|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Перемени предмет**  На одной стороне площадки за линией становятся играющие, образуя 4—5 колонн (расстояние между колоннами примерно 1,5 м). На противоположной стороне площадки напротив каждой колонны очерчены круги диаметром 60—80 см. Каждый первый в колонне держит в руках мешочек с песком, кубик или другой предмет. В центр каждого кружка кладется такой же предмет. По сигналу, играющие бегут к кружкам, кладут предмет и берут другой, затем возвращаются бегом на свое место и поднимают принесенный предмет над головой. Тот, кто сделает это первым, считается выигравшим. Прибежавшие передают предметы стоящим сзади них, а сами бегут в конец колонны. Когда все выполнят задание, отмечается колонна, набравшая больше выигрышей.  *Указания:*  поднимать предмет вверх ребенок может только после того, как встанет в колонну. Воспитатель следит, чтобы дети не подходили к черте, оставляли свободное место для возвращающегося игрока.  **Два Мороза**  На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются 2 дома. Играющие располагаются в одном из домов, двое водящих, 2 Мороза (Мороз — красный нос и Мороз — синий нос) становятся посредине площадки лицом к детям:  Мы два брата Молодые,  Я Мороз — синий нос,                                        Два Мороза удалые,  Кто из вас решится                                                 Я Мороз — красный нос,  В дороженьку пуститься? Все играющие хором отвечают:                             Не боимся мы угроз,  И не страшен нам мороз!  После этого они перебегают в другой дом,  Морозы стараются их заморозить  (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз. Они стоят так до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, сколько играющих им удалось заморозить. После 2—З перебежек выбирают новых Морозов.  В конце игры подводится итог: какие Морозы заморозили больше играющих.  *Указания:*  игрок, который выбежит из дома до сигнала или останется в доме  после него, тоже считается замороженным.  **Ловишка в кругу**  На земле чертят круг, диаметр которого 3—5 м. При помощи считалки  играющие выбирают ловишку. Он становится в центр круга, остальные дети за кругом. После слов воспитателя «Раз, два, три — лови!» дети бегут, пересекая круг, а ловишка их ловит. Ловить можно только в кругу. Когда будет поймано определенное число детей, выбирают нового  ловишку.  **Ловишка. Ноги от земли!**  В этой игре нельзя ловить детей, успевших встать на какой-нибудь предмет: кубик, доску н др.  **Догони свою пару**  Дети стоят парами, один за другим на расстоянии 3—4 шагов. По сигналу воспитателя передние быстро перебегают на другую сторону площадки, задние их ловят (каждый свою пару). При повторении игры роли меняются. После окончания перебежек играющие подсчитывают, сколько раз удалось поймать товарища.  **Чье звено скорее соберется?**  Играющие делятся на несколько групп с одинаковым числом детей. Каждая группа выбирает ведущего и становится за ним в колонну. Воспитатель раздает ведущим ленточки разного цвета. По цвету ленточки звено получает наименование — «зеленые», «синие», «красные», и т. п. Воспитатель ударяет в бубен, все играющие начинают ходить, бегать, прыгать по площадке в равных направлениях, меняя движения в зависимости от задаваемого воспитателем темпа и ритма. По сигналу «на места» водящие останавливаются на том месте, где их застал сигнал, и поднимают ленточку вверх. Остальные быстро собираются за водящим в колонны, равняются и стоят по стойке «смирно». Воспитатель отмечает, какое звено собралось первым.  *Указания:* в игре можно использовать разные построения и положения: в шеренги, в круги, сесть на пол по-турецки, остановиться на одной ноге и т. п. Можно ввести условие: «делай, как водящий», тогда, построившись в звенья, дети принимают позу, показанную водящим.  **Веселые соревнования**  Играющие становятся в 3—4 колонны у общей черты на расстоянии 2—3 шагов одна от другой. В каждой колонне одинаковое число играющих. Впереди каждой колонны в 4—5 шагах поставлены гимнастические скамейки, еще дальше на полу положены обручи. По сигналу воспитателя первые в колоннах бегут к скамейкам, входят на них, перебегают до конца, спрыгивают, подбегают к обручам, пролезают в них и кладут тихо на пол; затем быстро возвращаются в конец своей колонны. Выигрывает тот, кто прибежит первым; ему дают ленточку или флажок. Игра продолжается, пока все дети не примут в ней участие. Выигрывает та колонна, у которой окажется больше флажков.  *Указания:* можно играть так: играющий, выполнив задание, становится в конце колонны и касается рукой плеча впереди стоящего, тот — следующего и т. д., пока сигнал не дойдет до стоящего в колонне первым. Приняв сигнал, он бежит и выполняет задание. Воспитатель наблюдает за выполнением правил игры.  **Лягушки и цапли**  Границы болота (прямоугольник, квадрат или круг), где живут лягушки, отмечаются кубами (сторона 20 см), между которыми протянуты веревки. На концах веревок мешочки с песком. Поодаль гнездо цапли. Лягушки прыгают, резвятся в болоте. Цапля (водящий) стоит в своем гнезде. По сигналу воспитателя она, высоко поднимая ноги, направляется к болоту, перешагивает веревку и ловит лягушек. Лягушки спасаются от цапли — они выскакивают из болота. Пойманных лягушек цапля уводит к себе в дом: (Они остаются там, пока не выберут новую цаплю). Если все лягушки успеют выскочить из болота и цапля никого не поймает, она возвращается к себе в дом одна. После 2—З повторений игры выбирается новая цапля.  *Указания:*  веревки накладывают на кубы так, чтобы они могли легко упасть, если задеть их при прыжке. Упавшую веревку снова кладут на место. Играющие (лягушки) должны равномерно располагаться по всей площади болота, в игре могут быть и 2 цапли.  **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 отделено 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, перепрыгивают по пути через ров. После 2—З 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 усложнении игры можно выбрать 2 волков.  **Перелет птиц**  Птицы (дети), расправив крылья, летают по всей площадке. По сигналу «буря» они скрываются на деревьях (влезают на гимнастическую стенку). Когда воспитатель скажет: «Буря прекратилась!» — птицы слезают с ветвей (спускаются со стенки) и продолжают летать.  *Указания:* если нет гимнастической стенки, используются скамейки, ящики и другие предметы.  **Ловишка с мячом**  Дети стоят по кругу. Ловишка в центре круга. У его ног лежат 2 мяча. Ловишка проделывает ряд движений: подскоки, наклоны, приседания, хлопки и т. п. Играющие повторяют за ним эти движения. По сигналу воспитателя «беги из круга» дети разбегаются в разные стороны, а ловишка быстро берет мячи с земли и бросает, стараясь попасть в убегающих. После этого по сигналу педагога «раз, два, три — в круг скорей беги» дети снова образуют круг; выбирается новый ловишка, игра продолжается. В конце игры подводится итог — кто же из ловишек был самым метким.  *Указания:* если ловишка попал обеими мячами в убегающих, он остается на этой роли.  **Поймай мяч**  В игре участвуют трое детей. Двое становятся на расстоянии не менее З м друг от друга и перебрасывают мяч. Третий становится между ними и старается поймать мяч в тот момент, когда он пролетает над ним. Поймав мяч, становится на место ребенка, бросившего мяч, а тот занимает место водящего.  *Указания:* разделившись на тройки, играет сразу вся группа. Если кто-то из водящих долго не может поймать мяч, воспитатель предлагает детям поменяться ролями.  **Школа мяча**  Подбросить мяч вверх правой, а поймать левой рукой (и наоборот). Перебрасывать мяч из правой в левую руку и обратно.                       Ударить мяч о землю правой рукой, а поймать левой рукой (и наоборот).  Подбросить мяч вверх, повернуться кругом и поймать его двумя руками.  Подбросить мяч вверх, присесть — встать и поймать его.                   Подбросить мяч из-за спины двумя руками, а поймать его спереди. Подбросить и поймать мяч двумя и одной рукой сидя, сложив ноги по-турецки. То же, с хлопками.  Ударить мяч о стенку правой (левой) рукой, а поймать левой (правой) рукой.  Ударить мяч о стенку, повернуться на 360° и, после того как мяч упадет на пол и отскочит, поймать его.                                                   Стоя рядом или друг за другом, один бросает мяч о стенку, другой ловит его и снова бросает о стенку. То же, с отскоком от земли.  **Найди и промолчи**  Дети стоят в шеренге лицом к воспитателю. Он предлагает им  повернуться и закрыть глаза, а сам в это время прячет какой-нибудь предмет. По разрешению воспитателя дети поворачиваются, открывают глаза и приступают к поискам спрятанного предмета. Нашедший предмет подходит к воспитателю и тихо, на ухо говорит, где он его нашел. Если он сказал правильно, то отходит в сторону. Игра продолжается до  тех пор, пока все дети не найдут спрятанный предмет.  *Указания:* воспитатель поручает прятать предмет и самим детям. Если кто-то затрудняется в поисках, можно подсказывать ему, говоря «холодно» или «жарко». |  | **Жмурки**  Дети располагаются в ограниченном месте. Одному из них завязывают глаза — это жмурка. По сигналу воспитателя дети бегают, слегка похлопывая в ладоши. Жмурка ловит. Когда жмурка поймает кого-нибудь, игра приостанавливается, выбирается новый жмурка. Если жмурка долго не может никого поймать, его надо сменить.  *Вариант игры:* дети стоят по кругу, в центре двое — жмурка и ребенок с колокольчиком в руках. Мальчик бегает по кругу и звонит, а жмурка его ловит.  ***Совушка***  В одном из углов площадки обозначается гнездо совушки. В гнезде находится водящий — совушка. Остальные играющие бегают по площадке, изображая жуков, бабочек других насекомых. Через некоторое время воспитатель говорит:  «Ночь!» -  играющие замирают на месте в той позе, в какой их застала ночь. Совушка вылетает из своего гнезда. Медленно летит, машет крыльями и смотрит, не пошевельнется ли кто. Того, кто пошевелился, совушка уводит к себе в гнездо. А воспитатель говорит: «День!» -  бабочки, жуки и другие опять начинают летать, кружиться, жужжать. После 2—З вылетов совушки на охоту подсчитывается число пойманных. Выбирается другая совушка.  *Указания:* до начала игры воспитатель рассказывает о повадках совушки, о том, что она хорошо видит ночью. Предупреждает, что совушка должна следить одновременно за всеми насекомыми.   **Ловишка, бери ленту**  Играющие стоят по кругу. У каждого из них цветная ленточка, которая закладывается сзади за пояс или ворот. В центре круга стоит ловишка. По сигналу воспитателя «беги» дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-нибудь из них ленточку,  Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. На слова воспитателя «Раз, два, три — в круг скорей беги!» дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество взятых лент и возвращает их детям. Игра продолжается с новым ловишкой.  *Указания:* один и тот же ловишка может водить 2—З раза. Усложняется игровое задание за счет уменьшения длины ленточки.  **Горелки**  Ирающие (11—13 детей) становятся в колонну парами. Впереди колонны (в 2—З шагах) стоит ловящий, он смотрит вперед. Играющие хором произносят:   Гори, гори ясно,  Птички летят,  Чтобы не погасло.   Колокольчики звенят!  