

КАРТОТЕКА РУССКИХ НАРОДНЫХ ПОДВИЖНЫХ ИГР



«Гори, гори ясно»

Задачи: упражнять детей в умении самостоятельно менять направление движения со сменой тембровой окраски музыки. Воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

Ход игры:

Дети стоят в кругу, держась за руки. В середине ребёнок с платочком в руке.

Все дети идут вправо по кругу, водящий машет платочком.

Дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий скачет внутри круга. С окончанием музыки останавливается и встает перед двумя стоящими в кругу детьми.

Играющие хором поют считалочку:

*«Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Раз, два, три!»*

На слова «Раз, два, три!» 3 раза хлопают в ладоши, а водящий взмахивает платком. После этого выбранные дети поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Каждый стремиться прибежать первым, взять у водящего платочек и высоко поднять его.



«Ворон»

Задачи: двигаться в соответствии с плясовым характером музыки и передавать содержание текста песни. Уметь расширять и сужать круг. Отрабатывать дробный шаг и разнообразные знакомые плясовые движения.

Ход игры:

Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребёнок, изображающий «ворона». (Он стоит в кругу вместе со всеми)

Ой, ребята, та-ра-ра!

На горе стоит гора,

А на той горе дубок,

А на дубе воронок.

Ворон в красных сапогах,

В позолоченных серьгах.

Черный ворон на дубу,

Он играет во трубу.

Труба точеная,

Позолоченная,

Труба ладная,

Песня складная.

С окончание песни «Ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза, «ворон» оббегает круг, дотрагивается до чьей-нибудь спины, а сам становится в круг.



«Солнце»

Задачи: действовать в соответствии с текстом песни. Ходить по кругу, взявшись за руки, спокойным, хороводным шагом. Уметь расширять и сужать круг. Учить стремительному бегу.

Ход игры:

Дети стоят по кругу. В центре «солнце» - ребёнок.
Гори солнце ярче, - Дети ходят
Лето будет жарче. - по кругу.
Я зима теплее, - Идут в центр.
А весна милее - Из центра обратно.
А зима теплее, - В центр.
А весна милее. - Обратно.

После слов «солнце» (ловишка) ловит детей.



«Теремок»

Задачи: развивать у детей умение передавать в движении содержание музыкального произведения. Воспитывать выдержку, выразительность игровых образов.

Ход игры:

Дети стоят, взявшись за руки в кругу. Заранее выбранные «звери» - Мышка, Лягушка, Лисичка, Зайка и Медведь.

Стоит в поле теремок, теремок. Дети («теремок») идут по кругу и поют.
Он не низок, не высок, не высок.

Вот по полю, полю мышка бежит, Мышка бежит за кругом.

У дверей остановилась и стучит: Дети останавливаются.

«Кто, кто в теремочке живёт?» Мышка стучит, поёт,

Кто, кто в не высоком живёт?» вбегает в круг.

Стоит в поле теремок, теремок. Дети («теремок») идут по кругу и поют.
Он не низок, не высок, не высок.

Вот по полю лягушка бежит, Лягушка прыгает за кругом.

У дверей остановилась и стучит: Дети останавливаются.

«Кто, кто в теремочке живёт?» Лягушка стучит и поёт.

Кто, кто в не высоком живёт?»

Мышка. «Я – Мышка – норушка, а ты кто?»

Лягушка. «А я – Лягушка – квакушка»

Мышка. «Иди ко мне жить!»

Таким же образом входят в круг «Лисичка» и «Зайка». Когда к терему подходит «Медведь», он говорит: «Я Мишка – всех ловишка» - все звери разбегаются, а Медведь их ловит.



«Сова»

Задачи: развивать у детей способность выразительно передавать игровой образ. Учить двигаться легко, свободно. Воспитывать выдержку, внимание. Проявлять творчество.

Ход игры:

Один из играющих изображает «сову», остальные – мышей. Сова выкрикивает: «Утро!» Тут же мыши начинают бегать, скакать, делать различные телодвижения. Сова кричит: «День!» Мыши продолжают двигаться. Сова говорит: «Вечер!» Мыши встают в круг, ходят вокруг совы и поют:

Ах ты, совушка - сова,

Золотая голова.

Что ты ночью не спишь,

Всё на нас глядишь?

Сова говорит: «Ночь!» При этом слова мыши мгновенно замирают, не двигаясь. Сова подходит к каждому из играющих и различными движениями и весёлыми гримасами старается какое-либо движение, из игры выбывает.



«Чурилки»

Задачи: воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

Ход игры:

Играющие выбирают двоих детей. Одному завязывают платком глаза, другому дают бубен (или колокольчик); затем ведут вокруг них хоровод и поют:

Колокольцы, бубенцы,

Раззвонились удалцы.

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон?

После этих слов игрок с бубном начинает звонить и ходить в круге, а жмурка старается его поймать.

Как только жмурка поймает его, их меняют другие игроки. Игра продолжается.



«Баба - Яга»

Задачи: продолжать учить стремительному бегу, развивать творчество, передавая игровой образ.

Ход игры:

Играющие выбирают Баба – Яга. Она находится в центре круга. Дети ходят по кругу и поют:

Баба-Яга, костяная нога,, - Дети ходят

С печки упала, ногу сломала. - по кругу.

Пошла в огород, испугала народ. - Идут в центр.

Побежала в баньку, - Из круга обратно.

Испугала зайку.

После песни дети разбегаются, Баба-Яга ловит детей.



«Медведь»

Задачи: развивать эмоциональное отношение к игре. Выбатывать у детей выдержку. Продолжать учить стремительному бегу.

Ход игры:

Один из детей изображает медведя. Он делает вид, что спит. Дети собирают грибы и ягоды, поют:

У медведя во бору,

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

Всё на нас глядит.

А потом как зарычит

И за нами побежит.

Медведь встает и начинает гоняться за детьми.



«Угадай, кто зовёт?»

Задачи: развивать у детей тембровый слух. Упражнять в умении самостоятельно начинать движение и заканчивать его.

Ход игры:

Дети стоят в кругу. В центре водящий – «медведь».

Дети идут по кругу и поют:

Медведь, медведь, мы к тебе пришли, «Медведь» ходит
Мы к тебе пришли, медку принесли. вперевалочку.

Дети протягивают руки вперед, ладошками вверх,
предлагают медведю мёду.

Медведь, медведь, получай-ка мёд, «Медведь» кушает
Получай-ка мёд, угадай, кто зовёт? мед.

Медведь закрывает глаза. Взрослый предлагает (показывая на ребенка) позвать медведя. Ребенок, кого выбрали, говорит: «Медведь», «Медведь» старается угадать того, кто его позвал.



«Репка»

Задачи: продолжать учить спокойному, хороводному шагу и легкому бегу. Воспитывать выдержку, выразительность игрой.

Ход игры:

Один из детей изображает медведя. Он делает вид, что спит. Дети собирают грибы и ягоды, поют:

У медведя во бору,

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

Всё на нас глядит.

А потом как зарычит

И за нами побежит.

Медведь встает и начинает гоняться за детьми.



«Сороконожка»

Задачи: совершенствовать умение детей ходить пружинным шагом, высоко поднимая ноги, легко бегать, ходить топающим шагом. Движения передавать в характере музыки

Ход игры:

Дети встают друг с другом и поют:

Шла сороконожка

По сухой дорожке.

Вдруг закапал дождик: кап!

- Ой, промокнут сорок лап!

- Идут «паровозиком»
пружинным шагом.

- лёгкий бег.

Насморк мне не нужен,

Обойду я лужи.

