Зеленый флаг- хлопаем в ладоши

Желтый флаг- топаем ногами

Игроки под музыку выполняют движения, соответствующие цвету флажка, те, кто неверно выполнил движение – выбывает из игры. Игра продолжается до одного – двух победителей – самых внимательных.

Правила игры: Нужно внимательно смотреть на флажки и выполнять соответствующие им движения.

***Веселые кубики***

Цель игры: Активизация внимания, упражнять в различении правой и левой руки, развитие координации движений и ориентирование в пространстве.

Описание: Инструктор предлагает детям взять в руки кубики, они разных цветов. Игроки выстраиваются в круг и передают кубики друг другу под музыку. Как только музыка закончится, необходимо повернутся и бежать к цвету, такому же, как кубик в их руках. Инструктор, пока звучит музыка, раскладывает плоские квадраты на полу.

Правила игры: Нужно бежать медленно, не толкаясь и к тому квадрату, того цвета, какой у них в руках кубик, может оказаться, что каждый раз кубик будет другого цвета.

***Кто скорей?***

Цель игры: Развивать слуховое внимание, быстроту реакции, воспитывать волевые и коммуникативные качества.

Описание: Для проведения игры по кругу ставятся стулья по количеству участников. Под музыку дети бегут по кругу, руки на поясе, не спеша. Как только музыка заканчивается, дети садятся на стулья, тот, кому стул не достался – выбывает из игры. Инструктор каждый раз убирает один стул. Игра продолжается до одного игрока, победителя.

Правила игры: Нельзя быстро бегать и толкать детей, нельзя сталкивать со стула уже севшего ребенка.

***Быстрые кружочки***

Цель игры: Развивать слуховое внимание, быстроту реакции, воспитывать волевые и коммуникативные качества.

Описание: Игроки заранее делятся на подгруппы по 4 -6 детей. Под музыку дети повторяют за инструктором движения, которые он показывает: Бег на носочках, прыжки на месте, махи руками, приседания, кружение на месте. Как музыка закончится, игроки должны быстро собраться в кружок на определенных для них местах. Побеждает та группа, которая быстрее всех составила круг. Игра проводится несколько раз.

Правила игры: Нельзя раньше, чем закончится музыка, бежать строить круг.

***Цветочная клумба***

Цель игры: Развивать слуховое внимание, быстроту реакции, воспитывать волевые и коммуникативные качества.

Описание игры: Игроки делятся на подгруппы, каждая подгруппа получает в руки цветы, одинаковые в их общем кругу, т.е. Клумба роз, клумба ромашек, клумба астр, клумба маков, и т.д. Под музыку дети медленно и красиво бегают по залу, кружатся. Как музыка закончится, игроки собираются в клумбу на определенные для них места. Выигрывает команда, которая быстро соберет клумбу.

Правила игры: Нельзя быстро бегать, сталкиваться. Бежать нужно по всему залу, и не крутиться только около своей клумбы.

***Бери платок***

Цель игры: Развивать слуховое внимание, быстроту реакции, упражнять в плясовых движениях и в ходьбе энергичным шагом, воспитывать коммуникативные качества и волевые черты характера.

Описание: Инструктор по кругу, в центре зала, выкладывает платочки на небольшом расстоянии друг от друга. Игроки выстраиваются в круг, под музыку идут по кругу, можно подскоками с ноги на ногу. Как музыка закончится, дети подбегают к платочкам и берут их. Тот, кому платочек не достался, выбывает из игры. Игра продолжается до одного, самого ловкого и быстрого игрока. Игра проводится 2 -3 раза.

Правила игры: Нельзя бежать брать платочек, если музыка еще звучит. Нельзя толкаться, выхватывать из рук платки. Каждый раз инструктор забирает по одному платочку.

***Один, два, три, четыре, пять***

Цель игры: Развивать внимание детей, ориентирование в пространстве, быстроту реакции, упражнять в счете и в разных видах основных движений.

Описание: Дети, двигаясь врассыпную, выполняют под музыку движения, которые показывает инструктор. Инструктор произносит любую цифру от 1 до 5, дети строятся группами в круг, в соответствии с названной цифрой: пять – дети встают в круг по 5 человек, один – дети останавливаются по одному, и т.д. Побеждают группы, которые быстрее соберут участников, отмечаются внимательные и активные участники.

Правила игры: Нельзя быстро бегать, толкаться, выталкивать детей из круга.

Вариант игры: Можно ввести словесный счет детей в образовавшихся группах.

***Лягушки (3 -7 лет)***

На воздухе чертится круг большого диаметра (если игра проходит в зале, можно сложить канат кругом). Внутри круга «болото». Дети делятся на две команды. Игроки первой команды располагаются по краю круга, вторая команда садятся на расставленные по одной стороне стулья (в зале) или на корточки (на воздухе) врассыпную. Вместе с детьми, сидящими на стульях, инструктор проговаривают слова:

Вот лягушки по дорожке

Скачут, вытянувши ножки,

Ква! ква! ква! ква!

