**«Шишки, орехи, желуди»** **(подготовительная группа)**

**Задачи:**

**Описание:** В Середине круга водящий, а остальные, разбившись по тройкам, становятся один за другим к центру лицом. Ведущий дает всем играющим названия: первые в тройках – шишки, вторые – желуди, третьи – орехи.

По сигналу водящего, например «Орехи». Все играющие, названные орехами, должны поменяться местами, а водящий стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удается, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Если он произносит «Желуди» меняются местами вторые в тройках.

**Правила:**

1. Когда игра освоена детьми водящий может называть двух или трёх игроков в тройках «Орехи! Шишки!»
2. Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими.
3. Правила запрещают вызванным оставаться на местах, не перебегая в какую-нибудь другую тройку..
4. При повторении игры каждую тройку можно построить не колонну, а в кружок.

**«Льдинки, ветер и мороз» (подготовительная группа)**

**Задачи:** развитие координационных движений, быстроты реакции на сигнал, находчивости.

**Описание:** Участники встают парами, лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая: «Холодные льдинки, прозрачные льдинки, сверкают, звенят: дзинь, дзинь». Делают хлопок на каждое слово: сначала в ладоши, затем в ладоши своего товарища. Хлопают и говорят пока не услышат сигнал «Ветер». На этом сигнале дети разбегаются в разные стороны. На сигнал «Мороз» дети возвращаются в пары и берутся за руки.

**Правила:**

1. Нельзя в пару становится с одним и тем же ребёнком, необходимо каждый раз выбирать нового.
2. Пару нужно создавать только после сигнала «Мороз» и брать рядом стоящего ребёнка.

**«Мячик кверху» (подготовительная группа)**

**Описание.** Дети встают в круг, водящий идет в его середину и бросает мяч со словами: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же водящий промахнулся, то остается им вновь и игра продолжается.

**Правила.** 1. Водящий бросает мяч как можно выше и только после слов: «Мячик кверху!»

2. Водящему разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли.

3. Если кто-то из играющих после слов «Стой!» продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего.

4. Убегая от водящего, дети не должны прятаться за постройки или деревья.

*Указания к проведению.* Дети встают в круг близко друг к другу. Место водящего в центре круга лучше очертить небольшим кружком. Если водящий не поймал мяч, который далеко укатился, прежде чем кричать: «Стой!», ему нужно догнать мяч и вернуться на свое место. Дети в игре должны быть очень внимательны, быстро реагировать на сигнал.

**Вариант.** Водящий стоит в центре круга и выполняет упражнение с мячом, дети считают до пяти. На счет «пять» они быстро разбегаются. Водящий кричит: «Стой!» — и бросает мяч в того из играющих, кто стоит ближе. Запятнанный становится водящим. Если он промахнулся, то должен догнать мяч, а дети в это время стараются убежать как можно дальше. На сигнал «Стой!» все останавливаются, водящий вновь старается осалить кого-нибудь.

**Перебрасывание мяча (подготовительная группа)**

**Описание.** Участники игры делятся на две группы, не более 10 человек в каждой, встают за линиями друг против друга на расстоянии от 3 до 5 м. По жребию право начать игру получает ребенок одной из групп. Он называет по имени одного из игроков и бросает ему мяч. Тот ловит и сразу же перебрасывает мяч игроку на противоположную сторону, назвав его по имени. Если играющий не поймал мяч, он выходит из игры, а право продолжать игру остается за командой, которая подавала мяч. Побеждает та команда, в которой осталось больше игроков.

**Правила.** 1. При ловле мяча играющий не должен заходить за черту.

2. Игрок выходит из игры, если он не поймал мяч.

3. Не разрешается долго задерживать мяч в руках; если это правило играющий нарушил, мяч передают другой группе.

*Указания к проведению.* Если в игре принимает участие более 20 человек, нужно несколько мячей. Интересно проходит игра, когда при ловле или перебрасывании мяча дети по договоренности выполняют разные задания, например: прежде чем поймать мяч, ударить в ладоши над головой, за спиной, перед грудью; ударить в ладоши 1 — 2 — 3 раза; бросить мяч от плеча, из - под ноги или руки.