Идут, высоко поднимая ноги

*Грязи в дом не принесу,
Каждой лапкой потрясу.* - стоя, трясут правой ногой
- левой ногой

*Шла сороконожка
По сухой дорожке
И затопала потом,
- Ой, какой от лапок гром!* - Идут «паровозиком»
пружинным шагом.
- Идут топающим шагом



«Ловушка»

Задачи: выразительно передавать содержание музыки. Самостоятельно начинать движение после вступления. Быстро реагировать на смену регистра, сменой движений. Упражнять в поскоке, легком беге и простом шаге. Воспитывать выдержку, умение подчиняться правилам игры, укреплять дружеские, доброжелательные взаимоотношения.

Ход игры:

Играющие стоят в кругу, в разных местах которого выбирают 5-6 детей. Им дают цветные платочки. Все стоят в общем кругу.

Дети идут по кругу и поют:

*Скок, скок, сапожок,
Выходи-ка на лужок,
То прыжком, то бочком,
Топай, топай каблучком.*

Останавливаются. Дети с платочками выходят в середину круга, двигаются внутри него легким поскоком. Стоящие по кругу хлопают в ладоши.

Стоящие в кругу



«Обеги круг»

Задачи: учить двигаться спокойным шагом по кругу. Воспитывать внимание, выдержку.

Ход игры:

Дети вместе с воспитателем становятся в круг. Идут по кругу и поют народную считалку:

*Водица, водица,
Студеная быстрица,
Обеги вокруг,
Напои наш луг!*

Воспитатель называет двух детей, стоящих рядом друг с другом. Дети поворачиваются спиной и бегут в разные стороны. Каждый старается прибежать на свое место первым.



«Кто у нас хороший?»

Задачи: закреплять спокойный шаг, умение двигаться галопом по кругу, использовать знакомые плясовые движения.

Ход игры:

Дети стоят в кругу. В центре «Ванечка». Дети идут по кругу и поют народную песню:

*Кто у нас хороший? Ванечка выполняет пружинку с
Кто у нас пригожий? поворотом.
Ванечка хороший,
Ванечка пригожий.*

*На коня садится –
Конь завеселится.
Плеточкой помашет –
Конь под ним запляшет.*

Машет плеточкой, ходит высоко
поднимая ноги.

*Мимо сада едет –
Садик зеленеет,
Цветы расцветают,
Пташки распевают.*

Двигается по кругу галопом.

*К дому подъезжает,
Со коня слезает,
Со коня слезает –
Олечка встречает.*

Выбирает девочку.

Пляшут Ванечка с девочкой. Остальные дети хлопают в ладоши.



«Две тетери»

Задачи: Совершенствовать спокойный шаг по кругу, легкий бег, выразительность рук.

Ход игры:

Играющие стоят в кругу, взявшись за руки. За кругом двое детей, изображающих тетерев и ребенок – «охотник».

Дети идут по кругу и поют:

*Как на нашем на лугу
Стоит чашка творогу..*

Останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх. «Взлетают» тетери на слова:

*Прилетели две тетери,
Поклевали - Тетери клюют
Улетели ... - Улетают.
Ш-ш-ш-ш -*

Дети имитируют движения веточек, шумящих на ветру деревьев.

«Охотник» догоняет «тетерев».



«Жучки»

Ход игры:

Дети – «жучки» стоят по кругу (в рассыпную). В центре водящий – взрослый или ребенок.

Водящий поет:

*По дороге жук, жук,
По дороге черный,
Посмотрите на него –
Вот какой проворный.*

Дети бегут на носочках.
«Жуки» летают.

*Он на спинку упал,
Лапками задрывал,
Крылышками замахал,
Весело запрыгал.*

Дети ложатся на спину и перебирают в воздухе ногами и руками – «жучки» барахтаются.

По дороге жук, жук,

«Жуки» летают.

*По дороге черный,
Посмотрите на него –
Вот какой проворный*

С окончанием песни взрослый, «ловит» жучков. Если «ловишка» ребенок, ему напоминают: «Оленька, лови жучков».



«Васька - кот»

Ход игры:

Из числа играющих выбирается «Кот Васька» и несколько детей «мышат». Все дети становятся в круг. «Кот Васька» выходит на середину круга, а дети – «мышки» - за кругом.

*Ходит Васька серенький,
Хвост пушистый беленький,
Ходит Васька кот.*

Дети идут по кругу вправо.
Васька – влево.

*Сядет, умывается,
Лапкой умывается,
Песенки поет.*

Дети сужают круг, смотрят, как Васька умывается. С окончанием куплета расширяют круг.

*Дом неслышно обойдет,
Притаится Васька кот,
Серых мышек ждет.*

Дети идут вправо, кот – влево.

Дети делают «ворота». Дети «мышки» бегают через «ворота», то в круг, то из круга, а «кот Васька» старается их поймать.



«Подними ладошки»

Задачи: развивать умение выполнять движения по тексту песни, передавать выразительные движения для рук; воспитывать внимание.

Ход игры:

Дети стоят по кругу и поют:

*Подними ладошки выше
И сложи над головой.
Что вышло?
Вышла крыша,
А под крышей мы с тобой!*

Дети складывают руки над головой.

*Подними ладошки выше
А потом сложи дугой.
Кто же вышел?
Вышли гуси – вот один, а второй
другой.*

Дети сгибают руки в локтях перед собой, поочередно опуская кисти рук.

*Подними ладошки выше
И сложи перед собой.
Что же вышло? Вышел мостик,
Мостик крепкий и прямой.*

Дети складывают руки перед собой одна на другую «полоской».



«У тетушки Натальи»

Задачи: закрепить умение выполнять движения по тексту песни. Выразительно передавать музыкально – игровые образы.

Ход игры:

У тетушки Натальи } Было семь цыплят } 2 раза Пи-пи, пи-пи-пи! Так они кричат. } 2 раза	Дети идут по кругу. Присаживаются, сжимаясь в комочек, головки поднимают вверх. Дети идут по кругу.
У тетушки Натальи } Было семь утят } 2 раза Кря-кря, кря-кря-кря! Так они кричат. } 2 раза	Руку отводят назад, трясут ими как крылышками, слегка наклоня корпус вперед.
У тетушки Натальи } Было семь гусят } 2 раза Га-га, га-га-га! Так они кричат. } 2 раза	Дети идут по кругу. Стоя на месте лицом в круг, показывают с помощью кистей рук «клювики»
У тетушки Натальи } Было семь котят } 2 раза Мяу-мяу, мяу-мяу-мяу! Так они кричат. } 2 раза	Дети идут по кругу. Переступая пружинно с ноги на ногу, дети вытягивают вперед то одну, то другую руку, изображая мягкие лапки.
У тетушки Натальи } Было семь козлят } 2 раза Бе-бе, бе-бе-бе! Так они кричат. } 2 раза	Стоя лицом в круг, изображают рожки (указательные пальцы обеих рук подносят к голове)
У тетушки Натальи } Было семь щенят } 2 раза Гав-гав, гав-гав-гав! Так они кричат. } 2 раза	Руками показывают возле головы «ушки».
У тетушки Натальи } Было семь внучат } 2 раза Ля-ля, ля-ля-ля! Так они кричат. } 2 раза	Дети хлопают в ладоши.



«Скок - поскок»

Задачи: закрепить навыки выполнения легких прыжков с продвижением вперед, мягкого пружинного шага, сужения и расширения круга.

Ход игры:

Скок – скок, поскок, Молодой дроздок.	Продвигаются вперед прыжками.
По водичку пошел, Молодичку нашел.	Идут мягким шагом.

