**Прыгающие воробьи**

Возраст игроков: От шести лет

Игра развивает: Внимательность, Координация, Ловкость,Реакция

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Три и более

Место игры: Не важно

Описание игры

На полу или земле чертиться круг диаметром 4м. Водящая "кошка" становится в середине круга, остальные участники игры "воробьи". Они находятся вне круга. По сигналу воспитателя "воробьи" начинают прыгать в круг и выпрыгивать из него. Пойманный находится в центре. Когда попадаются все "воробьи", выбирается новая кошка. Побеждает та кошка, которая сумеет быстрее других поймать всех "воробышков".

Правила игры

1. На полу или земле чертиться круг диаметром 4м. Водящая "кошка" становится в середине круга, остальные участники игры "воробьи". Они находятся вне круга.

2. По сигналу воспитателя "воробьи" начинают прыгать в круг и выпрыгивать из него. Пойманный находится в центре.

3. Когда попадаются все "воробьи", выбирается новая кошка. Побеждает та кошка, которая сумеет быстрее других поймать всех "воробышков".

**Сапоги – скороходы**

Возраст игроков: От шести лет

Игра развивает: Координация, Сила

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Два

Место игры: Не важно

Описание игры

Двум соперникам дают очень большие взрослые валенки. Дети утопают в них, и действительно они похожи на мальчиков-с -пальчиков в сапогах — скороходах Людоеда. Перед ними на расстоянии 3 — 5 метров стоят стульчики. По команде ведущего они должны добежать до стульчиков, обогнуть их и прибежать обратно. Побеждает прибежавший первым.

Правила игры

1. Двум соперникам дают очень большие взрослые валенки. Дети утопают в них, и действительно они похожи на мальчиков-с -пальчиков в сапогах — скороходах Людоеда.

2. Перед ними на расстоянии 3 — 5 метров стоят стульчики.

3. По команде ведущего они должны добежать до стульчиков, обогнуть их и прибежать обратно. Побеждает прибежавший первым.

Примечание игры

Это соревнование можно провести и как эстафету команд. Тогда каждый игрок, прибежав, должен скинуть «сапоги—скороходы», а следующий — надеть. Только тогда он может пуститься в путь.

**Путаница**

Возраст игроков: От шести лет

Игра развивает: Внимательность, Логика, Мышление

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Четыре и более

Место игры: Помещение

Описание игры

Дети встают вкруг и берутся за руки. Водящий отворачивается, и игроки начинают запутываться, перелезая, как только можно, друг через друга. Затем водящий должен распутать этот клубок, не размыкая круг.

Правила игры

1. Дети встают вкруг и берутся за руки.

2. Водящий отворачивается, и игроки начинают запутываться, перелезая, как только можно, друг через друга.

3. Затем водящий должен распутать этот клубок, не размыкая круг.

**"Карлики" и "великаны"**

Возраст игроков: От шести лет

Игра развивает: Внимательность, Координация

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Четыре и более

Место игры: Не важно

Описание игры

Дети стоят вокруг ведущего, который рассказывает, что есть на свете совсем маленькие люди — карлики, а есть громадные — великаны. Когда ведущий произносит: «Карлики!», он присаживается на четвереньки, опускает руки, всем своим видом показывая, какие это маленькие люди. Даже слово «карлики» он произносит тоненьким голосом — вот такие они крохотные.

А когда говорит «Великаны!», голос его грубеет, ведущий встает во весь рост, да еще руки вытягивает вверх — такие они громадные. Детям эта игра ведущего очень нравится, они смеются и тоже вытягиваются во весь рост - «великаны» и садятся на четвереньки - «карлики».

Когда ребята научились правильно выполнять команды, ведущий предупреждает, что сейчас он увидит, кто самый внимательный.

Ведущий: Запомните, дети, правильные команды: «Карлики!» и «Великаны!». Все остальные мои команды выполнять не надо. Тот, кто ошибется, - выбывает из игры.

Сначала ведущий дает правильные команды, а потом слова «карлики» и «великаны» заменяет на похожие. Побеждает тот, кто меньше всех ошибся.

Правила игры

1. Дети стоят вокруг ведущего, который рассказывает, что есть на свете совсем маленькие люди — карлики, а есть громадные — великаны.

2. Когда ведущий произносит: «Карлики!», он присаживается на четвереньки, опускает руки, всем своим видом показывая, какие это маленькие люди. Даже слово «карлики» он произносит тоненьким голосом — вот такие они крохотные.

