**Спящая лиса**

 ***Ход игры:*** Выбирают лису. Она уходит в угол площадки (нору) и крепко засыпает (закрывает глаза). На противополож­ной стороне площадки, за чертой — дом зайцев. Они резвятся на площадке, бегая в разных направлениях. Через некоторое время воспитатель говорит: «Лиса проснулась!» Все дети, спасаясь от лисы, бегут в свой дом. Лиса догоняет их, стараясь дотронуться рукой. Пойманных лиса отводит в нору. Когда в норе окажется 2—3 ребенка, выбирается новая лиса. Игра повторяется со все­ми детьми. В конце воспитатель отмечает самую ловкую лису.

**Найди свое место**

 ***Ход игры:*** Воспитатель распределяет детей на три подгруппы. Каждая строится у какого-либо физкультурного по­собия (или дерева). Воспитатель предлагает детям-назвать предмет и запомнить его. По сигналу дети разбегаются по пло­щадке и бегают 0,5—I мин. По команде «Найди свое место!» они должны построиться в прежнем месте. Подгруппа, построившаяся первой, выигрывает. Игра повторяется 3—4 раза.

 **Застука**

 ***Ход игры.*** На площадке роют лунку, водящий кладет в лунку шар. На расстоянии 3 - 6 м проводят черту, откуда играющие поочередно бросают битой в шар. Около лунки кладут застуку - небольшую доску. Как только один из играющих попадет в шар, все, кто бросил биты, бегут за ними, быстро возвращаются на свои места, постучав по пути битой в застуку. Водящий бежит в поле за шаром вместе со всеми и, прежде чем положить его в лунку, также стучит о доску. Тот из играющих, кто постучал о застуку сразу же после водящего, встает у ямки с шаром, а водящий идет в поле.

**Ямки*****Ход игры.*** На площадке в один ряд выкапывают несколько ямок, но не больше 10 и отмечают их номерами. На расстоянии 3 м от них проводят черту, с которой играющие прокатывают шары в ямки поочередно, начиная с первой. Игру начинает первый играющий, он прокатывает шар, пока не промахнется. За ним продолжает игру второй, затем третий и т. д. Когда очередь вновь дойдет до первого игрока, он начинает игру с той ямки, в которую не попал.

 Кто первым попадет во все ямки, тот выигрывает.

 ***Указания к проведению.***В игре принимают участие не более 10 человек. Ямок может быть разное количество, не обязательно по числу играющих. Дети могут не прокатывать, а бросать шары в ямки.

**Молчанка**

 ***Ход игры.*** Перед началом игры играющие хором произносят:

«Первенчики, червенчики,

Зазвенели бубенчики.

По чужой полосе.

По свежей росе,

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок.

Молчок!»

 После слова «Молчок!» все должны замолчать. Ведущий старается играющих рассмешить движениями, смешными словами и потешками, шуточным стихотворением. Если кто-то засмеется или скажет одно слово, он отдает ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песни, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения.

***Правила.*** 1. Ведущий играющих не должен трогать руками.

 2. Фанты для играющих должны быть разными по цвету, форме.

 ***Указания к проведению.*** Игру можно проводить в разных условиях.

Разыгрывать фант можно и сразу, как только кто-то из играющих рассмеется, улыбнется или заговорит. Это снимает напряжение, которое создается у детей в игре.

**Найди себе пару**

 ***Ход игры:*** Дети встают в пары, взявшись за руки, и идут по площадке. По сигналу воспитателя дети разбегаются по всей площадке. По другому сигналу они должны быстро найти своего товарища. Воспитатель отмечает наиболее быстрых. Игра повторяется 3—4 раза.

**Стойки**
 ***Ход игры.*** Дети встают у стены на расстоянии 4 - 5 шагов, у одного из них мяч. По сигналу он бросает мяч о стену и называет по имени одного из игроков. Тот, кого назвали, ловит мяч и бросает его о стену, называя нового игрока, и т. д. Если игрок не поймал мяч, то он становится салкой. Ему нужно быстро поднять мяч и крикнуть: «Стой!» Так как дети в это время все разбегаются в разные стороны, на сигнал «Стой!» они останавливаются. Салка пятнает ближайшего игрока, запятнанный выходит из игры. Играющие идут к стене, салка начинает игру. Если же салка промахнулся, то, пока он бегает за мячом, играющие стараются убежать как можно дальше. Салка берет мяч, кричит: «Стой!» — и вновь пятнает играющих.

 Игра продолжается, пока не будет осалена половина играющих.

***Правила.*** 1. Играющим разрешается ловить мяч с отскоком от земли.

 2. Салка не должен сходить с места, когда он пятнает игрока.

**Не задень!**

 ***Ход игры:*** Дети произвольно располагают на площадке различные предметы: мячи, кегли, кубики, чурбачки и т. п. По условиям игры они могут бегать по площадке в любом направ­лении, но не сталкиваться и не задевать предметы.

Ребенок, задевший предмет, ставит его на место и продолжает играть.

Через 2 мин дети по сигналу воспитателя останавливаются. Воспитатель называет победителей (кто ни разу не нарушил правила). Игра повторяется. Ее можно усложнить, увеличивая число предметов и уменьшая площадку.

**Фанты**

 ***Ход игры.*** 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.

***Указания к проведению.*** Игру можно провести на лесной полянке или в

тенистом уголке игровой площадки. В игре принимают участие не более 10 человек, все дети имеют по нескольку фантов. Они должны внимательно слушать вопросы водящего и, прежде чем ответить, подумать.

 При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания: спеть песню, загадать загадку, прочитать стихи, рассказать короткую смешную историю, вспомнить пословицу и поговорку и т. д. Самой трудной в этой игре является роль ведущего, поэтому вначале эту роль выполняет воспитательница. Фанты могут выкупаться после того, как проиграет 5 человек.

**Сокол и голуби**

 ***Ход игры:*** На противоположных сторонах площадки линиями обозначают домики голубей. Между домиками находится сокол (водящий). Все дети — голуби. Они стоят за линией на одной стороне площадки. Сокол кричит: «Голуби, летите!» Голуби перелетают (перебегают) из одного домика в другой, стараясь не попасться соколу. Тот, до кого сокол дотронулся рукой, отходит в сторону. Когда будет поймано 3 голубя, выбирают нового сокола.