**Вариант.** Дети делятся на две равные группы, встают друг против друга на расстоянии 3—5 м и начинают перебрасывать мяч. Если тот, кому брошен мяч, его не поймал, он переходит из своей команды и встает рядом с игроком, который бросал ему мяч. Побеждает команда, в которой оказывается больше игроков.

**Гонка мячей (подготовительная группа)**

**Описание.** Дети встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга лицом в центр, рассчитываются на первые и вторые номера. Так они делятся на две группы (первых и вторых номеров). В каждой группе играющие выбирают ведущих. Они должны стоять на противоположных сторонах круга. По сигналу ведущие начинают перебрасывать мяч только игрокам своей группы, в одном направлении.

Выигрывает группа, в которой мяч раньше вернулся к ведущему.

Дети выбирают другого водящего. Игра повторяется, но мячи перебрасываются в обратном направлении. По договоренности игру можно повторить от 4 до 6 раз.

**Правила***.* 1. Начинать игру ведущим нужно одновременно по сигналу.

2. Мяч разрешается только перебрасывать.

3. Если мяч упал, то игрок, уронивший его, поднимает и продолжает игру.

**Вариант 1.** Дети встают в круг, рассчитываются на первые и вторые номера. Два игрока, стоящие рядом,— ведущие, они берут мячи и по сигналу бросают их один в правую, другой в левую сторону по кругу игрокам с тем же номером, т. е. через одного. Побеждает команда, у которой мяч быстрее вернется к ведущему.

**Вариант 2.** Участники игры встают по кругу на расстоянии шага один от другого и рассчитываются на первые и вторые номера. Два игрока, стоящие рядом,— ведущие. Они берут мячи и по сигналу бегут в противоположные стороны за кругом. Обежав круг, встают на свое место, быстро передают мяч игрокам с тем же номером, т. е. через одного. Игра продолжается.

Побеждает команда, игроки которой первыми пробегут с мячом по кругу и меньше уронят мячей.

**Охотник (подготовительная группа)**

**Описание.** Одного из детей по жребию выбирают охотником, все остальные игроки — дичь. Игра начинается так: охотник играет в мяч, остальные в это время ходят по площадке. После 3 - 4 упражнений он кричит: «Дичь!» Все останавливаются, и он со своего места пятнает кого-то из детей. Запятнанный становится помощником охотника, остается на площадке и встает недалеко от охотника. Если близко от охотника нет дичи, он может передать мяч своему помощнику, и тот пятнает игроков.

Охотник неточно может бросить мяч, промахнуться. В этом случае играющие переходят на другие места. Охотник бежит за мячом, берет его, кричит: «Дичь!» — и все останавливаются. Игра продолжается до тех пор, пока у охотника не появится определенное количество помощников (по договоренности от 3 до 5 человек).

**Правила.** 1. Игрокам не разрешается двигаться после слова «Дичь!»

2. Играющие могут перейти на новое место, если при передаче от охотника к помощнику мяч не был пойман, упал на землю.

3. Игрокам не разрешается прятаться от охотника за предметы.

4. Охотник должен выполнять разные упражнения с мячом.

*Указания к проведению*. Эту игру нужно проводить на большой площадке, иначе охотник и его помощники быстро переловят дичь. Для усложнения можно разрешить детям увертываться от мяча — отклоняться, приседать, подпрыгивать, но нельзя сходить с места.

**Выбей мяч из круга (подготовительная группа)**

**Описание.** Дети встают в круг на расстоянии двух шагов друг от друга, руки держат за спиной: Водящий встает в центр, кладет мяч на землю и, ударяя ногой по нему, старается выкатить из круга. Играющие не пропускают мяч, отбивают его ногами водящему. Кто пропустит мяч, тот идет водить.

**Правила.** 1. Играющие не должны касаться мяча руками.

2. Мяч игрокам разрешается отбивать так, чтобы он катился по земле.

3. Водящему не разрешается отходить от центра круга дальше чем на два шага.

*Указания к проведению*. В игре принимают участие не более 10 человек. Детям нужно напомнить, что мяч нужно подталкивать внутренней стороной стопы или носком. Нельзя сильно ударять по мячу. Если играющие хотят остановить мяч, прежде чем его передать водящему, лучше это сделать внутренней стороной стопы или подошвой, приподняв носок.