Молодиченька
Невеличенька.

Сужают круг.

Сама с вершок,
Голова с горшок.

Присаживаются. Расширяют круг
бодрым шагом.

Дети стоят по кругу, сложив за спиной руки ладошка к ладошке, имитируя «хвостик».



«Гуси, вы гуси»

Ход игры:

Дети делятся на две группы: дети и «гуси». Они стоят шеренгами лицом друг к другу. «Волк» и «гусенок» следят в стороне.

Дети	Гуси, вы гуси, Серые гуси.	Идут к гусям – 4 шага. Отходят назад – 4 шага
Гуси	Га-га-га, га-га-га. Га-га-га, га-га-га.	Идут к детям – 4 шага Идут обратно – 4 шага
Дети	Где вы бывали, Кого вы видали?	Идут вперед, Идут назад
Гуси	Га-га-га, га-га-га. Га-га-га, га-га-га.	Идут вперед, Идут назад
Дети	Мы видали волка, Он нес гусенка.	Идут вперед «Волк с гусенком» пробегают мимо детей. Идут назад.
Гуси	Га-га-га, га-га-га. Га-га-га, га-га-га.	Идут вперед, Идут назад
Дети	Щиплите вы волка, Спасайте гусенка.	Идут вперед, Идут назад
Гуси	Га-га-га, га-га-га. Га-га-га, га-га-га.	Повторяют движения детей

С окончанием песни «Гуси» бегут за «волком» и выручают «гусенка».



«Курочки и петушок»

Ход игры:

Курочки: *Как у наших у ворот
Петух зернышки клюёт – 2 раза
К себе курочек зовет.*

«Петушок» выходит из дома, помахивая «крыльями» - руками ходит по залу, затем останавливается (нашел зернышко) и говорит:

Петушок: *Вы пеструшечки, вы хохлушечки,
Я нашел для вас орех,
Разделю орех на всех
По крупиночке, по восьминочке.
Ку-ка-ре-ку!*

«Курочки» помахивая «крыльями» легко на носочках бегут к «петушку» и бегают вокруг него. Затем все приседают и сложив руки (ладошки) «клюют» зернышки. «Петушок» встает и кричит:

Петушок: *«Ку-ка-ре-ку!»*

Курочки встают и вместе с петушком уходят домой. С окончанием музыки садятся на насест.



«Угадай, кто зовёт?»

Задачи: учить ходить спокойным шагом по кругу, выразительно передавать игровой образ. Развивать тембровый слух.

Ход игры:

Дети стоят в кругу. В центре водящий «медведь». Дети идут по кругу и поют:

Медведь, медведь, мы к тебе пришли. «Медведь» ходит
Мы к тебе пришли, медку принесли. вперевалочку.

Дети протягивают руки вперед, ладошками вверх, предлагают «медведю» меду:

Медведь, медведь, получай-ка мед, «Медведь кушает мед».
Получай-ка мед, угадай, кто зовет?

«Медведь» закрывает глаза.

Взрослый предлагает (показывает) кому-нибудь из детей позвать «медведя». Ребенок, кого выбрали, говорит: *Медведь!*

«Медведь» старается угадать того, кто его позвал.



«Круги»

Задачи: закрепить умение ходить по кругу, узнавать своих товарищей, развивать внимание.

Ход игры:

Выбирается водящий, ему завязывают глаза. Играющие ходят вокруг водящего, стоящего посередине и поют:

*Становися во кружок,
Отгадай, чей голосок.
До кого-нибудь коснись,
Отгадать поторопись.*

Играющие останавливаются, а водящий ощупывает детей и старается кого-нибудь угадать и назвать.

Тот, кого он верно назовет по имени, идет в круг, становится водящим.



«Золотые ворота»

Задачи: совершенствовать легкий бег, развивать ловкость.

Ход игры:

Участники игры делятся на тех, кто стоит в кругу, подняв сомкнутые руки. И тех, кто через эти ворота пробегают цепочкой (или по одному).

Стоящие поют:

*Золотые ворота
Пропускают не всегда:
Первый раз прощается,*

*Второй – запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!*

«Ворота» закрываются и «ловят» того, кто остался в них. Оказавшиеся внутри круга, берутся за руки с образующими круг, увеличивая «ворота».



«Дедушка»

Задачи: совершенствовать ходьбу спокойным шагом по кругу, легкий стремительный бег.

Ход игры:

Выбирается «дедушка», он садится на стул в центре круга. Все играющие, ходят по кругу и поют:

*Уж ты дедушка седой,
Что сидишь ты под водой?
Выглянь на минуточку.
Посмотри хоть чуточку.
Мы пришли к тебе на час,
Ну-ка, тронь попробуй нас.*

«Дедушка» встает с места и начинает ловить играющих, которые убегают на места.



«Колпачок» (паучок)

Ход игры:

Выбирают водящего, который садится на корточки в центре круга. Остальные играющие ходят вокруг него, взявшись за руки, и поют:

*Колпачок, колпачок,
Тоненькие ножки,
Красные сапожки,
Мы тебя поили,
Мы тебя кормили,
На ноги поставили,
Танцевать заставили.*

Все бегут к центру, приподнимают водящего, ставят его на ноги и снова образуют круг. Хлопая в ладоши, поют:

*Танцуй, танцуй,
Сколько хочешь,
Выбирай, кого захочешь!*

Водящий кружится с
закрытыми глазами.

Водящий выбирает кого-нибудь, не открывая глаз, и меняется с ним местами.



«Баба-Яга»

Задачи: закрепить умение ходить по кругу спокойным шагом. Подводить к умению выразительно передавать игровой образ. Закреплять стремительный легкий бег. Воспитывать выдержку.

Ход игры:

Дети образуют круг. В центре «Баба-Яга». Дети идут по кругу, поют:

*В тёмном лесе
Есть избушка,
Стоит задом наперед.
В этой маленькой избушке
Бабушка – яга живет.
Нос крючком,
Глаза большие,
Перекошена нога,
Ах ты, Бабушка-Яга.
Уходи, уходи,
Больше к нам не приходи.*

Движения
выполняются по
тексту песни.

Баба-Яга:
*Стрелка, стрелка, повернись.
А потом остановись.*

Баба-Яга встает спиной с тем, на кого показала стрелка. По команде: 1,2,3. Беги! Обегают круг и возвращаются на место.



«ЛИСА В КУРЯТНИКЕ»

Задачи: Развивать у детей ловкость и умение выполнять движение по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, в ловле, в лазании, прыжках в глубину.

Описание: На одной стороне площадки очерчивается курятник. В курятнике на насесте (на скамейках) располагаются куры, дети стоят на скамейках. На другой стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – они ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу «Лиса» куры убегают в курятник, взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест. Отводит ее в свою нору. Куры спрыгивают с насеста и игра возобновляется.

Правила: Лиса может ловить кур, а куры могут взбираться на насест только по сигналу воспитателя «Лиса!».

Варианты: Увеличить число ловишек – 2 лисы. Курам взбираться на гимнастическую стенку.



«ПТИЦЕЛОВ»

Эта игра представляет собой один из вариантов ролевого переложения игры «Жмурки». Она развивает слуховую память, способность к звукоподражанию (имитации голосов птиц), ориентировке в пространстве, содержит в себе дидактический компонент – учит различать голоса птиц. Эта игра помогает углубить характер знакомства детей друг с другом. Проводить её лучше после того, как ребята будут знать друг друга по именам, так как в ней требуется более сложный слуховой анализ, чем в таких играх, как «Узнай по голосу» или «Жмурки».