 **Синие, красные, желтые**

 ***Ход игры:*** Дети берут ленты трех (или двух) цветов, повязывают их друг другу на руку (или заправляют конец ленты сзади под резинку спортивных брюк). Затем все выстра­иваются вдоль линии по одной стороне площадки. Воспитатель говорит: «Приготовились!», и все принимают положение

высокого старта. Сигналом для начала бега является название цвета ленты, например «Желтые!» По этому сигналу бегут дети только с желтой лентой, Остальные должны остаться на месте. Добежав до про­тивоположной стороны площадки, дети остаются там. Затем воспитатель называет другой цвет, потом третий. При повторении дети бегут в противоположном направлении. И так меняются 3—4 раза.



**Лиса в курятнике **

 ***Ход игры:*** На одной стороне площадки ставят гимнастические скамейки — это насест для кур. На противопо­ложной стороне находится нора лисы. Один из играющих на­значается лисой, остальные — куры. По сигналу воспитателя куры спрыгивают с насеста, ходят и бегают по площадке (двору), клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу воспитателя «Лиса!» куры убегают в курятник и взбираются на насест, а лиса старается поймать курицу, не успевшую спастись, и уводит ее в свою нору. Остальные куры снова спрыгивают с насеста, и игра возобнов­ляется. Игра заканчивается, когда лиса поймает двух-трех кур. Можно ее повторить с другой лисой.

 **На одной ножке по дорожке**

 ***Ход игры:*** Дети встают по краю площадки. Воспитатель предлагает им допрыгать до середины площадки на правой ноге (3—4 м). Обратно дети бегут. Затем прыгают на другой ноге.

**Зайцы и волк**

 ***Ход игры:*** Одного из играющих выбирают волком. Остальные — зайцы. На одной стороне площадки зайцы устра­ивают домики (чертят кружки). В начале игры зайцы стоят в своих домиках, волк — на другом конце площадки (в овраге). По сигналу воспитателя зайцы выпрыгивают из домиков и раз­бегаются по

площадке. Они то прыгают на двух ногах, то при­саживаются, щиплют травку. По сигналу «Волк!», волк выбегает из оврага и ловит зайцев (стараясь коснуться их).

Зайцы убегают каждый в свой домик. Пойманных зайцев волк отводит в овраг.

Игра возобновляется. После того, как поймано 2—3 зайца, выбирается другой волк.

**Ловишки**

 ***Цель:*** Развивать увертливость, ловкость, быстроту.

 ***Ход игры:*** дети выстраиваются за чертой на одной стороне площадки. Они должны добежать до противоположной стороны так, чтобы ловишка, стоящий посередине, их не поймал. Кого осалят, считается пойманным. После 2-3 пробежек пойманные дети подсчитываются. Выбирают нового ловишку.

**Ловишки парами**

 ***Цель:*** Развивать увертливость, ловкость, быстроту.

 ***Ход игры:*** Выбирают водящего. По сигналу воспитателя дети разбегаются. Водящий ловит, дотрагиваясь рукой до убегающего. Пойманный становится в пару с водящим. Они берутся за руки и ловят других детей. Пойманные также образуют пару и участвуют в ловле. Игра заканчивается, когда все дети будут пойманы. Ребенок, пойманный последним, становится водящим.

 **Свечи ставить**

***Ход игры.*** В земле делают небольшую ямку, опускают в нее одним концом дощечку так, чтобы другой ее конец был приподнят над землей. В ямку на доску кладут мяч, водящий бьет ногой по выступающему концу доски, мяч летит вверх, играющие бегут за ним. Тот, кто мяч поймал или взял его первым с земли, идет к ямке, кладет его на доску и бьет по доске. Игра продолжается.

***Правила.*** 1. Играющие должны стоять на удобном расстоянии от доски с мячом.

 2. Во время игры не разрешается отбирать мяч друг у друга.

 ***Вариант.*** Небольшую доску, на одном конце которой закреплена корзиночка или коробочка, кладут на невысокую перекладину. В корзиночку кладут шарики по числу играющих. Играющие стоят полукругом на некотором расстоянии от доски. Водящий ударяет ногой по свободному концу доски, шарики разлетаются в разные стороны. Каждый ребенок старается поймать или найти шарик и положить его в корзинку. Тот, кто прибежал с шариком последним, становится водящим.

**Ловишки - перебежки**

 ***Цель:*** Развивать увертливость, ловкость, быстроту.

 ***Ход игры:*** Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На середине площадки находится ловишка. После слов: «Раз, два, три. Беги!» — дети перебегают на другую сторону площадки. Тот, до кого ловишка дотронулся, считается пойманным и отходит в сторону. После 2—3 перебежек подсчитывает число пойманных. Выбирают нового ловишку, и игра продолжается.

 **Солнце и месяц**

 ***Ход игры.*** Все дети собираются на площадке, выбирают двух ведущих. Те отходят в сторону и тихо, чтобы никто не услышал, сговариваются, кто из них будет месяц, а кто солнце.

 Участники игры встают друг за другом, кладут руку на плечо впереди стоящего или берут его за пояс. Солнце и месяц подходят к играющим, берутся за руки и высоко их поднимают, получаются ворота. Играющие поют песенку:

 «Шла, шла тетеря,

 Шла, шла рябая,

 Шла она лугом,

 Вела детей кругом:

 Старшего, меньшого,

 Среднего, большого».

 С этой песенкой они проходят через ворота. Солнце и месяц останавливают

последнего и тихо спрашивают: «К кому хочешь — к солнцу или к месяцу?» Играющий так же тихо отвечает, к кому он пойдет, и встает рядом или с солнцем, или с месяцем. Игра продолжается. В конце игры нужно пересчитать, к кому перешло больше игроков.

**Ловишка, бери ленту**

 ***Цель:*** Развивать увертливость, ловкость, быстроту.

 ***Ход игры:*** Играющие встают в круг, выбирают ловишку. Все, кроме ловишки, берут цветную ленту и закладывают сзади за пояс или за ворот. Ловишка встает в центр круга. По сигналу воспитателя «Беги!» дети разбегаются по площадке. Ловишка догоняет их, стараясь вытянуть у кого-нибудь ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три. В круг скорей беги!» дети собираются в круг. Ловишка подсчитывает количество лент и возвращает их детям. Игра возобновляется с новым ловишкой.