Скачут, вытянувши ножки!

Игроки - лягушата, стоящие по кругу, подпрыгивают, изображая лягушат. По окончании стихотворения игроки, сидящие на стульях, хлопают в ладоши («пугают лягушат»). Игроки – лягушата прыгают в «болотце» и присаживаются на корточки, произносят «Ква! Ква!» с глубоким выдохом. Роль лягушат выполняют более крепкие и тренированные дети. В конце игры инструктор просит детей потянуться, поднять вверх руки, посмотреть на них (вдох). Затем опустить руки (выдох).

Правила игры: Инструктор контролирует правильную осанку и смыканию губ. Нельзя толкаться и сталкивать детей.

***Сидячий футбол (3 -7 лет)***

Дети сидят на полу, на ковре, ноги согнуты в коленях, прижаты к животу. Одна шеренга располагается лицом к другой. Движением ног вперед надо отбросить мяч к сидящему напротив ребенку. Тот ловит мяч руками, а затем ногами резко отбивает его соседу. Можно усложнить игру: ловить мяч ногами, прокатывать его то одной, то другой ногой. После игры инструктор предлагает лечь детям на спину, затем на живот.

Правила игры: Нельзя отбивать мяч руками. Дети отбивают мяч своей паре.

***Букет (5 -7 лет)***

Игроки встают в круг и каждый принимает название какого –нибудь цветка. Инструктор напоминает детям, что они «цветы» и должны стоять красиво, ровно. Игроки -цветы составляют круг –клумбу. В середине клумбы помещается один из играющих –«Садовник», а вне круга –«Покупатель». Игрок –покупатель обращается к игроку –садовнику со словами:

*Покупатель:* Садовник, садовник,

Цветы мне отдай.

*Садовник:* Отдам, но каких,

Поскорей отвечай!

Есть розы, тюльпаны,

Гвоздики и мак,

Анютины глазки,

Душистый табак!

*Покупатель:* Я возьму …(название цветка)

Далее игрок –покупатель отправляется к цветам, чтобы «сорвать», например «розу». Игрок –роза убегает, старается вернуться на свое место, игрок –покупатель старается коснуться его (ее, их) рукой. При неудаче игрок –покупатель продолжает игру, в случае удачи –«сорванный цветок» идет на середину клумбы к игроку –садовнику. Игра продолжается, пока игрок –покупатель не «сорвет» три цветка, затем водящий заменяется.

Правила игры: Ненужно долго бегать, а быстрее возвращаться на место, например оббегать круг. Инструктор следит за осанкой «цветов» -спина прямая (можно предложить поливать «увядшие цветы» из лейки, напоминая о прямой спине).

***Мяч водящему***

***(5 -7 лет, с инструктором с 3 -5 лет)***

Считалкой выбирается водящий, который стоит в центре круга с мячом в руках. Остальные игроки выстраивают большой круг. Водящий бросает мяч каждому участнику игры по очереди или называя их по именам, но все должны быть готовы получить мяч в руки. Мяч можно подавать различными способами: от груди, из –за головы, сбоку, одной рукой. Выигрывает тот, кто большее количество раз поймает мяч руками. Тем же способом мяч возвращается водящему.

Правила игры: Необходимо быть готовыми получить мяч в руки. Стараться ловить мяч в руки, не теряя его.

Вариант игры: Можно каждый круг менять способ метания мяча. Водящих можно менять через некоторый промежуток времени, например выбирая самых точных, послушных.

***Самый меткий (5 -7 лет)***

Игра проводится по подгруппам. Дети выстраиваются в одну шеренгу и по команде инструктора бросают мешочек с песком вдаль. У каждого участника по три мешочка, соответственно по три попытки. Способы метания могут быть различными: от груди, из –за головы, сбоку, от плеча. Выигрывает тот, у кого дальше всех отлетел мешочек.

Правила игры: Бросать мешочки можно по команде инструктора в отведенное для метания место.

Вариант игры: Можно бросать мешочек как в горизонтальную, так и вертикальную цель, в корзины – расставив детей по кругу на одинаковом расстоянии, соответствующем данному возрасту детей.

***«Лови, бросай, упасть не давай!» (6 -7 лет)***

Дети строятся в круг на расстоянии 2 метра друг от друга. В руках у одного из игроков мяч. Игрок с мячом говорит слова: «Лови, бросай, упасть не давай!» и так каждый игрок друг другу. Все передают мяч в одну сторону. Тот, кто уронит мяч, Выбывает из игры, круг сужается. Игра продолжается до 2 -3 игроков, явных победителей. Выбывшие игроки могут помогать ловить «убегающий» мяч.

Правила игры: Нельзя спешить передавая мяч друг другу. Способ подачи мяча оговаривается заранее.

Вариант игры: По сигналу инструктора (например, хлопку) мяч передается в другую сторону.

Зоренька – Заря

Цель игры: Развивать способности ориентироваться в пространстве, быстроту реакции, воспитывать коммуникативные качества.