Правила игры: Каждый играющий сам выбирает себе роль птицы, крику которой он может подражать (ворона, филин, воробей, утка, гусь, кукушка и др.). Птицелов стоит в центре игровой площадки с завязанными глазами, а птицы кружатся вокруг него и нараспев приговаривают хором:

В лесу, во лесочке,
На зелёном дубочке
Птички весело поют.

Ай! Птицелов идёт!
Он в неволю нас возьмёт,
Птицы, улетайте!

Описание: Птицы разбегаются по площадке. Птицелов хлопает в ладоши – птицы замирают на своих местах, а он начинает их искать. (Птицы не должны прятаться за какими-либо предметами). Как только птицелов коснулся какой-либо птицы, она издаёт характерный для неё крик (не более трёх раз). Птицелов должен отгадать название птицы и имя игрока. Если он угадал, uznанный становится птицеловом, если нет – игра повторяется.



«ЗАРЯ - ЗАРНИЦА»

Описание: Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – заря – ходит сзади с лентой и говорит:

Заря – зарница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Кольца обвитые -
За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

Правила игры: Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.



«МОЛЧАНКА»

Перед началом игры все играющие произносят певалку:
Первенчики, первенчики,
Летали голубенчики
По свежей росе,
По чужой полосе,
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок -
Молчанок.

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет одно слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают; по желанию играющих поют песни, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения.

Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты к всех играющих должны быть разные.



«ЗАЙЦЫ И ВОЛК»

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге, в прыжках на обеих ногах, в приседании, ловле.

Описание: Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камушками, из которых

выкладывают кружочки или квадраты. Вначале игры зайцы стоят на своих местах. Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге. Воспитатель говорит: «Зайки скачут, скок – скок – скок, на зеленый на лужок. Травку щиплют, слушают, не идет ли волк». Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке. Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Зайцы убегают каждый на свое место, где волк их уже не может настигнуть. Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг. После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирается другой волк.

Правила: Зайцы выбегают при словах – зайцы скачут.

Возвращаться на места можно лишь после слова «Волк!».

Варианты: Нельзя ловить тех зайцев, которым подала лапу зайчиха - мать. На пути поставить кубы – пенечки, зайцы оббегают их. Выбрать 2 волков. Волку перепрыгнуть через преграду – ручей.



«У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивать речь.

Описание: На одной стороне площадки проводится черта – это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2-3 шагов очерчивается место для медведя. На противоположной стороне дом детей. Воспитатель назначает медведя, остальные дети – у себя дома. Воспитатель говорит: «Идите гулять!». Дети направляются к опушке леса, собирая ягоды, грибы, имитируя движения и хором говорят:

«У медведя во бору,
грибы ягоды беру.

А медведь сидит
и на нас рычит».

Медведь в это время сидит на своем месте. Когда играющие произносят «Рычит!» медведь встает, дети бегут домой. Медведь старается их поймать – коснуться. Пойманного медведь отводит к себе. После 2-3 пойманных выбирается новый медведь.

Правила: Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убежать домой только после слова «рычит!».

Медведь не может ловить детей за линией дома.

Варианты: Ввести 2 медведей. Поставить на пути преграды.



«ПТИЧКИ И КОШКА»

Задачи: Развивать у детей решительность, упражнять в беге с увертыванием.

Описание: На земле чертится круг или кладется шнур со связанными концами. Воспитатель выбирает ловишку который становится в центре круга. Это кошка. Остальные – птички, находятся за кругом. Кошка спит, птички влетают за зернышками в круг. Кошка просыпается, видит птичек и ловит их. Все птички вылетают из круга. Тот, кого коснулась кошка, считается пойманным и идет на середину круга. Когда поймают 2-3 птичек – выбирается новая кошка.

Правила: Кошка ловит птичек только в кругу.

Кошка может касаться птичек, но не хватать их.

Варианты: Если кошка долго не может никого поймать, добавить еще одну кошку.



«ЧЕРЕЗ РУЧЕЕК»

Задачи: Развивать у детей ловкость, упражнять в прыжках на обеих ногах, в равновесии.

Описание: Все играющее сидят на стульях, в 6 шагах от них кладутся 2 шнура, расстояние между ними 2 метра – это ручеек. Дети должны по камушкам – дощечкам перебраться на другой берег не замочив ног. Дощечки положены с таким расчетом, чтобы дети могли прыгнуть обеими ногами с одного камушка на другой. По слову «Пошли!» 5 детей перебирается через ручеек. Тот, кто оступился, отходит в сторону – «сушить обувь». Все дети должны перейти через ручей.

Правила: Проигравшим считается тот, кто вступил ногой в ручеек.

Перебираться можно только по сигналу.

Варианты: Увеличить расстояние между шнурами, обходить предметы, перебираясь на другой берег. Прыгать на одной ноге.



«ЛОШАДКИ»

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, согласовывать движения друг с другом, упражнять в беге, ходьбе.

Описание: Дети делятся на 2 равные группы. Одна группа изображает конюхов, другая – лошадей. На одной стороне очерчивается конюшня. На другой – помещение для конюхов, между ними луг. Воспитатель говорит: «Конюхи, вставляйте скорей, запрягайте лошадей!». Конюхи с вожжами в руках, бегут к конюшне и запрягают лошадей. Когда все лошади запряжены, они выстраиваются друг за другом и по указанию воспитателя идут шагом или бегут. По слову воспитателя «Приехали!» конюхи останавливают лошадей. Воспитатель говорит «Идите отдыхать!». Конюхи распрягают лошадей и отпускают их пастись на луг. Сами возвращаются на свои места отдохнуть. Лошади спокойно ходят по площадке, пасутся, щиплют траву. По сигналу воспитателя «Конюхи, запрягайте лошадей!» конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом. После 2-3 повторений воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню!». Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их и отдают вожжи воспитателю.

Правила: Играющие меняют движения по сигналу воспитателя. По сигналу «Идите отдыхать» - конюхи возвращаются на места.

Варианты: Включить ходьбу по мостику – доске, положенной горизонтально или наклонно, предложить разные цели поездки.



«КОШКА И МЫШКА»

Задачи: Развивать у детей умение быстро действовать по сигналу, ходить, сохраняя форму круга. Упражнять в беге с ловлей.

Описание: Все играющие, кроме 2, становятся в круг, на расстоянии вытянутых рук, и берутся за руки. В одном месте круг не замыкается. Этот проход – называется воротами. Двое играющих, находятся за кругом, изображают мышку и кошку. Мышка бежит вне круга и в кругу, кошка – за ней, стараясь поймать ее. Мышка может вбегать в круг через ворота и подлезать под руки стоящих в кругу. Кошка – только в ворота. Дети идут по кругу и говорят:

«Ходит Васька серенький,

Хвост пушистый – беленький.

Ходит Васька – кот.

Сядет, умывается,

Лапкой вытирается, песенки поет.

Дом неслышно обойдет,

Притаится Васька – кот.
Серых мышек ждет».
После слов кошка начинает ловить мышку.

Правила:

Стоящие в кругу не должны пропускать кошку под сцепленные руки.

Кошка может ловить мышку за кругом и в кругу.

Кошка может ловить, а мышка убегать после слова «ждет».

Варианты: Устроить дополнительные ворота, ввести 2 мышек, увеличить количество кошек.



«ГОРЕЛКИ»

Задача: научить соблюдать правила игры, развивать ловкость, быстроту, соблюдать правила игры.

Ход игры. Дети стоя в колонне парами. Перед ними – линия, на ней – водящий.