**Быстро в домик**

 ***Ход игры:*** Гимнастические скамейки — домики — расположены на одной стороне площадки. Воспитатель говорит: «Идите гулять». Дети спрыгивают со скамеек и разбегаются по площадке. По сигналу воспитателя «Быстро в домик!» они должны быстро встать на скамейку. Игра повторяется 4—5 раз.

**Котлы. Классы**

 ***Ход игры.*** На земле чертят фигуру. Каждый квадрат фигуры называется классом. Играющие устанавливают очередь: кто начнет игру первым, кто будет вторым, третьим и т. д.

 Первый из игроков бросает камешек в первый класс, встает на одну ногу, перепрыгивает через черту в тот же класс. Носком ноги выбивает камешек из первого класса и выпрыгивает сам. Снова бросает камешек, но уже во второй класс. Прыгает на одной ноге в первый, затем во второй класс и вновь выбивает камешек носком ноги и т. д.

 В четвертом классе камешек нужно взять в руку и встать так, чтобы одна нога была в четвертом классе, а другая — в седьмом. Подпрыгнуть и переставить ноги так, чтобы одна была в шестом, а другая в пятом классе. Дальше играющий на одной ноге выпрыгивает в восьмой класс, а затем в полукруг, где некоторое время отдыхает.

 Стоя в полукруге, играющий бросает камешек в восьмой класс. На одной ноге перепрыгивает в этот же класс и передвигает камешек носком ноги в седьмой класс. Вновь подпрыгивает, во время прыжка поворачивается вправо и ставит ноги в седьмой и четвертый классы. Передвигает камешек в шестой класс, подпрыгивает и встает ногами в шестой и пятый классы. Дальше, стоя на одной ноге в шестом классе, передвигает камешек в пятый класс, подпрыгивает и встает опять в седьмой и четвертый классы.

Камешек передвигает в четвертый класс и, стоя на одной ноге в четвертом классе, передвигает его в третий, затем во второй и первый. После этого выталкивает камешек из классов и выпрыгивает сам.

 Если играющий прошел через все классы, его ждет экзамен. Он кладет камешек на носок ноги и идет на каблуке через все классы. Нужно пройти осторожно, чтобы

не уронить камешек и не наступить на черту. Только после экзамена каждый участник заканчивает игру.

***Правила.*** 1. Игру начинает очередной игрок, если камешек предыдущего попал на черту или не в тот класс или игрок встал ногой на черту.

 2. Игрок, допустивший ошибку, вновь начинает игру с того класса, где он ошибся.

***Указания к проведению****.* В этой игре дети самостоятельно контролируют выполнение правил. Им нужно подсказать, что прыгать они могут как на правой, так и на левой ноге. Выбивать и передвигать камешек ребенок должен свободной ногой: если стоит на правой ноге, то передвигает камешек левой, наоборот.

 Игру можно закончить, когда один из игроков с наименьшим количеством ошибок пройдет все классы и сдаст экзамен.

**Сети**

 ***Цель:*** развивать ловкость, смекалку, ориентировку в пространстве, умение соблюдать правила игры.

 ***Ход игры:*** одни дети встают по кругу и держат обручи. Другие  - «рыбки» - снуют туда-сюда через обручи. Далее возможны варианты:

1. Щука гоняется за рыбками.
2. Дети с обручами медленно двигаются, по сигналу бегут по кругу, и тогда из него невозможно выбраться.
3. Дети с обручами стоят неподвижно и только по сигналу начинают двигаться.

Ведется подсчет улова.

**Здравствуй, сосед!**

 ***Ход игры.*** 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.

 **Жмурки на местах**

 ***Ход игры.*** Жмурку ставят на середину игровой площадки, завязывают глаза, и он повертывается несколько раз вокруг себя. Играющие его спрашивают: «Где стоишь?» — «На мосту».— «Что про­даешь?» — «Квас». — «Ищи три года нас!» После слов участники расходятся по площадке, жмурка идет их искать. Дети, пока их ищет жмурка, не сходят со своих мест, но они могут приседать, вставать на колени или четвереньки. Найденный игрок становится жмуркой только в том случае, если водящий его узнает и назовет по имени.

**Выбей шар**

 ***Ход игры.*** На земле чертят клетки, на расстоянии 2 м по ту и другую сторону от них проводят линии кона. В каждой клетке лежит по 3 - 4 шара. Участники игры делятся на две команды и встают за линиями напротив клеток своего противника.

 Игру начинают одновременно все игроки одной из команд. Они по сигналу прокатывают шары, забирают выбитые. Затем прокатывают шары игроки другой команды. Выигрывает та команда, игроки которой выбили больше шаров.

***Правила*.** 1. Прокатывая шары, играющие стоят за линией кона.

 2. Участники игры выбивают шары поочередно.

 ***Указания к проведению*.** У каждой команды шары своего цвета. Они могут быть деревянными, полиэтиленовыми. Можно игру проводить и с мячами. В клетках шары нужно располагать одинаково. Размеры клеток 50X50 см, располагают их на одной линии в шахматном порядке на расстоянии 30 см друг от друга.

**Воздушный футбол**

 ***Цель:*** совершенствовать ловкость, силу, смекалку; развивать координацию движений.

 ***Ход игры:*** дети из положения сидя, зажимая ногами брусок, перекатываются на спину и бросают брусок через сетку, в ворота или вдаль. Вместо бруска можно использовать мяч.

**Летает, не летает**

 ***Цель:*** закреплять знания детей о летающих и не летающих объектах; воспитывать выдержку, терпение.

 ***Ход игры:*** дети стоят или сидят по кругу, в центре – воспитатель. Он называет одушевленные и не одушевленные предметы, которые летают и не летают. Называя предмет, воспитатель поднимает руки вверх. Дети должны поднять руки вверх, если предмет летает

Возможен вариант с мячом.

**Палочка-выручалочка**

***Ход игры:*** Дети выбирают водящего считалочкой:

«Я куплю себе дуду

И на улицу пойду!

Громче, дудочка, дуди,

Мы играем, ты води!»

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку – выручалочку. Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит:

Палочка, пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет. После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит:

Палочка-выручалочка нашла … (имя игрока). Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить.