Описание игры: Дети делятся на четыре команды с одинаковым количеством игроков (если игроков мало, то на три команды). Игроки выстраиваются шеренгами вдоль стен зала, берутся за руки, «заплетают косы» - раскрыв руки перед собой, соединяют их через одного. Инструктор помогает первое время заплести «косы». Вместе дети говорят слова:

Уж как Зоренька - Заря,

Русы косыньки плела.

Кто те косы сосчитает,

Вместе с нами поиграет!

С последними словами «с нами поиграет» игроки разбегаются, по сигналу инструктора:

Раз, два, три – косы заплети!

дети бегут на места и стараются быстрее «заплести косы», так как они стояли до игры. Команда, которая быстрее и точнее выполнившая «плетение косы», выигрывает.

Эй, ребята не зевай!

Описание игры: Дети встают в круг на расстоянии вытянутой руки, чтобы можно было передавать друг другу мяч. Один из игроков держит мяч. Все говорят слова и передают мяч друг другу:

Эй, ребята, не зевай!

Мячик другу передай.

Ты на друга посмотри,

Мяч ему перекати!

Тот игрок, у кого оказался в руках мяч, прокатывает мяч игроку, называя его имя, тот, в свою очередь – берет мяч в руки и игра продолжается.

Пугало

Цель игры: Развивать ловкость, быстроту реакции, координацию движений. Развивать умение действовать по одному и всем вместе.

Описание игры: Считалкой выбирается игрок – Пугало, который встает в центр, в руках метла. Дети встают в четыре шеренги вдоль стен зала, соединив руки в «плетень». Каждая шеренга получает порядковый номер. Все говорят слова:

Во саду ли, в огороде Пугало стояло. На встречу друг другу идут 1-я и 3-я шеренги

Оно старою метлою птичек разгоняло. 1-я и 3-я шеренги отходят назад, на место

Во саду ли, в огороде Фрукты наливались, На встречу друг другу идут 2-я и 4-я шеренги

Но их птицы не клевали, Пугала боялись! 2-я и 4-я шеренги отходят назад, на место

Далее игроки под музыку бегут врассыпную, по окончании музыки игрок – Пугало дает сигнал – машет метлой и говорит «Кыш – кыш!», игроки бегут на свои места и заплетают плетень. Игрока – Пугало можно заменить другим игроком. До начала игры необходимо научить детей плести «плетень».

Ворон

Описание игры: Дети стоят по кругу, в центре – водящий, выбранный считалкой. У водящего в руках дудочка. Все игроки говорят слова:

Ой, ребята, та – ра – ра! На горе стоит гора.

А на той горе дубок, а на дубе воронок!

Ворон в красных сапогах,

В позолоченных серьгах.

Черный Ворон на дубу, он играет во трубу.

Труба точеная, позолоченная,

Труба ладная, песня складная. Да!

Дети идут по кругу, соблюдая дистанцию, идут вперед к игроку – Ворону, отходя назад, на место. После последнего слова «Да!» игрок – ворон встает между двумя любыми игроками и говорит слова: «Раз, два, три – беги!» Игроки бегут в разные стороны по кругу, кто первый возьмет у водящего дудочку. Игрок, первым прибежавший к водящему, становится возящим в следующей игре.

Правила игры: Игроки бегут в разные стороны, при этом нельзя забегать в круг.

Прятки с платком

Цель игры: Развивать зрительное внимание и память.

Описание игры: Инструктор держит платок в руках, все дети встают в круг и берутся за руки. Дети идут по кругу и говорят слова:

Очень любим в пряталки мы играть.

Очень любим прятаться и искать.

Инструктор говорит слова:

Вы скорее приседайте,

Глазки быстро закрывайте!

Дети приседают на корточки, закрывают глаза и прикрывают их ладонями. Инструктор проходит позади детей, сидящих с закрытыми глазами, и тихонечко накрывает кого– нибудь из них большим платком, стараясь полностью спрятать ребенка. По сигналу инструктора дети открывают глаза, встают и угадывают - кто спрятан под платком.

Правила игры: Игроки не должны подсматривать.

Мы варили суп!

Описание игры: Дети стоят по кругу на некотором расстоянии друг от друга, Водящий, выбранный считалкой, стоит среди них. Дети выполняют движения к тексту игры:

Мы варили суп, суп,

Из перловых круп, круп. Дети хлопают в ладоши и выполняют пружинку

Получилась каша, Разводят руки в стороны

Ох, и горе наше. Качают головой

Замесили тесто, «Месят тесто»

А оно ни с места. Руки на пояс

Замесили на дрожжах, Идут в центр круга

Не удержишь на вожжах. Отходят на место

Инструктор говорит слова: «Раз, два, три – беги!» и дети разбегаются. Водящий салит одного из игроков, который становится водящим следующей игры.

Правила игры: Инструктор сама может выбирать водящего – неожиданно в конце игры выразительно посмотреть или показать на любого игрока, тот и становится водящим.