**Подвижные игры**

**Ловля парами**

**Ловля парами – разновидность пятнашек. Один водящий сначала пятнает одного. Затем, взявшись за руки, они пятнают вдвоем, затем втроем, когда число водящих станет – 4, то они разбиваются на 2 пары и т.д., пока все не станут водящими.**

**Третий лишний**

**Все становятся в круг по парам, в затылок друг другу. Двое водящих: один убегает, второй – догоняет. Убегающий может встать третьим сзади к одной из пар, тогда стоящий впереди должен убегать. Задача догоняющего осалить убегающего игрока, тогда они меняются ролями.**

**Заяц без логова.**

**Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это - логово зайца. Выбираются двое водящих - заяц и охотник. Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в логово, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится зайцем и убегает от охотника. Если охотник» осалит зайца, то они меняются ролями.**

**Море волнуется**

**По числу играющих ставятся стулья в два ряда, так, чтобы спинка одного стула соприкасалась со спинкой другого. После того как все игроки усядутся, выбранный вожак кричит: "Море волнуется". И все играющие вскакивают и бегают вокруг стульев до тех пор, пока вожак, улучив минуту, когда каждый отбежит подальше от своего стула, вдруг закричит: "Море утихло". После этого, каждый игрок должен занять свое место, а так как вожак тоже занимает чье - либо место, то играющие стараются захватить первое попавшееся место, оставшийся без места, становится вожаком.**

**Камешки**

**Играющие раскладывают по полу камешки и уговариваются не мешать и не кричать. При этом произносят поговорки: "Уговорен всем делам родной братец", "Без уговора не садись, а на слово не вяжись", "Не еду, не лечу, а заеду- подхвачу" и т.п. и заключают условие: "Играть, не воровать" или "Цур играть, не воровать, без вороху - без промаху". Играющий бросает камешки вверх и во время их полета старается захватить с полу несколько других. Остальные мешают ему рассказами или криком.**

**Заря**

**Дети встают в круг, руки держат за спиной, а одному из играющих - заря ходит сзади с лентой и говорит:**

**Заря - зарница,**

**Красная девица,**

**По полю ходила,**

**Ключи обронила, Ключи золотые,**

**Ленты голубые,**

**Кольца обвитые -**

**За водой пошла!**

**С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому на плечо положить ленту.**

****

**Али-баба**

**Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5 –7 метров. Игру начинает одна из команд словами: Али-баба! Вторая команда хором отвечает: О чем слуга» Вновь говорит первая команда: Пятого, десятого, Сашу нам сюда!. При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепить руки игроков. Если ему это удается, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.**

**Золотые ворота**

**Играющие делятся на равные команды. Одна команда образует круг, ее игроки берутся за руки и поднимают их вверх. Между игроками должна быть достаточная дистанция, чтобы между ними мог пройти человек, хотя бы согнувшись. Другая команда начинает движение, обходя по очереди каждого игрока первой команды и каждый раз, проходя через ворота, образованные руками игроков первой команды. Игроки второй команды держатся за руки, расцеплять которые нельзя! Итак, вторая команда оказывается то в круге, то за его пределами. Первая команда в течение игры говорит:**

**Золотые ворота**

**Пропускают не всегда.**

**Первый – разрешается,**

**Второй раз запрещается,**

**А на третий раз**

**Не пропустим вас!**

**На последнем слове команда резко опускает руки. Если кто-то из второй команды оказался внутри, он уходит из цепочки и встает в центре круга. Естественно, вторые играющие стараются на последнем слове быть вне круга, но не всегда удается. Усложнить игру можно тем, что игроки первой команды говорят свои слова одними губами, внимательно глядя друг на друга, и неожиданно опускают руки. Когда во второй команде остается один человек, он признается победителем, а команды меняются ролями.**

**Горелки**

**Играющие становятся парами. Горельщик — впереди пар, спиной к играющим, и говорит:**

**Гори-гори ясно,**

**Чтобы не погасло.**

**И раз, и два, и три.**

**Последняя пара, беги!**

 **На слово "беги" пара, стоящая последней, обегает колонну и встает впереди. Водящий же должен постараться опередить одного из бегущих и занять его место. Тот, кому не хватило места, становится водящим.**

**Мост**

**Играют трое: два мальчика и девочка или две девочки и мальчик. Девочка и мальчик становятся друг к другу лицом. Девочка протягивает обе руки к мальчику, который крепко держит каждую руку в своей так, что их руки образуют мост из двух перекладин. Этот мост старается разрушить третий игрок, бросаясь на него всею тяжестью своего тела и повисая на нем, пока пара не разнимет своих рук, что, как правило, влечет за собой падение висящего. Когда мост разрушен, один из пары остается на месте, а другой игрок убегает.**

**Разрушивший мост, поднявшись с земли, бросается догонять убегающего, чтобы составить новую пару, которую будет разбивать оставшийся на месте.**

 ****