**Салка на одной ноге**

 ***Ход игры.*** Дети расходятся по площадке, закрывают глаза, руки у всех за спиной. Ведущий проходит среди них и незаметно одному в руки кладет платочек. На слово «Раз, два, три, смотри!» дети открывают глаза. Стоя на месте, они внимательно смотрят друг на друга: «Кто же салка?» Ребенок с платком неожиданно поднимает его вверх и говорит: «Я салка!» Участники игры, прыгая на одной ноге, стараются уйти от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет платочек, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я салка!» Игра повторяется.

 ***Правила.*** 1. Если ребенок устал, он может прыгать поочередно то на правой, то на левой ноге.

 2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.

 3. Салка тоже должен прыгать, как все играющие, на одной ноге.

 **Море волнуется**

 ***Цель:*** дать знания о различных пароходах,  старинных парусниках, предметах такелажа.

 ***Ход игры:*** играющие сидят на стульях, каждому присваивается определенное название. Затем капитан начинает двигаться по внешнему кругу, называя предметы, необходимые для плавания. Все названные предметы встают. На слова «Море волнуется раз» дети начинают двигаться под музыку, изображая движения волн. Команда капитана «Море утихни!» служит сигналом к тому, что нужно как можно скорее занять места на стульях. Оставшийся без стула становится капитаном.

**Камешек**

 ***Ход игры.*** Дети сидят на скамейке или стульях, ладони у всех сложены вместе и

лежат на коленях. Ведущий с камешком в руках обходит участников игры и делает движение, точно кладет камешек каждому из них в руки. Одному из играющих он действительно незаметно кладет камешек, затем отходит от скамейки и зовет: «Камешек, ко мне!» Тот, у кого камешек, подбегает и показывает его. Теперь он будет ведущим. Но если играющие заметили, кому положен камешек, они могут этого игрока задержать. В этом случае ведущим остается прежний.

 ***Правила.*** 1. Камешек нужно стараться положить незаметно, чтобы никто не знал, у кого он.

 2. Игрок с камешком не должен выходить раньше слов: «Камешек, ко мне!»

**У деда Мазая**

 ***Цель:*** совершенствовать согласованность движений.

 ***Ход игры:*** участники сидят на стульях, выбирают деда Мазая. Все остальные отходят от него и договариваются, что будут показывать. После чего идут и говорят:

-Здравствуй, дедушка Мазай с длинной белой бородой, с карими глазами, с белыми усами

- Здравствуйте, детки! Где вы были, что делали?

- Где мы были - мы не скажем, а что делали - покажем.

Все выполняют движения, о которых договаривались. Когда дед отгадает, играющие разбегаются, а он их ловит.

 **Птицелов**
 ***Цель:*** учить различать и имитировать крики различных птиц; развивать умение ориентироваться с закрытыми глазами.

 ***Ход игры:*** играющие выбирают себе названия птиц. Встают в круг, в центре птицелов с завязанными глазами. Птицы водят хоровод:

«Во лесу в лесочке,
На зеленом дубочке
Птички весело поют.
Ах, птицелов идет,
Он в неволю нас возьмет.

Птицы, улетайте!»

Птицелов хлопает в ладоши и начинает искать птиц. Кого поймали, кричит,

подражая какой-либо птице.

Водящий должен угадать имя игрока и птицу.

**Четыре стихии**

 ***Цель:*** развивать внимание, память, ловкость.

 ***Ход игры:*** играющие становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из игроков, произнося при этом какое- либо из слов стихии (например - воздух). Тот, кто поймал мяч, должен назвать обитателя воздуха. Если названа земля – животное, если вода – рыбы. При слове огонь все должны несколько раз повернуться кругом, помахивая руками.

**Сокол**

 ***Ход игры:*** Дети сидят на стульях по кругу. Выбирается сокол.

«Пролетал высоко сокол.

Уронил перо в осоку.

Соколиного пера

Не найти нам до утра.

Утром солнышко взойдет —

Вова перышко найдет».

С началом стихотворения, которое произносят все дети, сокол пробегает за кругом и роняет перо (бутафорское) за спиной одного из детей. Со словами «Утром солнышко взойдет...» сокол садится на свободный стул в круг с детьми. Последние три слова произносят все дети, называя имя того ребенка, за спиной которого оказалось перо сокола. Он и становится соколом. Игра повторяется.

 **Цветы**

 ***Цель:*** закреплять знания о цветах (или каких либо других предметах, например спортивный инвентарь), совершенствовать реакцию, скоростные качества.

 ***Ход игры:*** каждый играющий выбирает себе цветок. По жребию выбранный цветок начинает игру. Он вызывает любой другой цветок, например мак. Мак бежит, а роза его догоняет. Потом мак может назвать любой другой цветок. Побеждает тот, кто ни разу не был пойман.

**Подбери пару**

 ***Цель:*** развивать логическое мышление, учить играть коллективом.

 ***Ход игры:*** детям предлагается пара слов, находящихся в определенной логической связи. Например: причина-следствие, род-вид. Необходимо к указанному третьему слову подобрать из рада уже имеющихся, то слово, которое находится с ним в той же логической связи.

Например: школа – обучение, больница – доктор, ворота – футбол и т.д.

И третьи слова: ученик, лечение, больной, мяч, футболка.

 **Телефон**
 ***Ход игры.*** Все дети садятся в ряд: кто сидит первым, тот телефон. Ведущий на ухо быстро ему говорит какое-то слово или короткое предложение. То, что он услышал, передает своему соседу, тот в свою очередь передает это слово следующему игроку и так до последнего играющего.

 После этого все говорят, что они слышали. Первый, кто перепутал сказанное, садится в конец, играющие передвигаются ближе к телефону. Каждый ребенок может выполнять роль телефона один раз, после чего садится в конце ряда.

**Летит — не летит**

***Ход игры.*** Эта игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы, ведущий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т. д. При назывании летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Кто поднимет пальцы при

назывании нелетающего предмета или же не поднимет при назывании летающего — платит фант.

 Иногда играют и так: все становятся в круг и при назывании летающего предмета все игроки подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, они стоят на месте.

 **Снежный ком**

***Цель:*** учить формировать последовательность в словах, запоминать предыдущие слова, согласовывать движения со словами.

 ***Ход игры:*** групповая игра заключается в постепенном формировании последовательности слов, причем каждый следующий участник игры должен воспроизвести все предшествующие слова с сохранение их последовательности, добавив к ним свое слово. Игра проводится с передачей мяча.

