|  |
| --- |
| **«Мы веселые ребята»    *ст.гр.***   Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне площадки проводится вторая черта. В центре площадки находится ловишка. Играющие хором произносят:  **Мы, веселые ребята,**  **Любим бегать и скакать,**  **Ну, попробуй нас догнать.    Раз, два, три—лови!**  После слова «лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка их ловит. Ребенок,-^которого ловишка успеет осалить, прежде чем тот пересечет черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку. После двух перебежек выбирается другой ловишка. Игра повторяется 3—4 раза. |
| **«Мышеловка»     *ст.гр.***   Играющие распределяются на две неравные группы. Меньшая группа (примерно треть играющих) образует круг —мышеловку. Остальные дети изображают мышей и находятся вне круга.  Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая:  **«Ах, как мыши надоели, Развелось их просто страсть. Все погрызли, все поели, Всюду лезут — вот напасть. Берегитесь же, плутовки, Доберемся мы до вас. Вот поставим мышеловки, Переловим всех за раз!»**  По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. «Мыши» вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя: «Хлоп!» — дети, стоящие в кругу, опускают руки и приседают — мышеловка захлопнута. «Мыши», не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей будет поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.  В конце игры воспитатель отмечает наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке. | **«Караси и щука»**  *ст.гр.*  Один ребенок выбирается щукой, остальные играющие распределяются на две группы. Одна группа образует круг —это камешки, другая группа —караси, которые попадают внутрь 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-то и; играющих и присесть, спрятаться за камешки. Пойманные щукой караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с новой щукой. По окончании игры воспитатель отмечает самых ловких водящих. |
| **«Пятнашки»  *ст.гр.***  Выбирается водящий, который получает цветную повязку, и встает в центр площадки. После сигнала: «Лови!» — все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-либо из играющих и коснуться рукой. Если ему это удается, ребенок, которого он коснулся, отходит в сторону. Через некоторое время педагог подает команду: «Стой!», и игра останавливается, подсчитывают количество пойманных водящим. Игра повторяется с новым водящим. | **Стоп!  *ст.гр.***  С одной стороны площадки за линией дети стоят в шеренге. На расстоянии 10 - 15 шагов от детей чертят круг (диаметром 2 - 3 м). Из детей выбирают одного ведущего, который становится в круг спиной к ним. Ведущий закрывает глаза и говорит: "Быстро иди, не отставай, стоп!" В то время, когда он говорит эти слова, дети большими шагами быстро идут вперед по направлению к ведущему. На слово "стоп!" все замирают на местах, ведущий быстро смотрит. Если ребенок не успел остановиться и встать ровно, ведущий снова ведет его к линии и он при повторении игры начинает двигаться снова от линии. Ведущий снова закрывает глаза и говорит те же слова, а дети дальше двигаются к ведущему в круг, и так до тех пор, пока кто -  нибудь из детей не дойдет к ведущему в круг раньше, чем тот скажет "стоп!" Этот ребенок меняется местами с ведущим, и игра повторяется. |
| **«Гуси-лебеди**»  ***ст.гр.***  На одной стороне зала (площадки) обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположной стороне зала стоит пастух. Сбоку от дома логово (примерно на середине зала), в котором живет волк, остальное место —луг. Выбираются дети, исполняющие роль волка и пастуха, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают.  **Пастух. Гуси, гуси! Гуси (останавливаются и отвечают хором).**  **Га, га, га!**  **Пастух. Есть хотите?  Гуси. Да, да, да!**  **Пастух. Так летите!      Гуси.Нам нельзя: Серый волк под горой Не пускает нас домой.**  **Пастух. Так летите, как хотите, Только крылья берегите!**  Гуси, расправив крылья (расставив руки в стороны), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (запятнать). Пойманные гуси идут в логово. После двух перебежек подсчитывается количество пойманных волком гусей. Затем выбираются новые водящие —волк и пастух. Игра повторяется 2-3 раза. | **«Снежная королева»**  На одной стороне зала (площадки) обозначается дом, в котором находятся дети. На противоположной стороне стоит «снежная королева».  Дети идут навстречу королеве, воспитатель говорит слова:  **«В город дружно мы идем.**  **Королеву там найдем!**  **Страшно будет нам друзья!**  **Ведь колдунья зимняя она!»**  После этих слов «снежная королева» начинает догонять детей, кого она поймает, тот превращается в «льдинку» - замерзает и должен замереть. |
