**Детские подвижные игры на перемене для 2-3 классов**

Игра - это основной способ для ребенка познать окружающий мир, выстроить взаимоотношения с другими детьми, получить необходимые навыки и умения, отдохнуть и развлечься.

Игры, основанные на физической активности ребенка, можно разделить на спортивные и подвижные. Спортивные игры более сложны, требуют четкого соблюдения правил, которые определяют и место проведения, и состав участников, продолжительность игры. Методика проведения подвижных игр другая: они не так строги к соблюдению правил, в них нет четко регламентированного состава участников, для них можно использовать подручный инвентарь - шары, флажки ,кегли, стулья и т.д. и т.п. Подвижные игры для детей в помещении помогут сделать детский праздник активным и бодрым, направить детскую энергию в мирное русло. Главное, чтобы игры соответствовали возрасту и возможностям участников, имели понятные детям правила.

**Подвижная игра «Кот и мыши»**

* необходимо расставить стулья кругом таким образом, чтобы сиденья были направлены внутрь;
* на каждый стул, кроме одного садится «мышка», за ее спиной стоит «кошка».
* «кошка» стоящая за пустым стулом подмигивает приглянувшейся «мышке», тем самым переманивая ее к себе;
* задача «мышки» - пересесть на пустой стул, задача «кошки» - ее удержать;
* оставшаяся без «мышки» «кошка» переманивает к себе другую;
* через некоторое время участники меняются ролями.

**Подвижная игра «Замри»**

* для игры необходим воздушный шар;
* ведущий подкидывает шарик и пока он летит, дети вольны двигаться как хотят - прыгать, бегать, но, как только шар окажется в руках, все замирают;
* те, кто не успел остановиться - выбывают из игры.

**Подвижная игра «Хитрая лиса»**

* определим место, где будет дом хитрой лисы;
* участники становятся кругом, не касаясь друг друга и закрывают глаза;
* водящий назначает «хитрую лису», обойдя круг и коснувшись одного из участников;
* все открывают глаза и с небольшими интервалами хором спрашивают «Где ты, хитрая лиса?"»;
* после третьего вопроса хитрая лиса выбегает в центр круга, поднимает руку и кричит «Я здесь!»;
* играющие разбегаются, а лиса их ловит и отводит в домик;
* после того, как не пойманным остается один участник игра повторяется.

**Подвижная игра «Бездомный заяц»**

* выбираем двух участников – «охотника» и «бездомного зайца»;
* участники «зайцы» отмечают каждый свой домик - чертят круг или становятся в центр обруча;
* «бездомный заяц» убегает от «охотника», стремясь при этом заскочить в чужой домик;
* «заяц», в домик которого заскочил «бездомный заяц», меняется с ним ролями и начинает убегать от «охотника»;
* если «охотник» ловит «зайца», то они меняются ролями.

**Подвижная игра «Атомы и молекулы»**

* выбираем ведущего;
* игроки в вольном порядке двигаются, прыгают танцуют;
* по команде ведущего «реакция идет по три (четыре, пять)» играющие берутся за руки и образовывают цепочки из заданного числа игроков;
* игроки не успевшие выполнить команду ведущего выбывают из игры.

**Подвижная игра «Горячая картошка»**

* игроки становятся или садятся кругом;
* ведущий включает музыку и во время ее звучания все игроки как можно быстрее передают друг другу мяч «горячую картошку»;
* тот игрок, у которого в руках остается мяч на момент смолкания музыки выбывает из игры;
* игра заканчивается, когда остается только один игрок.

**Подвижная игра «Гуси-гуси»**

* игроки «гуси» выстраиваются у одной стены;
* место у другой стены определяется в качестве их домика;
* ведущий занимает место посредине комнаты;
* между ведущим и «гусями» происходит диалог :

В.:*гуси-гуси!*

Г.:*га-га-га!*

В.:*есть хотите?*

Г.:*да-да-да!*

В.: *ну летите, раз хотите, только крылья берегите!*

* после этого «гуси» летят в свой домик, а ведущий их