**Вариант.** Дети так же, как и в предыдущей игре, встают в круг, но спиной к центру. Водящих должно быть несколько человек, но не более 4. Цель игры — не пропустить мяч в круг.

**Защищай город (подготовительная группа)**

**Описание.** Участники игры встают в круг на расстоянии одного шага, у всех есть маленькие мячи. В середине круга построен городок, т. е. поставлено несколько кеглей на таком расстоянии, чтобы между ними мог свободно пройти мяч.

Городок охраняют три сторожа. Играющие, стоя на одном месте, ногой посылают мяч в городок. Тот, кто, прокатывая мяч, собьет кеглю, встает на место сторожа.

**Правила.** 1. Мяч игроки должны только прокатывать.

2.Нельзя пропускать отбитый сторожем мяч за круг; кто про­пустил мяч, выходит из игры.

3. Сторожам разрешается, защищая город, переходить с одной стороны круга на другую.

4. Сторож задерживает и отбивает мяч только ногой.

**Встреча (подготовительная группа)**

**Описание.** На площадке проводят две линии на расстоянии 4 - 6 м. Играющие делятся на равные группы и встают друг против друга за линиями.

По сигналу все одновременно прокатывают друг другу шары или мячи, но так, чтобы они встретились. Детям, чьи шары встретились, ведущий дает по одной фишке. Выигрывает пара, у которой в конце игры окажется больше фишек.

Количество повторений игры по договоренности.

*Указания к проведению.* Площадка, где проводится игра, должна быть ровная. Увеличивать расстояние между играющими нужно постепенно. Эта игра требует от детей большого внимания и умения целесообразно распределять усилия при отталкивании шара в зависимости от расстояния. Детям нужно подсказать, что, чем больше расстояние прокатывания, тем энергичнее должен быть толчок по шару.

**Вариант 2.** В центре площадки ставят флажок или любой другой предмет. На расстоянии 1 м от флажка с двух сторон проводят две линии, затем на расстоянии 1 м от этих линий проводят вторую пару и, наконец, третью пару линий на расстоянии1 м от второй. Играющие делятся на равные группы и встают друг против друга за последними линиями. По сигналу ведущего все дети одновременно прокатывают шары (мячи) друг другу, но так, чтобы они обязательно встретились в центре. Играющие, чьи шары (мячи) встретились, переходят на вторую линию, а затем на первую. Побеждают пары, игроки которых первыми вышли на первую линию.

**Здравствуй, сосед! (подготовительная группа)**

**Описание.** Играющие делятся на равные группы и встают в два ряда лицом друг к другу на расстоянии вытянутых рук. Первые игроки — ведущие, они начинают игру: встают на одну ногу и скачут в направлении другой команды. Не останавливаясь, они обращаются к игроку: «Здравствуй, сосед!» Тот, к кому обращаются, отвечает: «Здравствуй!» — и прыгает за ведущим. Игра заканчивается, когда все дети образуют одну цепь прыгающих за ведущими.

**Правила.** 1. Дети должны повторять движения ведущего.

2. Тот, кто неточно выполняет движения, выходит из игры.

*Указания к проведению.* По ходу игры ведущий выполняет разнообразные упражнения, а играющие их повторяют.

Они прыгают на левой ноге, на двух ногах, на правой, на двух ногах боком, выполняют подскоки и. т. д.

**Фанты (подготовительная группа)**

**Описание.** Игра начинается так. Ведущий, обходит играющих и говорит: Нам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

Да и нет не говорите!

После этого он задает детям разные вопросы, а сам старается, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Ведущий ведет примерно такой разговор: «Что продается в булочной?» — «Хлеб».— «Какой?» Чуть-чуть не ответил игрок: «Черный и белый», да вовремя вспомнил запрещенные слова и сказал: «Мягкий». — «А какой хлеб ты больше любишь, черный или белый?» — «Всякий».— «Из какой муки пекут булки?» — «Из пшеничной». И т. д. Тот, кто произнес запрещенное слово, отдает водящему фант. В конце игры все, кто остался без фанта, выкупают его.

**Правила.** 1. На вопросы, играющие должны отвечать быстро, ответ исправлять нельзя.

2. За каждое запрещенное слово играющий платит ведущему фант.

3. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими.

4. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

**Колечко (подготовительная группа)**

**Описание.** На длинный шнур надевают колечко, концы шнура сшивают. Все играющие встают в круг и держат шнур двумя руками сверху. В середине круга стоит водящий, он закрывает глаза и медленно поворачивается 3 - 4 раза, стоя на одном месте. Играющие быстро передвигают кольцо по шнуру. Затем водящий говорит: «Я иду искать». Последнее слово служит сигналом для детей. Кто-либо из них прячет колечко в руке. Водящий открывает глаза и старается отгадать, у кого спрятано кольцо. Тот, кого он называет, снимает руку со шнура. Если водящий отгадал, то он встает в круг, а игрок, у кого нашли кольцо, идет водить.

**Правила.** 1. Кольцо передвигать по шнуру только тогда, когда водящий с закрытыми глазами поворачивается вокруг себя.

2. Водящий говорит слова: «Я иду искать» — с закрытыми глазами.

3. Играющий должен снять руки со шнура, как только водящий назовет его по имени.

*Указания к проведению.* Если желающих играть более 15 человек, то на шнур надевают от 3 до 5 колец и выбирают 2 - 3 водящих.

**«Горячее место» (подготовительная группа)**

**Цель игры:** воспитывать быстроту и ловкость.

**Описание.** На одной стороне площадки – игровое поле с игроками, на противоположной стороне параллельными линями обозначено «горячее место», в центре площадки находится водящий. По сигналу игрокам нужно перебежать с игрового поля в горячее место, взять одну ленточку и вернуться обратно. Водящий старается запятнать бегущих детей. Пойманные игроки временно выбывают из игры. По сигналу игра останавливается, у оставшихся детей считаются ленты. Отмечаются дети, у которых оказалось больше лент.

**Правила.** Перебегать с игрового поля в горячее место только по команде; водящему нельзя пересекать границы игрового поля и горячего места; игрокам нельзя брать сразу несколько лент.

Место проведения: любое.

Инвентарь: по 2-3 ленты на ребёнка.

**«Рыбаки и рыбки» (подготовительная группа)**

**Цель игры:** формировать согласованность двигательных действий.

**Описание.** Игроки – «рыбки» находятся на площадке. Пара игроков – водящие, образуют «сеть» (берутся за руки – одна рука свободна). По сигналу рыбки бегают по площадке, а рыбаки догоняют рыбок и соединяют вокруг них руки. Рыбка, которая попалась в сети, присоединяется к рыбакам. Игра продолжается до тех пор, пока сеть не разорвётся или пока не будут пойманы все игроки.

**Правила**. Нельзя тянуть сеть в разные стороны.

Место проведения: любое.

Инвентарь: не требуется.

**«Весёлый волейбол» (подготовительная группа)**

**Цель игры:** закреплять перебрасывание мяча через волейбольную сетку.

**Описание.** Участвуют 2 команды. Игроки находятся по разные стороны волейбольной сетки. Каждый игрок держит в руках мяч. По сигналу дети перебрасывают мячи на сторону соперника, стараясь избавиться от всех мячей на своей площадке. По свистку игра останавливается и подсчитывается количество мячей на площадке каждой команды. Выигрывает команда, на площадке которой осталось меньше мячей.

**Правила.** Нельзя бросать мяч после свистка.

Место проведения: любое.

Инвентарь: мячи среднего диаметра по количеству детей, волейбольная сетка.

**«Белые медведи» (подготовительная группа)**

**Цель игры:** развивать быстроту и ловкость.

**Описание.** Игроки – «пингвины», водящий – «белый медведь» стоит в стороне с обручем в руках. По сигналу пингвины разбегаются, а «белый медведь» старается догнать пингвинов и накинуть на них обруч. Пойманные пингвины временно выбывают из игры.

**Правила.** Ловить пингвинов аккуратно, стараясь не ударить их обручем; роль водящего может выполнять педагог.

Место проведения: любое.

Инвентарь: 1 обруч среднего диаметра.

**«Салки парами» (подготовительная группа)**

**Цель игры:** развивать быстроту, улучшать реакцию на звуковой сигнал.

**Описание.** Участвуют две команды, которые строятся в 2 шеренги на расстоянии трёх шагов одна от другой. Каждый игрок выбирает себе пару. По сигналу: «Беги!» игроки первой шеренги убегают, а игроки второй догоняют и пятнают свою пару. Затем игроки поворачиваются кругом и меняются ролями..