| **Хитрая лиса  *ст.гр.***  Дети стоят в кругу плечо к плечу, заложив руки за спину. Педагог проходит сзади них и не заметно дотрагивается до любого ребенка. Ребенок, к которому дотронулся воспитатель, становится "хитрой лисой". Воспитатель предлагает кому - нибудь из детей внимательно посмотреть на своих товарищей, поискать глазами хитрую лису. Если ребенок сразу не найдет, то все дети спрашивают: "Хитрая лиса, где ты?" и внимательно следят за лицом каждого, покажется ли лисичка. После трех вопросов лиса отвечает: "Я тут!" и начинает ловить. Дети разбегаются в разные стороны. Когда лиса поймает 2 - 3 ребенка, игра заканчивается. При повторении выбирают другую лисичку. | **Караси и щука   *ст.гр.***  Половина детей образует круг (ставок). Дети стоят на расстоянии вытянутых рук в стороны один от другого. Воспитатель выбирает одного ребенка "щукой". Щука встает вне круга. Остальные дети - "караси" плавают (бегают) в середине круга - "ставка". На слово воспитателя: "щука!" ребенок быстро вбегает в круг (ставок) и старается словить карасей, которые спешат сесть или встать за товарища, который стоит в кругу. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманных забирает с круга. Игра заканчивается, когда щука словит определенное количество карасей. Затем воспитатель выбирает новую щуку. Игра повторяется. |
| **«Горелки»  *ст.гр.***   Играющие встают в две колонны, взявшись за руки; впереди — водящий. Дети хором произносят:  **Гори, гори ясно,**  **Чтобы не погасло.**  **Глянь на небо:**  **Птички летят, Колокольчики звенят!**  **Раз, два, три —беги!**  С последним словом дети, стоящие в последней паре, опускают руки и бегут в начало колонны — один бежит справа, другой слева от колонны. Водящий пытается поймать одного из ребят, прежде чем он успеет снова взяться за руки со своим партнером. Если водящему удается это сделать, то он берется за руки с пойманным и они становятся впереди колонны. Оставшийся без пары ребенок становится водящим. Для усиления двигательной активности и интереса можно построить детей в 2—3 колонны. | **«Перелет птиц»  *ст.гр.***   На одном конце зала находятся дети — «птицы». На другом конце зала —пособия, на которые можно «взлететь» (гимнастические скамейки, кубы и т.д.) — «деревья».  По сигналу воспитателя: «Птицы улетают!» —дети, размахивая руками, как крыльями, разбегаются по всему залу; на сигнал: «Буря!» — бегут к возвышениям и прячутся там. Когда воспитатель произносит: «Буря прекратилась!», дети спускаются с возвышений и снова разбегаются по залу («птицы продолжают свой полет»). Во время игры воспитатель в обязательном порядке осуществляет страховку детей, особенно при спуске с гимнастической стенки. |
| **«Не оставайся на полу»  *ст.гр.***     Выбирается водящий — ловишка, который бегает вместе с детьми по всему залу (площадке). Как только воспитатель произнесет: «Лови!» — все убегают от ловишки и стараются забраться на какое-либо возвышение (ска- мейку, куб, пенек и т.д.). Ловищка старается осалить убегающих до того, как они успеют встать на возвышение. Дети, до которых ловишка дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры подсчитывается количество пойманных игроков. | **«Не попадись»  *ст.гр.***   Играющие располагаются вокруг шнура, выложенного на полу в форме круга. В центре круга двое водящих. По сигналу воспитателя дети прыгают на двух ногах в круг и обратно из круга по мере приближения ловишек. Игрок, которого успели «запятнать», получает штрафное очко. Через 50 секунд игра останавливается, подсчитываются проигравшие, игра повторяется с новыми водящими. |
| **Кто позвал?  *ст.гр.***  Дети стоят в кругу, взявшись за руки. Один ребенок сидит в центре круга. На голове у него бумажный колпак, который прикрывает глаза, а в руке цветок. Дети тихо ходят, Прыгают на носочках вокруг ребенка в колпаке, который сидит в центре круга. На сигнал воспитателя дети ровно встают. Ребенок встает со стула, поднимает цветок вперед, поворачивается вокруг себя и останавливается. Тот, напротив кого остановился цветок, называет имя ребенка в колпаке, а он должен отгадать, кто его позвал. Если угадает, Дети меняются ролями. | **«Фигуры»  *ст.гр.***   По сигналу воспитателя все дети разбегаются по площадке (залу). На следующий сигнал все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Воспитатель отмечает тех, чьи фигуры оказались наиболее удачными. Игра повторяется 2—3 раза. |