**Запретный номер**

 ***Цель:*** способствовать развитию внимания.

 ***Ход игры:*** играющие встают в круг. Нужно выбрать цифру, которую нельзя говорить, вместо нее надо хлопнуть в ладоши, молча нужное количество раз.

**Слушай команду**

 ***Цель:*** способствовать развитию внимания, совершенствовать умение самостоятельно организовываться, успокаиваться.

 ***Ход игры:*** дети идут под музыку. Когда музыка замолкает все останавливаются и слушают произнесенную шепотом команду и тот час ее выполняют.

 **Противоположное слово**

***Цель:*** учить детей обосновывать свое решение, подбирать слова, противоположные указанному.

 ***Ход игры:*** предложить детям подобрать слова противоположные по смыслу к данным.

Для слов допускающих неоднозначное значение (например - сырой), предлагается найти все возможные слова противоположного смысла и обосновать свое решение.

 **Угадай слово**

 ***Цель:*** совершенствовать умение соблюдать правила игры, развивать навык классификации, выделение наиболее значимых признаков.

 ***Ход игры:*** детям предлагается угадать названия произвольно выбранных предметов, задавая при этом уточняющие вопросы, на которые можно получить ответ «Да» или «Нет».

 **Ловля рыб**

***Цель:*** закреплять знания детей о различных видах рыб, совершенствовать умение

действовать по правилам.

 ***Ход игры:*** игроки делятся на две группы. Одни становятся напротив других на расстоянии нескольких шагов. Одна группа – рыболовы, вторая – рыбы. В начале игры у них происходит разговор:

- Что вы вяжете? (Рыбы)
- Невод. (Рыбаки имитируют движения)

- Что вы будете ловить?

- Рыбу.

- Какую?

- Щуку.
- Ловите.

Рыбы поворачиваются и бегут до черты. Рыбаки стараются выловить как можно больше рыбы.

**Самые ловкие**

 ***Ход игры.*** Участники игры делятся на две группы и встают друг против друга. Посередине площадки, между играющими, проводят линию. Водящий встает на линию, по его сигналу дети начинают перебрасывать мяч друг другу. Тот, кто поймал мяч, быстро бросает его в водящего. Если промахнется, то встает на линию и начинает водить. Если мяч попадет в водящего, то все играющие разбегаются, а водящий старается запятнать убегающих. Тот, кого он запятнал, встает на место водящего. Если же водящий промахнулся, то встает на линию и продолжает водить.

 ***Правила.*** 1. Водящему разрешается бегать по линии из одного конца в другой.

 2. Водящему разрешается ловить мяч, тогда он меняется местами с игроком, который его посылал.

***Указания к проведению.*** В зависимости от умений играющих расстояние между командами может быть от 3 до 6 м. Лучше играть мячом средних размеров. Тот, кто ловит мяч, не должен стоять неподвижно. Ему нужно внимательно следить за направлением летящего мяча.

**Сторож**

 ***Ход игры.*** Все, кто принимает участие в игре, берут мячи, встают полукругом, и каждый свое место отмечает кружком. На расстоянии 3 - 6 м, в середине полукруга, лежит большой мяч, его охраняет сторож с палкой. Играющие по очереди стараются сбить его своими мячами, а сторож палкой отбивает их мячи. Если отбитый сторожем мяч не докатился до игрока, он остается в поле.

 Играющий может мяч взять, но так, чтобы сторож его не осалил. Осаленный игрок становится сторожем.

 Когда один из игроков собьет большой мяч, сторож быстро возвращает его на то же место. Но в это время играющие, чьи мячи лежат на кону, стараются их взять.

 ***Правила.*** 1. Сторож отбивает мячи только палкой.

 2. Играющие сбивают мяч, соблюдая очередность. Очередной игрок бросает мяч в цель, как только сторож отобьет брошенный мяч.

 3. Сторож может осалить игрока только рукой.

 **Шалтай–болтай *Цель:*** развивать творческую фантазию, умение вживаться в образ, передовая характерные движения, выполнять движения одновременно с текстом

 ***Выполнение:*** педагог проговаривает слова:

«Шалтай-болтай сидел на стене
Шалтай-болтай свалился во сне…»

Ребенок поворачивает туловище вправо – влево. На слова «Свалился во сне» резко наклоняет корпус вниз.

 **Русская лапта**

 ***Ход игры.*** Участники игры делятся на две равные группы, в каждой есть водящий. Посередине площадки отмечают игровое поле. С одной стороны игрового поля на расстоянии от 10 до 20 м находится город, а с другой — отводится место для кона.

 По жребию игроки одной группы идут в город, а другой - расходятся по полю. Игру начинает ведущий из группы города. Он лаптой забивает мяч, бежит через поле за линию кона и снова возвращается в город. Во время перебежки игроки водящей команды (поля) стараются запятнать бегущего. Если им удается, они переходят в город. В противном случае игроки остаются на своих местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок и также бежит через поле за линию кона.

 Однако не всегда удается игрокам сразу же вернуться в город. В этом случае они ждут, кто их выручит, а выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.

 Может быть и такой вариант: если тот, кто пробил мяч, не смог сразу же перебежать за линию кона, он ждет, когда мяч пробьет следующий игрок; тогда за линию кона бегут одновременно два игрока.

 ***Правила.*** 1. Игроки города подают мяч в поле по очереди; отбивающий мяч не должен переступать черту города; если в городе остался один игрок, а все остальные за чертой кона, то разрешается ему подать мяч 3 раза; ведущему разрешается пробить 3 мяча.

 2. Игроки поля пятнают бегущего с того места, где поднят или пойман мяч; чтобы быстрее запятнать бегущего, разрешается мяч передавать игрокам своей партии;

 3. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросить в поле рукой.

 4. Команда города проигрывает и переходит на игровое поле, если

все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона; все игроки перебежали за линию кона, но не вернулись в город; во время перебежки игрока города осалили.

***Указания к проведению.*** Первое условие этой игры — дружное действие всех игроков, партии и точное выполнение правил. Очень важно также правильно выбрать водящего: он должен хорошо владеть мячом, быть активным, следить за ходом игры, умело расставить игроков с учетом их умений.

 Водящему лучше начинать игру первому — это позволит ему в дальнейшем наблюдать за ходом игры, помогать игрокам, а если нужно при случае, и выручить

своих товарищей.