Говорят хором:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло,

Глянь на небо –

Птички летят,

Колокольчики звенят!

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 и стать впереди водящего. Водящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и взяться за руки. Если водящему удастся это сделать, он с пойманным образует новую пару, которая становится впереди колонны. Оставшийся без пары будет водящим. Если водящему 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.

Примечание. Воспитатель следит, чтобы дети не выбегали из колонны раньше времени.



«НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ»

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, по слову, быстро строится в пары. Упражнять в беге, распознавании цветов. Развивать инициативу, сообразительность.

Описание: Играющие стоят вдоль стены. Воспитатель дает каждому по одному флажку. По сигналу воспитателя – дети разбегаются по площадке. По другому сигналу, или по слову «Найди себе пару! », дети, имеющие флажки одинакового цвета, находят себе пару, каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. В игре участвуют нечетное число детей, 1 должен остаться без пары. Играющие говорят: «Ваня, Ваня – не зевай, быстро пару выбирай! ».

Правила: Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу (слову) воспитателя. Каждый раз играющие должны иметь пару.

Варианты: Вместо флажков использовать платочки. Чтобы дети не бегали парами, ввести ограничитель – узкую дорожку, перепрыгнуть через ручеек.



«МЫ ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА»

Задача: научить ходить и бегать врассыпную на ограниченной площади. Развивать быстроту, ловкость.

Ход игры. Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки также проводится черта. В центре площадки находится водящий. Играющие хором произносят:

Мы весёлые ребята,

Любим бегать и играть.

Ну, попробуй нас догнать!

Раз, два, три – лови!

Ловишка ловит детей.

После слов «Лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка их ловит. Тот, кого ловишка успел задеть, прежде чем тот пересечёт черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку. После двух перебежек выбирается другой водящий. Игра повторяется 3-4 раза.



«МЫШИ ВОДЯТ ХОРОВОД»

Задача: научить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, ориентироваться в пространстве, бегать легко, на носках, стараясь не попадаться ловящему.

Ход игры. Выбирается водящий «кот Васька», остальные — «мыши». Воспитатель говорит:

Текст Движения

«ЛЯ –ЛЯ - ЛЯ»

На печурке дремлет кот.

ЛЯ-ля-ля!

Тише, мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите!

Вот проснется Васька-кот —

Разобьет ваш хоровод!

«Мыши» не слушаются, бегают, пищат.

Вот проснулся

Васька-кот,

Разбежался хоровод! »

«Кот» бегают за «мышами».

Игра повторяется 2—3 раза.



«ПОПАДИ МЕШОЧКОМ В КРУГ»

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании правой и левой рукой.

Описание: Дети стоят по кругу. В центре круга выложен из веревки кружок, концы веревки связаны, круг можно начертить. Диаметр круга – 2 метра. Дети находятся на расстоянии 1-2 шагов от круга. В руках мешочки с песком. По слову воспитателя «Бросай!» все бросают свои мешочки в круг. «Поднимите мешочки!» - говорит воспитатель. Дети поднимают мешочки, становятся на место. Воспитатель отмечает, чей мешочек не попал в круг, игра продолжается. Дети бросают другой рукой.

Правила: Бросать мешочек нужно по слову воспитателя «Бросай!»

Поднимать по сигналу «Поднимите!»

Варианты: Вместо мешочков бросать шишки; разделить детей на подгруппы, каждая бросает в свой круг; увеличить расстояние.



«ЛОХМАТЫЙ ПЕС»

Задачи: Приучать детей слушать текст и быстро реагировать на сигнал.

Описание: Ребенок изображает собаку, он сидит на стуле в одном конце площадки, и делает вид что спит. Остальные дети находятся в другом конце помещения за чертой – это дом. Они тихо подходят к собаке, воспитатель говорит:

Текст Движения

Вот лежит лохматый пес,

В лапы свой уткнувши нос

Тихо, смиренно он лежит – Водящий сидит на корточках и изображает, что спит.

Не то дремлет, не то спит.

Подойдем к нему, разбудим,

И посмотрим – что же будет? ». Дети подкрадываются к нему на цыпочках и прикасаются к водящему.

Собака просыпается, встает и начинает лаять. Дети убегают в дом (встают за черту). Роль передается другому ребенку. Игра повторяется.

Варианты: Поставить преграду – скамеечки на пути детей; на пути собаки.



«КТО БРОСИТ ДАЛЬШЕ МЕШОЧЕК»

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу. Упражнять в метании в даль правой и левой рукой, в беге, в распознавании цвета.

Описание: Дети стоят вдоль стены. Несколько детей, названных воспитателем, становятся на одной линии перед положенной на пол веревкой. Дети получают мешочки 3 разных цветов. По слову воспитателя «Бросай!» дети бросают мешочек вдаль. Воспитатель обращает внимание детей на то, чей мешочек упал дальше и говорит: «Поднимите мешочки!». Дети бегут за своими мешочками, поднимают их и садятся на места. Воспитатель называет других детей, которые занимают места бросавших мешочки. Игра заканчивается, когда все дети бросят мешочки.

Правила: Бросать и поднимать мешочки можно только по слову воспитателя.

Варианты: Поставить ориентиры – кто дальше. Бросать шишки, мячики, копья.



«ЛЯГУШКИ»

Задачи: научить выполнять движения, не мешая друг другу.

Описание: На земле параллельно раскладывают два шнура — это «речка». Здесь лягушата будут «плавать».

Текст движения

Ква! Ква! Ква!

В речку прыгать нам пора.

Дети прыгают и говорят: «Ква! Ква! »

Ква! Ква! Ква!

Плавать можно до утра!

Дети «плавают» и повторяют: «Ква! Ква! »

Раз, два, три!

Лапками гребти!

Дети «гребут» и повторяют: «Ква! Ква! »

Ква! Ква!

На берег пора!
Выпрыгивают из «речки».
Ква! Ква! «Ловят» комаров.
Поймайте комара!
«Ловят» комаров



«ПЛАТОЧЕК»

Описание: Дети образуют круг, становясь лицом к его центру. Выбирается водящий, который берёт "платочек" и начинает бегать по кругу. Задача водящего, назовем его - инструктор по вождению, - незаметно подбросить платочек под ноги кому-нибудь из стоящих в кругу, оббежать полный круг и коснуться игрока с "платочком". Если ему это удаётся, то игрок садится в центр круга, а водящий продолжает игру. Если игрок замечает подброшенный платочек, он бросается за водящим, стараясь его догнать (но не бежит навстречу с другой стороны). Игрок должен догнать водящего до того, как тот станет на его освободившееся место. Если водящему удаётся стать на место игрока до того, как тот его догонит, он становится игроком, а игрок становится водящим. Если игрок догоняет водящего, водящий садится в круг, все сидящие в кругу игроки возвращаются в круг, а догнавший игрок становится водящим.



«СТАДО»

Задачи: научить быстро реагировать на сигнал.

Описание: Выбирают «пастуха» и «волка» («волк» в середине площадки) .

«Овцы» зовут пастуха:

«Пастушок, пастушок,

Заиграй в рожок!

Трава мягкая,

Роса сладкая.

Гони стадо в поле,

Погулять на воле! »

По сигналу «пастуха» «Волк! » «овцы» бегут в «дом» на противоположную сторону площадки.