Глянь на небо—  Раз, два, три — беги! После слова «беги» дети, стоящие в колонне в последней паре, отпускают руки и бегут вперед вдоль колонны: один слева, а другой справа от нее. Они выбегают вперед и стараются снова взяться за руки н стать впереди ловящего. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и взяться за руки. Если ловящему удается это сделать, он с пойманным образует новую пару, которая становится впереди колонны. Оставшийся без пары будет ловящим. Если ловящему не удалось поймать никого из пары, он продолжает выполнять свою роль. Игра заканчивается, когда все пары пробегут по одному разу. После этого выбирается новый водящий. Игра возобновляется.  *Указания:* воспитатель следит, чтобы дети не выбегали из колонны раньше времени.  **Кто скорее докатит обруч до флажка?**  Играющие делятся на звенья, становятся друг за другом за чертой. У первых в колоннах в руках обручи. Впереди на расстоянии 10—15 м поставлены флажки или кегли. По сигналу воспитателя «кати» первые в колоннах катят обручи по направлению к флажкам, подталкивая их палочкой, обегают с обручем флажок, возвращаются в свои колонны и передают обручи и палочки следующим. Как только игрок получит палочку, он сейчас же бежит к флажку, прокатывая палочкой обруч, и т. д. Игра заканчивается, когда стоявший в колонне последним выполнит задание. Выигрывает звено, которое быстрее закончит игру.  *Указания:* воспитатель следит, чтобы, принимая обруч и палочку, дети не выходили за черту. Обруч нельзя отпускать далеко от себя. Можно дать задание прокатывать обруч левой рукой. Для усложнения игры вводится задание закончить игру после того, как вся колонна прокатит обруч до флажка 3—4  раза без перерыва.  **Не намочи ног**  Играющие собираются на одной стороне площадки за чертой. Воспитатель вызывает 5—б детей, они выходят к черте, каждый получает по 2 дощечки (30 х 20 см). На противоположной стороне площадки на одной линии раскладываются султанчики. Между играющими и пособиями расположено болото. Дети должны перебраться через болото по дощечкам, не замочив ног (наступая только на дощечки). По команде воспитателя «Начинай!» играющие кладут на пол одну дощечку и становятся на нее, затем переходят на другую дощечку, берут ту которая сзади, чтобы снова положить ее впереди себя, и т. п. Перейдя болото, дети собирают дощечки, берут султанчики и поднимают их над головой. Отмечается, кто поднял султанчик первым. Затем дети кладут султанчики обратно, возвращаются на места и передают дощечки следующим.  *Указания:* воспитатель следит, чтобы дети не бросали дощечки на пол, а клали осторожно. Когда дети научатся ловко передвигаться по дощечкам, можно провести соревнования в звеньях.  **Попрыгунчики-воробышки. Не попадись!**  Чертится круг диаметром 4—б м. Выбирается водящий (большая птица). Он становится в середину круга. Все остальные играющие — воробышки, они стоят за кругом. Воробышки прыгают на двух  ногах, то впрыгивая в круг поклевать зерна, то выпрыгивая из него. Большая птица летает по кругу, не дает воробышкам собирать зерна, клюет их (дотрагивается рукой до играющих). Воробышки стараются подольше побыть в кругу, увертываются от ловящего. Воробышек, которого клюнула большая птица, останавливается и поднимает руку, после чего продолжает играть. Воспитатель отмечает тех, кто ни разу не попался птице. Игра повторяется несколько раз по 30—60 с  перерывами для отдыха. При повторении игры назначается новый водящий.  *Указания:* воспитатель следит, чтобы играющие не стояли на месте, а подпрыгивали. Если диаметр круга большой и детей много, можно выбрать двух водящих.  **Ловля обезьян**  Изображающие обезьян дети располагаются на пособиях для лазанья по одну сторону площадки. В противоположной стороне - находятся ловцы обезьян (4—6 детей). Они хотят сманить обезьян с деревьев и поймать их. Ловцы договариваются, какие движения они будут делать. Они выходят на середину площадки и показывают задуманные движения. Обезьяны в это время быстро влезают на стенку и наблюдают оттуда за движениями ловцов. Проделав движения, ловцы уходят в конец площадки, а обезьяны слезают с деревьев, приближаются к тому месту, где были ловцы, и подражают их движениям. По сигналу воспитателя «ловцы» обезьяны бегут к деревьям и влезают на них. Ловцы ловят тех обезьян, которые не успели влезть на дерево. Пойманных они уводят к себе. После 2—З повторений дети меняются ролями.  *Указания:* надо следить, чтобы дети не спрыгивали со стены, а спускались вниз до последней перекладины. При повторении игры движения ловцов должны быть новыми.  **Кого назвали, тот не ловит**  Дети ходят, бегают, прыгают и т. п. по площадке. Воспитатель держит в руке большой мяч. Он называет имя одного из детей и бросает мяч вверх ребенок подбегает, ловит мяч и снова бросает его вверх, называя по имени кого-нибудь другого.  *Указания:* играющий подбрасывает мяч вверх на том месте, где он его поймал. Мяч надо подбрасывать повыше, чтобы названный ребенок успел подбежать к нему и поймать. Надо, чтобы дети старались ловить мяч с воздуха или после одного отскока от земли.  **Стой!**  Дети стоят с воспитателем. Он подбрасывает мяч высоко вверх и называет имя ребенка. В этот момент все дети разбегаются в разные стороны. А тот, чье имя было названо, быстро подбегает, ловит мяч и кричит: «Стой!» Все играющие останавливаются на том месте, где их застал сигнал. Водящий бросает мяч в кого-нибудь из играющих. Если он попадет, ребенок быстро ловит мяч, кричит: «Стой!» — и бросает мячом в кого-нибудь из играющих и т. д. Если водящий ни в кого не  попадет, он бежит за мячом, берет его и снова бросает до тех пор, пока не осалит кого-нибудь. Когда водящий бросает мяч, все должны находиться на своих местах. Можно увертываться: нагибаться, приседать, отклоняться в сторону, подпрыгивать и т. п.  *Указания:* воспитатель объясняет детям, что, бросая мяч, надо целиться в ноги. Нарушающих это правило он вначале предупреждает, а затем выводит из игры.  **Охотники и утки**  Взявшись за руки, играющие составляют круг. Рассчитавшись на первый-второй, образуют 2 команды: одни— охотники, другие — утки. Охотники остаются на своих местах в кругу, а утки выходят в середину круга. Перед носками стоящих в кругу проводится черта, за которую охотникам переступать нельзя. Охотники перебрасывают мяч, стараясь попасть им в уток. Утки убегают, увертываются от мяча. Утка, которую задел мяч, считается подстреленной и выходит из круга. Через некоторое время по сигналу воспитателя охотники подсчитывают свои трофеи. Команды меняются ролями.  *Указания:* ударить мячом можно только по ногам.  **Стоп!**  Все играющие становятся на линии, проведенной вдоль одной стороны площадки. На противоположной стороне кружком (диаметр 2—3 шага) обозначается дом водящего. Водящий стоит спиной к детям и говорит: «Быстро шагай, смотри, не зевай! Стоп!» На каждое его слово все шагают вперед. Как только водящий произнесет: «Стоп!» — дети останавливаются, а водящий оглядывается и смотрит, кто не успел замереть на месте и шевельнулся. Он называет этих детей, они возвращаются на исходную линию. Затем водящий снова поворачивается спиной к играющим и говорит:  «Быстро шагай...» Все продолжают шагать вперед с того места, где их застал сигнал «стоп». Вернувшиеся на исходную линию двигаются оттуда. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из детей не подойдет близко к водящему и не встанет в его дом раньше, чем он скажет: «Стоп!» Тот, кому это удастся, становится водящим.  *Указания:* водящий может произносить слова в любом темпе. Воспитатель следит, чтобы дети на каждое слово делали шаг, но не бежали и не прыгали. Можно провести вариант игры с прыжками вперед на двух ногах. |