 Играющие при подаче мяча должны смотреть, куда его направить: туда, где меньше игроков или где их нет совсем. Если игроки бегут в город, то мяч в поле нужно послать дальше к линии-кона; если же они бегут из города, то слабым ударом мяч подать так, чтобы он упал ближе к линии города.

 **Колечко**
 ***Ход игры.*** 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.

 **Факиры**
 ***Цель:*** тренировать отдельные группы мышц, развивать умение передавать характерные признаки образа.

 ***Ход игры:*** дети сидят, ноги скрестно, руки на коленях, кисти свисают вниз, спина и шея расслаблены. Голова опущена, подбородок касается груди. Глаза закрыты.

Под соответствующую музыку у детей «оживают» сначала кисти, затем поднимаются руки и голова, корпус вытягивается вперед-вверх.

 **Зевака**
 ***Ход игры.*** Дети встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто - то из игроков его не уронит. Тот, кто уронил мяч, встает в центр круга и по заданию играющих выполняет 1 - 2 упражнения с мячом.

***Правила.*** 1. Если играющий при выполнении упражнения уронит мяч, ему дается дополнительное задание.

 2. Мяч разрешается перебрасывать друг другу только через центр круга.

 ***Указания к проведению.*** Эту игру лучше проводить с небольшим количеством детей. Мяч для игры можно взять любой величины, в зависимости от умений детей: чем меньше мяч, тем труднее его ловить и выполнять упражнения.

**Не оставайся на полу**

 ***Ход игры:*** Под музыку начинаем движение по кругу, как только музыка заканчивается, участники должны принять такое положение, чтобы ступни ног не касались пола.

**Гонка мячей**

 ***Ход игры.*** 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.

 ***Указания к проведению.*** Для игры необходимо два мяча разного цвета. Чтобы дети поняли правила игры, сначала надо провести ее с небольшой группой (8 - 10 человек). Играющие должны точно перебрасывать мяч, быть внимательными при приеме мяча: тот, кто ловит, не должен стоять неподвижно и ждать, когда мяч попадет в руки. Ему нужно следить за направлением летящего мяча, а если потребуется — сделать шаг вперед или присесть.

 ***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.

 ***Правила.*** 1. Играющему разрешается передавать мяч игроку своей команды, только когда он встанет на свое место.

 2. Мяч игроки друг другу должны перебрасывать.

 3. Бежать разрешается только за кругом.

**Уголки**

 ***Ход игры:*** Одновременно в игре могут участвовать от 3 до 5 детей. Обозначается игровое поле, в уголках которого занимают место игроки. Ведущий находится в центре площадки. По сигналу взрослого игроки обмениваются местами друг с другом, перебегая с места на место. Ведущий тоже старается занять любое освободившееся место. Если ему это удается, то опоздавший игрок становится ведущим.

**Кто лучше прыгнет**

 ***Ход игры:*** Играть желательно рядом с какой-нибудь горкой. По очереди все должны с разбегу совершить прыжок – вверх, на гору.

Именно в этом заключается сложность. Далеко не всем удается сделать удачный прыжок, чтобы преодолеть значительное расстояние. Водящий оценивает прыжки всех и присуждает им очки. В конце игры подводятся итоги. Победителем становится тот, кто набирает максимальную сумму очков.

 **Медведи и пчелы**

 ***Ход игры:*** Играющие делятся на две группы: треть из них – медведи, остальные –

пчелы. В центре площадки устраивается вышка – это улей. С одной стороны вышки на расстоянии 3-5 м очерчивается место берлоги, с другой – на расстоянии 5-7 м – место луга. Пчелы помещаются на вышке или гимнастической стенке. По сигналу ведущего пчелы опускаются с вышки, летят на луг за медом и жужжат. Медведи влезают на опустевшую вышку-улей и лакомятся медом. По сигналу «Медведи!» все пчелы летят в улей, а медведи слезают с вышки и убегают в берлогу. Не успевших убежать в берлогу пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Затем пчелы возвращаются на вышку и игра возобновляется. Ужаленный медведь не выходит за медом, а остается в берлоге.

 ***Правила игры.*** Пчелы не ловят медведей, а дотрагиваются до них рукой. Каждое новое действие начинается по сигналу. Спрыгивать с вышки нельзя, надо слезать.

 **Охотники и зайцы**

 ***Ход игры:*** С помощью считалки выбирают двух "охотников", которые берут у руки по маленькому резиновому мячику. Остальные дети - "зайцы", они сидят в "норке" - на противоположной стороне площадки за начерченной чёрточкой. Охотники обходят площадку, притворяясь, что ищут добычу, потом прячутся за двумя стульчиками или просто приседают в уголке площадки.

 На слова воспитателя "Зайчик прыг-скок в зелёный лесок" зайцы выбегают на середину площадки, начинают прыгать. На сигнал "Охотники!" зайцы убегают в свои убежища, а охотники охотятся на них - целятся мячиками под ноги. В кого попадут - те дети становятся охотниками.

 ***Примечание.*** Игра может длиться при условии, когда один и тот же охотник попадёт в 4-6 зайцев, после чего новых ведущих снова выбирают с помощью считалки.

Надо следить, чтобы охотники бросали мяч как правой, так и левой рукой и лишь под ноги зайцам. Мяч поднимает тот, кто его бросил.

**Эстафета парами**

 ***Ход игры:*** Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки, количество пар в колоннах должно быть одинаковым. На противоположном стороне площадки (на расстоянии 6 - 8 м.) поставлены какие-либо предметы (кубы, деревянные чурбачки). По сигналу взрослого первые пары, взявшись за руки, бегут к кубам, обегают их и возвращаются в конец своей колонны. Как только они перебегут линию старта, убегают вторые пары, и так до тех пор, пока не пробегут все пары.

Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и во время бега не разъединят руки.

 **Болото**

 ***Ход игры.*** На земле расчерчивают классы. Участник игры бросает свой камешек в первый класс, на одной ноге прыгает в этот же класс, 13 первого класса толкает его во второй, а затем через болото в третий класс, оставаясь на одной ноге, и так доходит до пятого класса. Из последнего класса он или вышибает камень сразу через все классы в поле, или толкает его, прыгая на одной ноге из класса в класс по порядку, или выносит камень на носке ноги.