«ПРОБЕГИ ТИХО»

Описание: Дети распределяются на три подгруппы и выстраиваются за чертой. Выбирают водящего, он садится посередине площадки (зала) и закрывает глаза. По сигналу воспитателя одна подгруппа бесшумно бежит мимо водящего на противоположный конец зала до условленного места (черты). Если водящий услышит, он говорит «Стой! » и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, ведущий показывает, какая подгруппа бежала. Если он указал правильно, дети отходят в сторону, если ошибся, они возвращаются на свои места. Так поочередно пробегают все три подгруппы. Выигрывает та подгруппа, которая пробежала тихо и которую водящий не смог обнаружить. При повторении игры выбирают нового водящего.



«Волк во рву»

Ход игры: Поперёк площадки (или зала) двумя параллельными линиями на расстоянии около 1 м 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 педагога "Козы, в поле, волк, во рву!" дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бежит во рву, стараясь осадить прыгающих коз. Осаленный отходит в сторону.

Педагог говорит: "Козы, домой!" Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2—3 перебежек выбирается или назначается другой водящий.

Примечания. Коза считается пойманной, если волк коснулся ее в тот момент, когда она перепрыгивала ров, или если она попала в ров ногами. Для усложнения игры можно выбрать 2 волков.



«Горелки»

Ход игры: Играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны стоит ловящий, он смотрит вперед. Играющие хором произносят:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Глянь на небо —
Птички летят,
Колокольчики звенят!
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 и стать впереди ловящего. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и взяться за руки. Если ловящему удастся это сделать, он с пойманным образует новую пару, которая становится впереди колонны. Оставшийся без пары будет ловящим.



«Два Мороза»

Ход игры: На противоположных сторонах пола линиями обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из домов. Двое водящих, два Мороза (Мороз — красный нос и Мороз — синий нос) становятся посередине площадки лицом к детям:

Мы два брата молодые,
Два Мороза удалые
Я Мороз — красный нос,
Я Мороз — синий нос,
Кто из вас решится
В дороженьку пуститься?
Все играющие хором отвечают:
Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз!

После этого они перебегают в другой дом, а 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—3 перебежек выбирают новых Морозов.

В конце игры подводится итог: какие Морозы заморозили больше играющих.



«Ловишка, бери ленту»

Ход игры: 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 педагога "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.



«Скачет зайчик»

Ход игры: Играющие образуют круг. Выбирают зайку. Он становится в середине круга. С началом стихотворения дети идут по кругу, а зайка прыгает внутри круга в сторону, противоположную общему движению. На строчку 4 все поворачиваются спиной в круг, а зайка в это время слегка, дотрагивается до кого-либо из детей. На 5 строчку играющие поворачиваются лицом в круг. А зайка выходит из круга.

На строчки 6—8 зайка скачет за кругом. С окончанием текста ребенка, которого осалили, старается его догнать. Если это ему удастся, то он становится новым зайкой.

Скачет зайчик по дороге,
Скачет зайчик быстроногий,
Раз, два, три, четыре, пять —
Как же зайку нам поймать.
Вот свернул в песочек зайка,
Поднял ушки: догоняй-ка!
Эй, ребята, не зевай.
Быстро зайку догоняй!



«Солнышко»

Ход игры: Играющие образуют круг.

В центре круга — "Солнышко". В руках у него 4 обруча желтого цвета.

Солнышко, солнышко,
Погоуляй у речки,
Солнышко, солнышко,
Раскидай колечки!
Мы колечки соберем,
Золоченые возьмем.
Покатаем, поиграем
И тебе назад вернем.

На строчки 1—4 все идут вправо по кругу. Солнышко движется влево, раскладывая обручи ближе к играющим.

На строки 5—7 дети, стоящие рядом с обручем берут его и образуют маленький круг (всего 4 круга).

На 8 строку играющие выстраиваются в общий круг, обручи кладут на пол.

По сигналу (бубна, хлопка или др.) все разбегаются в рассыпную, по следующему сигналу каждая команда собирается у своего обруча.



«Шишки, желуди, орехи»

Ход игры: В середине круга водящий, а остальные делятся на 3 группы.

Ведущий дает всем играющим названия: шишки, желуди, орехи.

По сигналу водящий громко говорит, например: "Орехи!" Все играющие, названные орехами, должны поднять руки (или выполнить любое другое заданное движение). Если водящий скажет: "Желуди!" – команду выполняют другие дети. Когда игра освоена, её можно усложнить, сказав, например: "Шишки! Орехи!" и т.д. другие вариации.



«Щука»

Ход игры: Дети становятся в круг, в центр водящий с мячом, он садится на корточки и все дети начинают катать друг другу мяч со словами:

Мимо леса, мимо дач,
Плыл по речке красный мяч,
Увидала щука, —
Что это за штука?

После слов ведущий встает и выполняет ведение мяча на месте:

Хвать, хвать, не поймать,
Мячик вынырнул опять.

Водящий бросает мяч любому ребенку, который становится водящим.



«Веночек»

Ход игры: Дети становятся в шеренгу на одной стороне площадки: это цветы в саду. Выбирается водящий — садовник. Становится напротив детей на расстоянии 3—4 м. Садовник произносит слова:

Я иду сорвать цветок,
Из цветов сплести венок.

Дети:

Не хотим чтоб нас срывали — (махи руками перед собой).

И венки из нас сплетали — ("вертушка" руками).

Мы хотим в саду остаться — (встать на носки, руки вверх).

Будут нами любоваться — (кружение на носках, руки вверх с наклоном головы).

Дети перебегают на другую сторону. Водящий ловит. Пойманный — водит!



«Затейники»

Ход игры: Одного из играющих выбирают затейником, он становится в середину круга. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу (вправо или влево по указанию воспитателя) и произносят:

Ровным кругом,
Друг за другом,
Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте
Дружно, вместе

Сделаем ... вот так.

Дети останавливаются, опускают руки. Затейник показывает какое-нибудь движение, а все дети повторяют его.

После 2—3 повторений игры (согласно условию) затейник выбирает кого-нибудь из играющих на свое место, и игра продолжается.

Повторяется игра 3—4 раза.

Указания. Затейники придумывают разнообразные движения, не повторяя показанных.



«Гуси»

Ход игры: Для игры нужны ориентиры - гусиный дом, извилистая тропинка, пруд. Все дети — гуси. Один из них — вожак.

Он поведет гусей из дома на пруд. Все движения, которые делает гусь-вожак, повторяют гуси.

Гуси идут друг за другом, на цыпочках, поджимают то одну, то другую ногу, машут крыльями, поворачивают голову в разные стороны. Но при этом никто не должен сойти с тропинки, оступиться.

Все повторяют за вожаком: "Га-га-га!"

Когда вожак скажет: "И скорей бегом на пруд!", гуси на перегонки бегут к пруду.

Друг за дружкой гуськом

Ходят гуси бережком.

Впереди идёт вожак,

Он шагает важно так —

Га-га-га!

Гуси все за вожаком

Вперевалочку, шажком.

Шаг шагнут, другой шагнут,

Низко головы нагнут.

Га-га-га!

Гуси крыльями взмахнут,

И скорей бегом на пруд!



«Мороз-Красный нос»

Ход игры: На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие.

Посередине площадки встает водящий — Мороз-Красный нос.

Он говорит:

Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом.

Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой).

Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки.

После нескольких перебежек выбирают другого водящего.



«Лягушки в болоте»

Ход игры: С двух сторон очерчивают берега, в середине — болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой), лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

Вот с намокнувшей гнилушки

В воду прыгают лягушки.

Стали квакать из воды:

Ква-ке-ке, ква-ке-ке

Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.



«Лиса и куры»

Ход игры: Дети изображают кур. Один из играющих — петух, другой — лиса. Куры ходят по площадке, ищут корм. Лиса внимательно следит за ними.