3. А когда говорит «Великаны!», голос его грубеет, ведущий встает во весь рост, да еще руки вытягивает вверх — такие они громадные.

4. Детям эта игра ведущего очень нравится, они смеются и тоже вытягиваются во весь рост - «великаны» и садятся на четвереньки - «карлики».

5. Когда ребята научились правильно выполнять команды, ведущий предупреждает, что сейчас он увидит, кто самый внимательный.

6. Ведущий: Запомните, дети, правильные команды: «Карлики!» и «Великаны!». Все остальные мои команды выполнять не надо. Тот, кто ошибется, - выбывает из игры.

7. Сначала ведущий дает правильные команды, а потом слова «карлики» и «великаны» заменяет на похожие.

8. Побеждает тот, кто меньше всех ошибся.

**По алфавиту**

Возраст игроков: От шести лет

Игра развивает: Внимательность, Координация

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Пять и более

Место игры: Помещение

Описание игры

Чтобы имена лучше запомнились, чтобы потренировать внимание и умение быстро переключаться с одного задания на другое, можно провести в кампании до 15 человек и такую игру. Ведущий предлагает ребятам за определенное количество времени (за 10, 15 или 20 секунд) поменяться местами так:

* чтобы все имена расположились по алфавиту;
* чтобы все встали по цвету волос (слева - брюнеты, справа — блондины);
* чтобы все встали по росту (слева — маленькие, справа — большие).

Правила игры

1. Ведущий предлагает ребятам за определенное количество времени (за 10, 15 или 20 секунд) поменяться местами так:

* чтобы все имена расположились по алфавиту;
* чтобы все встали по цвету волос (слева - брюнеты, справа — блондины);
* чтобы все встали по росту (слева — маленькие, справа — большие).

Примечание

Эти упражнения могут быть еще веселее, если есть широкие скамьи, диваны, или очень устойчивые крепкие стулья. Тогда ребята должны выполнить задания, стоя на скамьях, и переходить, не ступая на пол.

**Тяни-толкай**

Игра очень хорошо развивает координацию движений вашего ребёнка.

Возраст игроков: От шести лет

Игра развивает: Выносливость, Координация, Мышление, Сила

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Четыре и более

Место игры: Не важно

Описание игры

Дети разбиваются на пары. Каждая пара становится спиной друг к другу и сцепляется руками в локтях. В таком положении дети должны пробежать 20-30 метров до финиша и, не разворачиваясь, вернуться на старт. таким образом, каждый играющий в одну сторону бежит вперёд лицом, а в другую-спиной.

Правила игры

1. Дети разбиваются на пары.

2. Каждая пара становится спиной друг к другу и сцепляется руками в локтях.

3. В таком положении дети должны пробежать 20-30 метров до финиша и, не разворачиваясь, вернуться на старт. таким образом, каждый играющий в одну сторону бежит вперёд лицом, а в другую-спиной.

**Канатоходец**

Возраст игроков: От шести лет

Игра развивает: Координация

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Один

Место игры: Помещение

Необходимы вещи: Скотч, Веревка

Описание игры

По комнате проводится линия из скотча или ленточки. Сначала линия идет прямо потом с поворотами. Ребенок должен ровно пройти по этой линии.

Правила игры

Скотч или ленточку проводят по полу комнаты, начиная прямо, затем делают повороты и зигзаги.

Первым проходит взрослый. Для того чтобы показать ребенку как нужно играть.

Затем ребенок, поняв правила игры, идет сам.

Примечание

Если у ребенка плохо получается, и он начинает капризничать, линию нужно провести около стены, чтобы ребенок мог опираться.

**В десяточку!**

В десяточку! – активная детская игра на развитие зрительно-двигательной координации и общей моторики ребенка.

Возраст игроков: От шести лет

Игра развивает: Координация, Ловкость, Моторика рук

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Один

Место игры: Помещение

Необходимы вещи: Мяч, Картонная коробка

Описание игры

Берут несколько маленьких мячей, можно от настольного тенниса. Взрослый держит коробку на расстоянии от ребенка, а ребенок должен попасть этими мячиками в коробку.

Правила игры

1. Собирают мячики, теннисные/просто маленькие.

2. Дают мячики ребенку.

3. Взрослый берет коробок и отходит от ребенка на некоторое расстояние.

4. Коробок держат на высоте роста ребенка.

5. Ребенок должен бросать мячики в коробку и попадать.