 ***Правило.*** Если камешек попал в болото, игру нужно начинать сначала, с первого класса.

**Парный бег**

 ***Ход игры:*** Дети стоят в колоннах парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки поставлены предметы (кегли, кубы и т. п.) по числу звеньев. По сигналу взрослого первые пары детей из колонн, взявшись за руки, бегут до стоящих впереди них предметов, огибают их и возвращаются в конец своих колонн. По следующему сигналу бегут вторые пары и т. д. Пара, разъединившая руки, считается проигравшей.

**Удочка**

 ***Цель:*** развивать ловкость, внимание, быстроту реакции.

 ***Ход игры:*** Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения необходима веревочка длиной 3-4 м. с мешочком, наполненным песком. Играющие становятся в круг, в центре стоит водящий с веревочкой в руках. Водящий начинает вращать веревочку так, чтобы мешочек скользил по полу под ногами подпрыгивающих игроков. Задевший мешочек становится в центр круга и вращает веревочку, а бывший водящий идет на его место. Выигрывает тот, кто ни разу не задел веревочку. При вращении веревочки нельзя отходить со своего места.

 **Перебежки**
 ***Ход игры.*** Дети делятся на две равные группы, встают друг против друга на расстоянии 3 - 4 м и начинают перебрасывать мяч друг другу. Если ребенок не поймал мяч, он переходит в другую команду и встает за игроком, который бросил ему мяч. Выигрывает та команда, в которую больше перешло игроков.

 ***Правила.*** 1. Мяч игроки перебрасывают друг другу по порядку.

 2. Тот, кто начнет игру, может придумать любое упражнение, а другие должны точно его повторять.

 ***Указания к проведению.*** Если в игре принимает участие большое число детей, то нужно дать 2 - 3 мяча. Взрослый может взять руководство игрой на себя, подсказать детям, какое упражнение они должны выполнить.

**Мы веселые ребята**

 ***Ход игры:*** Дети стоят по кругу, взявшись за руки. «Ловишка», назначенный воспитателем, находится в центре круга. Играющие, двигаются по кругу вправо или влево (по указанию воспитателя), и говорят:

«Мы веселые ребята,

Любим бегать и скакать,

Ну, попробуй нас догнать!

Раз, два, три — лови!»

На последнем слове все разбегаются, а «ловишка» догоняет их. Пойманный, временно отходит в сторону. Игра продолжается, пока «ловишка» не поймает 2—3 детей.

По сигналу воспитателя «В круг!» все играющие становятся в круг. Игра возобновляется с новым «ловишкой».

***Правила игры.*** Бежать можно только после слова «лови» Пойманным считается тот, кого коснулся «ловишка». Игру повторять 2-3 раза.

**С кочки на кочку**

 ***Ход игры:*** На земле чертят две линии — два берега, между которыми болото (расстояние между линиями 30 м). Играющие распределяются парами на одном и другом берегу. Воспитатель чертит на болоте кочки — кружки (можно

использовать плоские обручи) на разном расстоянии друг от друга: 30, 40, 50, 60, 70, 80 см. Двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку, стараясь перебраться на берег. Тот, кто оступился, остается в болоте. Выходит следующая пара. Когда все выполнят задание, воспитатель назначает, кому выводить детей из болота. Тот подает, увязшему, руку и показывает прыжками путь выхода из болота.

 ***Правила:*** прыгать можно толчком одной или двух ног, выбирая маршрут по

желанию; нельзя становиться ногой между кочками; тот, кто нарушил, остается в болоте, пока его не выручат; выручать можно после того, как все переправятся на берег.

**Шлепанки**

 ***Ход игры.*** Дети встают в круг лицом к центру на расстоянии шага друг от друга. Выбирают водящего, считают до 5: пятый — водящий. Он выходит в центр круга, называет по имени одного из играющих и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Тот, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его (шлепает ладонью), стоя на одном месте. Число отбиваний мяча по договоренности, но не более 5, чтобы детям не приходилось долго стоять в ожидании. После отбиваний мяча игрок перебрасывает его водящему. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то не уронит мяч. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего. Играть можно в 2 - 3 мяча, тогда выбирают 2 - 3 водящих.

**Гуси – лебеди**

 ***Цель:*** развивать ловкость, быстроту реакции; закреплять умение выполнять действия взятой на себя роли; согласовывать слова с игровыми действиями.

 ***Ход игры:*** Играющие выбирают «волка» и «хозяина», сами изображают «гусей».

На одной стороне площадки чертят дом, где живет «хозяин» и «гуси», на другой - поле.

 Между ними находится логово «волка».

Все гуси летят на поле травку щипать.

Хозяин зовет их:

 - Гуси, гуси!

 - Га-га-га!

 - Есть хотите?

 - Да, да, да!

 - Ну, летите же домой!

 - Серый волк под горой, не пускает нас домой.

 - Что он делает?

 - Зубы точит, нас съесть хочет.

 - Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

«Гуси» бегут в дом, «волк» пытается их поймать.

 Игра заканчивается, когда все «гуси» пойманы.

 Можно использовать и такую концовку: когда «волк» всех переловит, хозяин топит баню и приглашает «волка», «волк» изображает, что парится.

 Затем хозяин говорит ему:

 «Волкушко, я тебе коровушку брошу»,

 - и бросает палку.

 «Волк» бежит за палкой, а «гуси» в это время убегают к хозяину.

 Игру можно усложнить, введя в нее второго «волка».

***Указания к проведению:*** в игре могут принимать участие старшие дошкольники и младшие школьники, от 5 до 40 человек.

 Она проводится на просторной площадке.

 Интересно играть на лугу, на лесной поляне.

 ***Правила игры:*** «гуси» должны летать по всей площадке, им разрешается

возвращаться домой только после слов, сказанных хозяином.

В конце игры можно отметить самых ловких «гусей» (ни разу не попавших к «волку») и лучшего «волка» (поймавшего больше «гусей»).

**Пронеси мяч, не задев кеглю**

 ***Ход игры:*** Участники делятся на две команды. Линии старта и финиша отмечаются на расстоянии 14 - 16 м одна от другой, вдоль линии по центру

устанавливаются две-три кегли. Направляющие команд зажимают между ногами (выше коленей) волейбольный или набивной мяч. По сигналу направляющие начинают продвигаться вперед прыжками, огибая кегли таким образом, чтобы не задеть их и, достигнув противоположной линии старта, передают мячи направляющим встречных колонн. Так действуют все игроки. Если мяч упал на пол, его нужно подобрать, зажать ногами и только тогда продолжить эстафету. Участники, закончившие эстафету, становятся в конец колонны. Выигрывает команда, игроки которой быстрее закончат эстафету.