По указанию педагога (незаметно для всех) выходит лиса и тихонько подкрадывается к курам.

Петух громко кричит: "КУ-КА-РЕ-КУ!" Куры убегают, взлетают на насест (бревно, скамейку). Петух должен убежать последним.

Лиса ловит тех кур, которые не успели быстро подняться на насест и удержаться на нём.



«Кот Васька»

Ход игры: Дети-мышки образуют хоровод, в центре круга «спит» кот Васька.

Мышки водят хоровод,

На лужайке дремлет кот,

Хитрый кот, ловкий кот,

Он в мышатах знает толк.

Но сегодня Васька злой,

Не поймаешь ни одной!

Дети разбегаются, кот – ловит, игра повторяется с новым котом.



«Хитрая лиса»

Ход игры: Играющие идут по кругу и произносят:

Мы по кругу идем,

Мы лисичку зовем,

Пусть глаз не открывает,

Нас по голосу узнает!

Затем дети останавливаются, и тот, на кого укажет взрослый, спрашивает: "Хитрая лиса, где я?" Стоящий в центре должен, не открывая глаз, подойти к тому, кто задал вопрос, дотронуться и сказать: "Здесь ты!".



«Цапля на работе»

Ход игры: На игровом поле обозначается "болото". Один ребёнок выбирается "цаплей", другие дети "лягушки". "Цапля" стоит в болоте, а "лягушки" прыгают по болоту и "квакают":

На одной ноге в болоте

Стоит цапля на работе

Всех лягушек пересчёт

Целый день она ведёт.

Но лягушкам-веселушкам

Нет нужды считаться.

Нам бы только на болоте

Квакать, баловаться.

Цапля «машет крыльями», и приговаривает:

Сколько можно их считать,

На одной ноге стоять,

Лягушонком подкреплюсь.

Крыльями захопаю,

Всех квакушек слопаю.

После этих слов "цапля" ловит "лягушек".



«Баба Яга»

Ход игры: Дети создают круг, в нём стоит "Баба Яга". Дети двигаются по кругу и приговаривают:

Бабка Ёжка, костяная ножка,

С печки упала, ножку сломала!

А потом и говорит:

"У меня нога болит!"

Пошла на улицу—

Раздавила курицу.

Пошла на базар—

Раздавила самовар,

Пошла на лужайку—

Раздавила зайку.

Дети разбегаются, а Баба-Яга прыгает на одной ноге, пытается догнать детей, не выбегая за круг.



«Лохматый пес»

Ход игры: Один из детей изображает пса. Он ложится на пол, положив голову на вытянутые вперед руки. Остальные дети гурьбой тихонько подходят к нему под чтение стихов:

Вот лежит лохматый пес,

В лапы свой уткнувши нос.

Тихо, смирно он лежит,

Не то дремлет, не то спит.

Подойдем к нему, разбудим.

И посмотрим, что-то будет.

Дети начинают будить пса, наклоняются к нему, произносят его кличку, хлопают в ладоши, машут.

Пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются. Пес гонится за ними, старается схватить кого-нибудь.

Когда все дети разбегутся и спрячутся, пес опять ложится на землю, и игра возобновляется.

Игра повторяется 3—4 раза.



«Вороны»

Задачи: учить детей выполнять движения в соответствии с текстом. Прыгать легко на двух ногах с продвижением вперед, приземляясь на носки полусогнутые ноги. Бегать

врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, влезать на скамейки самостоятельно. Развивать внимание.

Ход игры:

Все дети вороны. Воспитатель говорит:

«Вот под ёлкой запущенной

Скачут по снегу вороны.

Кар-кар! Кар-кар!

Дети прыгают на двух ногах вокруг ёлки, пенька.

Из-за корочки подрались,

Во всё горло раскричались

Кар-кар! Кар-кар!

Бегают в разных направлениях, помахивая руками

Только ночка наступает,

Все вороны засыпают.

Кар-кар! Кар-кар!».

Влезают на ствол дерева, бревно, пеньки, скамейки.



«Лиса в курятнике»

Задачи: учить детей спрыгивать с возвышения на обе ноги, приземляясь на носки, полусогнутые ноги. Бегать врассыпную не наталкиваясь. Развивать воображение, ловкость, умение подражать повадкам курочек, действовать по сигналу.

Ход игры:

На одной стороне площадки очерчивается курятник. В курятнике на насесте (скамейках) сидят куры. На противоположной стороне площадки находится нора лисы. Всё остальное место двор.

Один из игроков назначается лисой, остальные куры. По сигналу воспитателя куры спрыгивают с насеста, ходят и бегают по двору, клюют зёрна, хлопают крыльями. По сигналу «лиса!» - куры убегают в курятник и взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую спастись, и уводит в свою нору. Игра повторяется.

2 вариант

Можно выбрать две лисы, приготовить разной высоты насесты.



«Зайка серый умывается»

Задачи: учить детей выполнять движения в соответствии с текстом, прыгать на двух ногах с продвижением вперёд, приземляясь на носки полусогнутые ноги. Укреплять мышцы ног. Развивать внимание, координацию движений. Воспитывать дружеские взаимоотношения.

Ход игры:

1 вариант.

Все играющие образуют круг. Выбранный зайкой становится в середину. Дети произносят:

«Зайка серый умывается,
видно в гости собирается.

Вымыл носик,

Вымыл ротик,

Вымыл ухо,

Вытер сухо!»

Зайка проделывает движения в соответствии с текстом. Затем он скачет на двух ногах к кому-нибудь из детей. Тот к кому подойдёт зайка, прыжками отправляется на середину круга. Игра повторяется.

2 вариант

В кругу могут находиться и несколько заек -4-5. они одновременно выполняют игровое задание.



«Огуречик, Огуречик...»

Задачи: закрепить умение прыгать на двух ногах с продвижением вперёд на двух ногах, приземляясь на носки полусогнутые ноги. Развивать ловкость, быстроту движений. Умение бегать не наталкиваясь.

Ход игры:

На одном конце площадки – воспитатель (мышка), на другом дети (огурчики). Дети (огурчики) приближаются к воспитателю (мышке) прыжками на двух ногах. Воспитатель говорит:

«Огуречик, Огуречик,
не ходи на тот конечик:
там мышка живёт,
тебе хвостик отгрызёт».

При последних словах дети убегают на свои места, а воспитатель их догоняет.

2 вариант.

Дети прыгают на месте, вокруг себя. Мышкой выбирается ребёнок.



«Пастух и стадо»

Задачи: учить детей ползать на четвереньках, прогибая спину. Действовать по сигналу. Развивать внимание.

Ход игры:

Дети изображают стадо - коров, телят. Выбирают пастуха. Ему вручают пастушью шапку, хлыст и рожок. Стадо собирается на скотном дворе. Пастух стоит в отдалении. Воспитатель говорит:

«Ранним - рано поутру,
пастушок Ту-ру-ру-ру-у!
а коровки в лад ему
затянули: Му-Му-Му-Му!»

на слова Ту-ру-ру-ру-у, пастушок играет в рожок, после слов Му-му-му, коровки мычат. Затем дети становятся на четвереньки, и стадо идёт на зов пастуха. Он гонит их в поле – на другую сторону площадки. Там стадо пасётся некоторое время, затем пастух гонит их обратно в хлев. Выбирают нового пастуха, игра повторяется.



«Прятки»

Задачи: учить детей искать своих товарищей называть их по имени. развивать ориентировку в пространстве, внимание.