6. Чтобы игра была интересней ребенку взрослый должен двигать коробок так, чтобы ребенку было легче в него попасть.

7. Игра продолжается до тех пор, пока все мячики не окажутся в коробке.

**Белые медведи**

Белые медведи – подвижная коллективная игра для детей младшего школьного возраста. Развивает активные творческие двигательные действия, мотивированные сюжетом игры.

Возраст игроков: От четырех лет, От шести лет

Игра развивает: Ловкость, Реакция, Фантазия

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Семь и более

Место игры: Не важно

Описание игры

На краю площадки, представляющей собой море, очерчивается небольшое место – льдина. На ней стоит водящий — «белый медведь». Остальные «медвежата» произвольно размешаются по всей площадке.

«Медведь» рычит: «Выхожу на ловлю!» — и бежит ловить «медвежат». Поймав одного «медвежонка», отводит его на льдину, затем ловит другого. После этого два пойманных «медвежонка» берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. В это время «медведь» отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, два «медвежонка» соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: «Медведь, на помощь!». «Медведь» подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят остальных «медвежат». Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «медвежата».

Побеждает последний пойманный игрок, который и становится «белым медведем».

Правила игры

1. На краю площадки, представляющей собой море, очерчивается небольшое место – льдина, на которой стоит водящий — «белый медведь»

2. Остальные «медвежата» произвольно размешаются по всей площадке

3. «Медведь» рычит: «Выхожу на ловлю!» — и бежит ловить «медвежат»

4. Поймав одного «медвежонка», отводит его на льдину, затем ловит другого

5. Два пойманных «медвежонка» берутся за руки и начинают ловить остальных играющих, «медведь»

6. Поймав кого-нибудь, два «медвежонка» соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: «Медведь, на помощь!»

7. «Медведь» подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину

8. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят остальных «медвежат»

9. Когда будут переловлены все «медвежата» - игра заканчивается

10 Побеждает последний пойманный игрок, который и становится «белым медведем»

Примечание

Пойманный «медвежонок» не может выскальзывать из-под рук окружившей его пары, пока его не осалил «медведь»

При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки

**Пустое место**

Возраст игроков: От шести лет

Игра развивает: Реакция

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Семь и более

Место игры: Не важно

Описание игры

Участники игры встают в круг, а водящий остается за кругом. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до одного из игроков, касаясь плеча или руки. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Водящий бежит за кругом в одну сторону, а вызванный — в противоположную. Встретившись, они здороваются и продолжают бежать дальше, стараясь наперегонки занять свободное место (оставленное вызванным игроком). Тот, кому удалось занять это место, там и остается, а оставшийся без места становится водящим, и игра продолжается.

Правила игры

1. Игроки встают в круг, а водящий остается за кругом

2. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до одного из игроков, касаясь плеча или руки – это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование

3. Водящий бежит за кругом в одну сторону, а вызванный — в противоположную

4. Встретившись, они здороваются и продолжают бежать дальше, стараясь наперегонки занять свободное место

6. Кому первому это удается – остается на этом месте, а второй становится водящим

**Часы**

Часы - веселая, подвижная игра со скакалкой. Развивает выносливость и внимание.

Возраст игроков: От шести лет

Игра развивает: Внимательность, Выносливость

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Семь и более

Место игры: Не важно

Необходимы вещи: Скакалка

Описание игры

Играют 10-15 человек. Все хором произносят: «Тик-так, тик-так». Двое, заранее выбранных игроков, в том же ритме вертят скакалку, остальные выстраиваются в очередь. Первый игрок прыгает через скакалку один раз и встает в конец очереди, второй – два и т.д.

Если игрок собьется при прыжках или ошибется в счете – он меняется с одним из тех, кто держит скакалку. При этом счет начинается сначала.

Задача игроков – прыгать как можно дольше, не сбиваясь.

Правила игры

1. Все хором произносят: «Тик-так, тик-так»

2. Выбирают двух игроков, которые будут вертеть скакалку в том же ритме

3. Остальные по очереди прыгают через скакалку

4. Первый прыгает один раз и встает в конец очереди, второй – два и т.д.

5. Игрок, сбившийся при прыжках или ошибившийся в счете – меняется с одним из игроков, крутящих скакалку.

**Салочки «Чай-чай-выручай!»**

Салочки «Чай-чай-выручай!» - очень веселая игра для небольшой компании, в которой все смогут показать, какие они быстрые и ловкие. Учит взаимовыручке, прививает умение жить в коллективе.