**Дятел**

  ***Ход игры.*** Дети собираются на площадке, выбирают водящего — дятла. Все

встают в пары и образуют круг, дятел встает посередине. Играющие ходят по

кругу, и все вместе говорят слова:

 «Ходит дятел у житницы,

 Ищет зернышко пшеницы».

Дятел отвечает: «Мне не скучно одному,

 Кого хочу, того возьму».

 С этими словами он быстро берет за руку одного из играющих и встает в круг.

Оставшийся без пары встает в середину круга, он дятел. Игра повторяется.

**Караси и щука**

 ***Ход игры:*** Один ребенок выбирается щукой, остальные играющие делятся на две группы. Одна из них образует круг — это камешки, другая — караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга.

По сигналу воспитателя: «Щука!» — она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат поскорее занять место за кем-нибудь из играющих и присесть, спрятаться за камешки. Пойманные щукой караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой Щукой.

По окончании игры, которая повторяется 3—4 раза, воспитатель отмечает водящего, поймавшего больше всего карасей.

**Попади в обруч**

 ***Ход игры:*** Поделить детей на колоны и посадить на противоположных концах вдоль комнаты. Посередине комнаты поставить две цели (вертикальные). Перед каждой целью положить на линию по два мешочка (весом 150 г). Расстояние от цели до линии 1,5-2 м. К линии выходят дети с двух колонок, берут мешочки в правую руку и на определенный сигнал воспитателя «раз» бросают мешочки в цель. Затем берут мешочки в левую руку и на повторный сигнал «раз» бросают

мешочки в цель левой рукой. Затем мешочки собирают и кладут на линию, садятся на свои места. Воспитатель отмечает, кто из детей попал в обруч. Дальше идут бросать остальные дети с обеих колон и т.д. Игра заканчивается, когда все дети бросят мячи в цель.

**Забей мяч в кольцо**

 ***Ход игры:*** Команды построены в одну колону по одному перед баскетбольными щитами на расстоянии 2 – 3 метра. За сигналом первый номер выполняет бросок мяча по кольцу, затем кладет мяч, а второй игрок тоже берет мяч и бросает его в кольцо и так далее. Выигрывает та команда, которая больше всех попала в кольцо.

**Хитрая лиса**

 ***Ход игры:*** Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага один от другого. В стороне, вне круга, обозначается дом лисы. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а он обходит их с внешней стороны круга и дотрагивается до одного из играющих, который и становится водящим — хитрой лисой. Затем дети открывают глаза, хором три раза (с небольшим интервалом) спрашивают (сначала тихо, а потом громче): «Хитрая лиса, где ты?» После третьего раза играющий, выбранный хитрой лисой, быстро выбегает на середину круга, поднимает вверх

руку и говорит: «Я здесь!» Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит (дотрагивается рукой). После того как лиса поймает и отведет к себе в дом 2—3 детей, воспитатель произносит: «В круг!» — и игра возобновляется.

Если лиса долго не может никого поймать, то выбирают другого водящего.

 **Сбей мяч**

 ***Ход игры:*** Играющие выстраиваются в две шеренги и становятся лицом друг к

другу на расстоянии 10—15 м. Обе команды рассчитываются по порядку номеров. Перед носками играющих каждой шеренги проводят линию. Между шеренгами на равном расстоянии от них ставят стул и кладут на него мяч. Руководитель называет какой-нибудь номер. Игроки, имеющие этот номер, выбегают. Они должны добежать до противоположной шеренги, наступить ногой на линию и на обратном пути сбить со стула мяч. Команде, представитель которой это выполняет, опередив соперника, засчитывается очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

**Встречные перебежки**

 ***Ход игры:*** Две группы детей, с равным количеством играющих становятся на противоположных сторонах площадки за линиями, в шеренги. У каждой группы детей на руках ленточки своего

цвета - синие, желтые и т.д. По сигналу воспитателя: «Синие!» - дети с синими лентами бегут на противоположную сторону зала. Стоящие напротив протягивают вперед ладошки и ждут, когда бегущие прикоснутся к ним рукой. Тот, кого коснулись, бежит на другую сторону, и поднимает руку вверх.

**Дорожка препятствий**

 ***Ход игры:*** В качестве препятствий могут быть различные пособия: скамейки, дуги, барьеры, цели для метания. Порядок

преодоления препятствий может быть любым, например, подлезть под несколькими дугами (рейками), пройти по гимнастической скамейке (или бревну), обежать набивные мячи (четыре мяча, положенных на расстоянии- 1 м один от другого), перепрыгнуть с места через две линии, проползти по гимнастической скамейке, пробежать с маленьким мячом (или мешочком с песком) 6—7 м и метнуть его в цель. Оцениваются быстрота и точность выполнения задания.

**Мяч водящему**

 ***Ход игры:*** Играющие строятся в три-четыре колонны. На расстоянии 2—2,5 м от первых игроков становятся водящие с мячом в руках. Воспитатель проводит черту (кладет шнур) для игроков всех колонн и для водящих. По сигналу воспитателя водящие бросают мячи первым игрокам колонн, а те возвращают их водящим и перебегают в конец своей колонны (вся колонна друг за другом постепенно передвигается к исходной линии). Когда первым в колонне снова окажется игрок, начавший игру, он поднимает вверх руку - команда победила. Игра повторяется.

**Царапки**
 ***Ход игры.*** Для игры нужно 40 камешков. Все камешки, кроме одного, кладут на кон. Первый игрок подбрасывает один камешек и, преж­де чем поймать его, быстро берет с кона столько камешков, сколь­ко успеет, и ловит брошенный. Поймав его, играющий откладывает все камешки в сторону, кроме одного, снова подбрасывает один камешек и, пока он летит, опять берет с кона камешки.

 Если играющий не поймал брошенный камешек вверх, игру начинает второй игрок. Кто больше поднимет камешков, тот и считается победителем.

**Затейники**

 ***Ход игры:*** Выбирается водящий — затейник, который встает в центр круга, образованного детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу вправо (влево) и произносят:

«Ровным кругом друг за другом

Мы идем за шагом шаг.

Стой на Месте!

Дружно вместе

Сделаем вот так...»

Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение, и все должны его повторить. Игра повторяется с другим водящим (3—4 раза).