**Правила.** Расстояние до линии финиша 8-9 м. Нельзя пятнать игроков, которые пересекли линию финиша.

Место проведения: любое.

Инвентарь: не требуется.

**«Успей выбежать» (подготовительная группа)**

**Цель игры:** развивать быстроту реакции на сигнал.

**Описание**. Участвуют 2 команды, которые строятся в 2 круга – внутренний и наружный. Во внутреннем круге находится треть детей. Игроки, внешнего круга берутся за руки, идут вправо или влево, по сигналу бегут. Игроки внутреннего круга ритмично хлопают. По команде: «Стой!» дети в наружном кругу останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Педагог считает до трёх. За это время игроки, стоящие в центре, должны выбежать из круга. После счёта: «ТРИ!» дети быстро опускают руки вниз, не успевшие выбежать считаются проигравшими.

**Правила.** При повторении игры на середину выходят другие игроки.

Место проведения: любое.

Инвентарь: не требуется

**«Горелки» (подготовительная группа)**

**Цель игры**: развивать быстроту и ловкость.

**Описание**. Игроки строятся в колонну по два, держась за руки, впереди колонны – водящий. Дети хором говорят:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло.

Глянь на небо: птички летят, колокольчики звенят! Раз, два, три – беги!

По окончании слов игроки последней пары опускают руки и бегут в начало колонны – один справа, другой слева от неё. Водящий пытается запятнать одного из игроков, прежде чем тот успеет взяться за руки со своей парой. Если водящий запятнал игрока, то он становится с ним в пару впереди колонны.

**Правила.** Игрок, оставшийся без пары, становится водящим.

Место проведения: любое.

Инвентарь: не требуется.

**«Между двух огней» (подготовительная группа)**

**Цель игры:** формировать точность двигательных действий.

**Описание.** Участвуют 2 команды, 1 команда делится на 2 части, каждая из которых становится на противоположные стороны площадки, остальные игроки расположены между ними. Одна группа получает 3-4 мяча. По сигналу игроки прокатывают по полу мячи с одной стороны площадки на другую, а игроки в центре стараются увернуться от мячей. Дети, которых коснулся мяч, продолжают играть, а команде засчитывается штрафное очко. Затем игроки меняются ролями. Выигрывает команда, получившая меньше штрафных очков.

**Правила.** Мячи нужно катать по полу, а не бросать.

Место проведения: любое.

Инвентарь: 3-4 мяча среднего диаметра.

**«Пограничники и парашютисты» (подготовительная группа)**

**Цель игры:** воспитывать самостоятельность и организацию.

**Описание.** Участвуют 2 команды – «пограничники» и «парашютисты». Парашютисты бегают по площадке в разных направлениях, а пограничники, взявшись за руки, образуют цепь. Задача пограничников – поймать парашютистов, сомкнув вокруг них цепь. За каждого пойманного парашютиста пограничники получают дно очко. Пойманные парашютисты остаются в игре. По сигналу команды меняются ролями. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

**Правила.** Пограничникам нельзя тянуть цепь в разные стороны. Им нужно договариваться и двигаться в определённом направлении; если разорвалась – игра останавливается.

Место проведения: площадка на улице.

Инвентарь: не требуется.

**«Иголка и нитка» (подготовительная группа)**

**Цель игры:** развивать быстроту и ловкость.

**Описание.** Игроки строятся в круг, берутся за руки. Водящие – «иголка» и «нитка» находятся за кругом. По сигналу иголка начинает убегать от нитки, пробегая «змейкой» под руками игроков, стоящих в кругу. Нитка, догоняя иголку, бежит в том же направлении. Если нитка догонит иголку, или нитка перепутает путь движения за иголкой, то выбирают новых водящих. Если нитка за 20-30 секунд не смогла догнать иголку, то игра останавливается и выбираются новые водящие.

**Правила.** Если детей много, то можно составить 2-3 круга. Игрокам, стоящим в кругу, не разрешается трогать водящих руками и мешать им. Нитка должна бежать по тому же пути, что и иголка.

Место проведения: любое.

Инвентарь: не требуется

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЫ**