| **«Ловишки» (с ленточками)  *ст.гр.***   Дети становятся в круг; у каждого ребенка имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга находится ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три —лови!» —дети разбегаются по площадке. Ловишка бегает за играющими, стараясь вытянуть у кого-либо ленточку. По сигналу педагога: «Раз, два, три —в круг скорей беги!» —все строятся в круг. Воспитатель предлагает поднять руки тем, кто лишился ленточки, то есть проиграл, и подсчитывает их. Ловишка возвращает ленточки детям, игра повторяется с новым водящим. | **«Удочка»  *ст.гр.***   Играющие стоят в кругу, в центре круга воспитатель. Он держит в руках веревку, на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает веревку с мешочком по кругу над самым полом (землей), а дети подпрыгивают на двух ногах вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел ног. Описав мешочком 2—3 круга, воспитатель делает паузу, подсчитывается количество задевших за мешочек и дает необходимые указания по выполнению прыжков. |
| **«Быстро возьми»  *ст.гр.***  Дети образуют круг и по сигналу воспитателя выполняют ходьбу или бег вокруг предметов (кубики, шишки, камешки), которых должно быть на один или два меньше, чем детей. На сигнал: «Быстро возьми!» — каждый играющий должен взять предмет и поднять его над головой. Тот, кто не успел поднять предмет, считается проигравшим. Игра повторяется 2—3 раза. | **«Пожарные на учении»  *ст.гр.***  Дети строятся в четыре колонны лицом к гимнастической стенке —это пожарные. На каждом пролете гимнастической стенки на одинаковой высоте (на рейке) подвешивают колокольчики.  По сигналу воспитателя: «Марш!»—дети, стоящие первыми в колоннах, бегут к гимнастической стенке, взбираются по ней, звонят в колокольчик, спускаются вниз и возвращаются в конец своей колонны. Воспитатель отмечает ребенка, который быстрее всех выполнил задание. Потом снова подается сигнал и бежит следующая группа детей и т.д. При лазанье важно показать, как выполняется хват за рейку —все пальцы хватом сверху, большой палец снизу; обращается внимание и на то, чтобы дети не пропускали реек (наступая на каждую), а с последней сходили, не спрыгивая. При проведении данной игры страховка обязательна. |
| **«Совушка»  *ст.гр.***   На одной стороне зала обозначается гнездо совушки. В гнезде помещается водящий — совушка. Остальные дети изображают птиц, бабочек, жуков — разлетаются по всему залу. Через некоторое время воспитатель произносит: «Ночь!» — и все играющие останавливаются на месте в тех позах, в которых застала ночь. Совушка вылетает из своего гнезда, машет крыльями и смотрит, кто шевелится. Того, кто пошевелился, сова уводит в свое гнездо. Воспитатель произносит: «День!» —и бабочки, жуки, птицы оживают и опять начинают летать, кружиться. После двух вылетов совы на охоту подсчитывается количество пойманных выбирается новый водящий. | **«Медведи и пчелы»  *ст.гр.***   На одной стороне зала находится улей, а на противоположной стороне луг. В стороне располагается берлога медведей. По условному сигналу воспитателя пчелы вылетают из улья (слезают с возвышений (это может быть гимнастическая скамейка, стенка и т.д.), летят на луг за медом и жужжат. Пчелы улетают, а медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на возвышение) лакомятся медом. Как только воспитатель подает сигнал: «Медведи!», пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Ужаленные медведи пропускают одну игру. Игра возобновляется,и после ее повторения дети меняются ролями.  Перед игрой воспитатель напоминает детям, что с возвышений нужно сойти, не спрыгивая, залезать на гимнастическую стенку следует не выше 4—5-й рейки. Педагог осуществляет страховку, оказывает необходимую помощь. |
| **«Повар и котята»**  Дети выбирают ведущего — «повара» и очерчивают его кругом. «Повар» становится в центр этого круга, там же лежат подготовленные заранее цветные снежки, мячи, кубики, кегли или другие мелкие предметы на выбор.  Все участники по сигналу ведущего ходят по кругу и приговаривают: «Плачут маленькие киски, повар взял у них сосиски. Сейчас мы повара найдем и сосиски отберем».  После этих слов игроки пытаются стащить из круга какой-нибудь предмет, а «повар» их ловит. Пойманные игроки выбывают.  Тот, кого «повар» так и не смог поймать, становится новым ведущим. | **«Охотники и зайцы»  *ст.гр.***   Из числа играющих выбирается охотник, остальные дети — зайцы. На одной стороне зала (площадки) отводится место для охотника, на другой —дом зайцев. Охотник ходит по залу, делая вид, что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе в дом. Зайцы выпрыгивают из-за кустов и прыгают (на двух ногах, на правой или левой — кто как хочет) в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» — зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мячи (в руках у него 2—3 мяча). Зайцы, в которых он попал, считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом. После каждой охоты на зайцев охотник меняется, но выбирается не из числа пойманных. Во избежание травм в данной игре лучше использовать самодельные мячи, сшитые из кусочков ткани. |