Возраст игроков: От шести лет

Игра развивает: Ловкость, Реакция

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Четыре и более

Место игры: Не важно

Описание игры

В начале определяют границу игровой зоны, за которую забегать нельзя.

Правила игры отличаются от обычных салочек тем, что когда водящий догонит и осалит какого-либо игрока, тот не становится салкой, а замирает на месте и кричит: «Чай-чай-выручай!» до тех пор, пока его не выручат.

Выручить его может любой из участников, кроме, конечно, водящего, просто дотронувшись до него. При этом задача салки становится очень непростой, так как он сможет передать свою роль другому только тогда, когда догонит всех остальных игроков, и при условии, что их никто не выручит. В противном случае игра может никогда не закончиться.

Правила игры

1. Игроки определяют границы игровой зоны, за нельзя забегать.

2. Тот, кого осалили, должен остановиться и кричать: «Чай-чай-выручай!» до тех пор, пока его не выручат.

3. Выручить может любой из участников, просто дотронувшись до осаленного.

4. Салка может передать свою роль другому только, когда догонит всех участников и их при этом никто не выручит.

**Хвост дракона**

Хвост дракона - веселая и подвижная игра для детей от пяти лет и старше, развивающая внимание, реакцию и ловкость. В нее играют, в основном, в закрытом помещении — в большой комнате, в спортзале или раздевалке.

Количество играющих не менее 4 человек (но чем больше, тем интереснее и веселее).

Возраст игроков: От шести лет

Игра развивает: Внимательность, Ловкость, Реакция

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Четыре и более

Место игры: Не важно

Описание игры

Игроки встают друг за другом, взяв впереди стоящего за талию (как бы образуя дракона/змейку). Стоящий впереди — голова дракона, задний — хвост.

«Голова» дракона пытается поймать свой «хвост», а «хвост» должен увернуться от «головы», при этом все остальные звенья дракона/змейки не должны расцепляться.

Когда передний игрок поймает заднего, пойманный становится «головой». Остальные меняются местами по желанию.

Игра продолжается.

Правила игры

1. Игроки строятся друг за другом, держась за талию впереди стоящего, образуя дракона.

2 Первый игрок - «голова» пытается поймать последнего-«хвост», при этом остальные не должны расцепляться.

3. Когда первый игрок поймает последнего, пойманный становится «головой».

4. Остальные меняются местами по желанию.

5. Игра начинается сначала.

Примечание

Игра не имеет определенного окончания и победителей.

**Болтающийся вагон**

Болтающийся вагон - динамичная, веселая игра, способствующая развитию реакции и координации движений.

Возраст игроков: От шести лет

Игра развивает: Координация, Реакция

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Семь и более

Место игры: Не важно

Описание игры

Участники делятся на группы по три и более человека - "поезда". Два человека остаются без групп - "болтающиеся вагоны". Поезда начинают бегать по кругу, препятствуя резкими поворотами "болтающимся вагонам" прицепиться к себе. Цель "вагонов" прицепиться в хвост "поезда". После того, как "болтающемуся вагону" удаётся прицепиться к "поезду", первый игрок (голова "поезда") сам становится "болтающимся вагоном".

Правила игры

1. Участники делятся на группы по три и более человек - "поезда".

2. Двое человек остаются и становятся "болтающимися вагонами".

3. "Болтающиеся вагоны" стараются прицепиться к поезду.

4. "Поезд", совершая резкие повороты, мешает прицепиться к себе "болтающемуся вагону".

5. Если "болтающийся вагон" прицепляется, его место занимает игрок "голова поезда".

**Акция освобождения**

Акция освобождения - динамичная игра, хорошо развивающая слух, внимательность, координацию и реакцию у ведущего игрока и ловкость и реакцию у остальных игроков.

Возраст игроков: От шести лет

Игра развивает: Внимательность, Координация, Ловкость, Органы чувств, Реакция

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Пять и более

Место игры: Помещение

Необходимы вещи: Стул

Описание игры

Образуют круг из стульев, для того чтобы ограничить перемещение игроков.

Участник со связанными руками и ногами (пленник) сидит в центре круга, образованного из стульев. Рядом с ним находится игрок с завязанными глазами (охранник). Остальные участники игры (освободители) пытаются освободить пленника, то есть пытаются развязать его. Охранник должен помешать. Задевая любого участника, он выводит его из игры, тот должен уйти за круг стульев. Игрок, которому удается освободить пленного и не быть пойманным, сам становится охранником в следующий раз.

Правила игры

1. Из стульев образуется круг.

2. В центр круга садятся охранник (со связанными глазами) и пленник (со связанными руками и ногами).

3. Игроки по очереди должны пытаться развязать пленника, чтобы охранник ничего не заметил.

4. Если охранник задевает освобождающего, тот уходит за круг стульев (выходит из игры в этом раунде).

5. Тот, кто смог развязать (освободить) пленника, сам становится охранником.

**Волны по кругу**

Волны по кругу - динамичная, веселая игра. Хороша для развития реакции и утилизации излишней энергии детей

Возраст игроков: От шести лет

Игра развивает: Внимательность, Ловкость, Реакция

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Пять и более

Место игры: Помещение

Необходимы вещи: Стул

Описание игры

Стулья устанавливаются плотно друг к другу по кругу. Стульев столько, сколько игроков. Один из игроков (водящий) встает в центр круга. Остальные игроки садятся на стулья, а один из стульев остается свободным. Водящий должен успеть сесть на свободный стул, пока другие передвигаются туда - сюда, мешая ему. Когда водящему удается занять место на стуле, новым водящим становится игрок, который не успел помешать ему.

Водящий может отдавать команды участникам "Вправо" (игроки должны переместиться по часовой стрелке на одно место), "Влево" (игроки должны переместиться против часовой стрелки на одно место) или команда "Хаос". При команде "Хаос" участники должны быстро поменяться местами, ведущий старается сесть на любой свободный стул. Игрок, занявший стул, который до был свободным до команды "Хаос", становится водящим.

Правила игры

1. В помещении устанавливаются стулья по кругу, в количестве равному количеству игроков.

2. Водящий встает в центр круга.

3. Водящий должен сесть на свободный стул, а остальные игроки должны мешать ему, двигаясь влево и вправо, закрывая собой это место.

4. Ведущий может отдавать команды "Направо", "Налево", "Хаос".

5. При команде "Налево" - каждый игрок перемещаются на соседний стул против часовой стрелки.

6. При команде "Направо" - каждый игрок перемещаются на соседний стул по часовой стрелке.

7. При команде "Хаос" - все игроки меняют свое расположение случайным образом.

8. Если водящий занял стул, то игрок не успевший ему помешать, становится новым водящим.

9. При команде "Хаос" водящим становится тот игрок, кто сел на стул, который до команды был свободным.

Примечания

Можно усложнить игру, разверну стулья наружу. При этом водящий бегает снаружи круга и ему запрещается команда "Хаос".

**Гусеница**

Возраст игроков: От шести лет

Игра развивает: Внимательность, Координация, Раскрепощенность

Подвижность игры: Подвижные игры

Количество игроков: Пять и более

Место игры: Не важно

Необходимы вещи: Музыка

Описание игры

Игроки образуют цепочку (встают друг за дружкой) - "гусеницу". Первый игрок - "голова", последний - "хвост".

Включается музыка и гусеница начинает движение в перед, при этом голова показывает различные танцевальные движения (руками, телом, ногами, головой), а остальные игроки стараются повторить эти движения.

Когда "голова" устает, он поворачивается к следующему за ним игроку, гладит его по голове, а сам переходит в хвост гусеницы.

Эта игра, продолжается с новым ведущим и с новыми движениями, так до тех пор, пока звучит музыка.

Правила игры

1. Игроки становятся в цепочку друг за дружкой, образуя гусеницу.

2. Игрок во главе гусеницы начинает движение вперед под музыку с различными танцевальными движениями.

3. Остальные игроки стараются в точности повторить все движения этого игрока.

4. Когда "голова" устает, он поворачивается к игроку сзади, гладит его по голове и становится в хвост гусеницы.

5. Поглаженный игрок становится ведущим и вся игра повторяется с новой головой и новыми движениями.

6. Игра продолжается пока звучит музыка.

Примечания

У игры нет проигравших или выигравших.

**Снежный бой-2**

Необходимый инвентарь: бумага.

◈ Активная игра для большой компании шумных детей. Нужна просторная комната. Поделите комнату пополам (можно длинной елочной мишурой) и разделитесь на две команды. Дайте каждой команде одинаковое количество листов бумаги для снежков.

◈ По команде начинайте перебрасываться снежками. Как только прозвучит команда «Стоп!» каждая команда начинает считать снежки на своей половине комнаты. Выигрывает та команда, у которой снежков меньше.