| **«Два Мороза»  *ст.гр.***  На противоположных сторонах плошадки линиями обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из домов. Двое водящих (Мороз — красный нос и Мороз — синий нос) выходят на середину площадки, становятся лицом к детям и произносят:  **Мы два брата молодые.**  **Два мороза удалые,**  **Я Мороз — красный нос,**  **Я Мороз — синий нос,**  **Кто из вас решится**  **В путь-дороженьку пуститься?**  Все играющие хором отвечают:  **Не боимся мы угроз,**  **И не страшен нам мороз.**  После этого дети перебегают в другой дом, а морозы стараются их заморозить (коснуться рукой). Замороженные остаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят там до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, скольких ребят им удалось заморозить. После двух перебежек выбирают других Морозов. | **«Карусель»  *ст.гр.***  Дети образуют круг, держась за шнур правой рукой, вдут по кругу сначала медленно, потом быстрее и переходят на бег. Движения выполняются в соответствии с текстом, произносимым вслух:  **Еле, еле, еле, еле закружились карусели, А потом кругом, кру-гом, Все бегом, бегом, бегом.**  После того как дети пробегут 2—3 круга, воспитатель останавливает их и подает сигнал к изменению направления движения  Играющие поворачиваются кругом и, перехватив шнур другой рукой, продолжают ходьбу и бег. Затем педагог вместе с детьми произносит:  **Тише, тише, не спешите! Карусель остановите! Раз-два, раз-два, Вот и кончилась игра!**  Движение «карусели» постепенно замедляется. На  словах «Вот: и кончилась игра!» дети останавливаются, кладут шнур на землю (пол и расходятся по площадке. Игру можно повторить. |
| **«Море волнуемся раз»**  Дети всегда любили эту игру. Количество играющих не ограничено. Ведущий отворачивается от игроков и говорит: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура, замри!».  Пока «море волнуется», участники игры бродят вокруг, придумывая положение, в котором они застынут. После слова «замри» игроки замирают на месте.  В одной из версий игры ведущий должен угадать, какую именно фигуру изображает участник. Если компания решала, что фигура изображена неудачно, этот игрок становился ведущим. В другой версии ведущий должен заметить того, кто шевелится или смеется, или же рассмешить кого-нибудь и сдвинуть с места, не касаясь его руками. Если ведущему это удалось, игра начиналась заново уже с другим ведущим. | **«ДЕНЬ И НОЧЬ»  *ст.гр.***  Цель: обучать детей в умении бросать и ловить мяч  У каждого из детей в руках по мячу. По команде «День!» дети выполняют знакомые движения с мячом (броски вверх, вниз, в стену, в кольцо, набивание мяча на месте, в движении и др.). По команде «Ночь!» - замереть в той позе, в которой застала ночь.  Игра проводится 3-4 минуты |
| **ИГРА «ВОЛШЕБНИК»**  На одной стороне площадки водящий – «волшебник», на другой дети.  Шагом дети приближаются к волшебнику.  Воспитатель говорит слова:  **«В чудо, верите друзья?**  **Ну, конечно же, ответим?**  **Дети отвечают: – ДА!**  **Мы к волшебнику идем**  **Если верим – в сказку попадем!**  **Волшебство начнется в ней!**  **Ну, волшебник, догоняй скорей!»**  На последнем слове дети начинают убегать и бегают по всему залу врассыпную  После окончания слов водящий – волшебник начинает догонять детей, дети убегают врассыпную по залу, водящий начинает салить – колдовать детей, заколдованный – пойманный ребенок, должен присесть и заколдоваться | **ИГРА «САДОВНИК»**  Дети встают в круг, в кругу стоят водящие – садовники, у которых в руках леечки  Воспитатель говорит слова:  **«Мы идем садить цветы,**  **Небывалой красоты!**  **Розы, астры, васильки.**  **Ты скорей вставай в кружок!**  **Превратись, дружок в цветок!»**  На последнем слове дети останавливаются, замирают – превращаются в воображаемый цветок. А садовники смотрят, кто шевелится - тот проиграл. |