Ход игры:

По считалке выбирается водящий. Тот становится возле педагога и закрывает глаза, остальные дети прячутся. Водящий говорит: раз, 2, 3, 4, 5, я иду искать! Обнаружив ребёнка, он называет его по имени, ребёнок выходит из укрытия и подходит к воспитателю. Когда водящий найдёт 4-5 детей, на роль ведущего назначается другой.



«Кони»

Задачи: учить детей выполнять прямой галоп, используя всю площадку, не наталкиваясь друг на друга, выполнять движения в соответствии с текстом. Развивать умение играть, не убегая за пределы площадки, координацию движений.

Ход игры:

Дети изображают коней, воспитатель – пастуха. Он имитирует игру на дудочке, говоря:

«Тары, тары, та-Ра-Ра

ушли кони со двора.

Со двора то на село,

А село то далеко,

На зелёный лужок,

Да во тёмный во лесок».

Дети ходят по площадке, постукивают носком ноги, бьют копытами, машут головой.

«Долго тех коней ловили,

долго по лесу бродили,

а ловили то уздой,

а поймали, привязали,

чтоб опять не убежали»

дети скачут галопом по всей площадке, с окончанием слов пастух гонит коней к селу.



«Хохлатка»

Задачи: учить действовать в соответствии с текстом, развивать творчество. Воспитывать интерес к народным играм.

Ход игры:

На роль хохлатки воспитатель заранее назначает ребёнка, а остальные дети – цыплята. Одному из играющих воспитатель даёт свистульку. Все действия исполняются согласно тексту песни. В конце хохлатка помогает цыплёнку слезть с пенька, забирает у него свистульку и отдаёт её другому цыплёнку.

Песню исполняет сам воспитатель:

«Вот хохлатка в сад вывела цыплят,

Влез цыплёнок на пенёчек,

И свистит он в свой свисточек

Целый час подряд,

Мать из далека все зовёт сынка:

- куд-куда, куд-куда!

Он свистит одно и тоже, что никак он слезть не может

С этого пенька».



«Горелки»

Задачи: учить детей бегать в парах на скорость, начинать бег только после окончания слов. Развивать у детей быстроту движений, ловкость.

Ход игры:

Дети становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. По считалке выбирается Ловишка. Он становится на линию спиной к остальным детям. Все стоящие парами говорят:

«Гори, гори ясно,

чтобы не погасло.

Глянь на небо – птички летят,

Колокольчики звенят.

Раз, два, три – беги!»

С окончанием слов дети стоящие в последней паре бегут вдоль колонны (один – справа, другой - слева), стремясь схватиться за руки. Ловишка старается поймать одного из пары и соединить с ним руки.

Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если Ловишка не поймал, он остаётся в той же роли.

Во время произнесения слов Ловишка не оглядывается, ловить можно до того, как играющие возьмутся за руки.



«Ловишки» (с ленточками)

Задачи: учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро. Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.

Ход игры:

Дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорей беги – все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.

2 вариант

Чертится круг в центре стоит Ловишка. По сигналу «Раз, два, три лови» дети перебегают круг, а Ловишка пытается схватить ленту.



«Мороз – красный нос»

Задачи: учить детей перебегать в рассыпную с одной стороны площадки на другую, увёртываясь от ловишки, действовать по сигналу, сохранять неподвижную позу. Развивать выдержку, внимание. Закрепить бег с захлестом голени, боковой галоп.

Ход игры:

На противоположных сторонах площадки обозначается два дома, в одном из них находятся игроки. Посередине площадки лицом к ним становится водящий – Мороз-красный нос, он говорит:

«Я мороз – красный нос.

Кто из вас решится

В путь дороженьку пуститься?»

Дети отвечают хором:

«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»

После этого они перебегают через площадку в другой дом, мороз их догоняет и старается заморозить. Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят так до окончания пробежки. Мороз подсчитывает, сколько играющих удалось при этом заморозить, учитывается, что играющие выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся после сигнала, тоже считаются замороженными.

2 вариант.

Игра протекает так же, как и предыдущая, но в ней два мороза (Мороз-Красный нос и Мороз-Синий нос). Стоя посередине площадки лицом к детям, они произносят:

Мы два брата молодые,
Два мороза удалые,

Я Мороз-Синий нос.
Кто из вас решится

Я Мороз-Красный нос, В путь-дороженьку пуститься?

После ответа:

«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»

все дети перебегают в другой дом, а оба мороза стараются их заморозить.



«Коршун и наседка»

Задачи: учить детей двигаться в колонне, держась друг за друга крепко, не разрывая сцепления. Развивать умение действовать согласованно, ловкость.

Ход игры:

В игре участвуют 8-10 детей, одного из игроков выбирают коршуном, другого наседкой. Остальные дети – цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыплёнка, стоящего в колонне последним. Наседка, вытягивая руки в стороны, не даёт коршуну схватить цыплёнка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой. Пойманный цыплёнок идёт в гнездо коршуна.

2 вариант.

Если детей много можно играть двумя группами.



«Совушка»

Задачи: учить детей действовать по сигналу, бегать, врассыпную имитируя птиц, сохранять неподвижную позу. Развивать равновесие.

Ход игры:

Все играющие птички, один ребёнок – сова, которая находится в стороне площадки. По сигналу «день» птички разлетаются, машут крыльями, клюют зёрнышки. На сигнал «ночь» все останавливаются и стоят неподвижно. Вылетает сова, высматривает тех, кто шевелится и забирает в гнездо. через 15-20 сек. Снова даётся сигнал «день», сова улетает в гнездо, дети – птички летают по площадке.

2 вариант.

Выбирается две совы. Принимать интересные позы.



«Пятнашки»

Задачи: учить детей бегать по площадке врассыпную, с ускорением, закреплять умение действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту.

Ход игры:

Выбирается водящий, который получает цветную повязку и становится в центр площадки. После сигнала: «Лови!» - все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-нибудь из играющих и осалить. Тот кого осалил водящий отходит в сторону. После 2-3 повторений Ловишка меняется.

2 вариант.

Нельзя пятнать того кто успел встать на одну ногу.



«Салки – не попади в болото»

Задачи: учить детей бегать, не забегая за зрительные ориентиры, с увёртыванием. Развивать ловкость, быстроту движений, ориентировку в пространстве.

Ход игры:

На площадке палочками, шишками, камешками обозначается место, куда нельзя забегать – болото (муравейник, огород). Выбирают ловишку. По сигналу он догоняет детей, стараясь их осалить.

Игрок, саленный ловишкой, выходит из игры.

2 вариант.

Ловишка стоит в центре круга начерченного на земле или выложенного из шнура. Дети забегают в круг и выбегают из круга, а Ловишка пытается осалить того, кто не успевает выбежать из круга.



«Жмурки»

Задачи: учить детей бегать по площадке врассыпную, двигаться с завязанными глазами, слушая предупредительные сигналы. Развивать умение быстро перемещаться по залу, ловкость, быстроту действий.

Ход игры:

Выбирается водящий – жмурка. Он встаёт в середину комнаты, ему завязывают глаза, поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем все дети разбегаются по комнате, а Ловишка старается кого-нибудь поймать. При виде какой-либо опасности для жмурки дети должны предупредить словом «Огонь!». Поймав кого-нибудь жмурка передаёт свою роль пойманному.

2 вариант.

Если игра проходит на улице, то очерчивается граница, за которую играющие не имеют права забегать. Переступивший условленную границу считается сгоревшим и обязан заменить жмурку.



«Веревочка»

Задачи: учить детей быстро бегать, стараясь дёрнуть за верёвку. Развивать быстроту, ловкость.

Ход игры:

На пол кладут верёвочку, длиной 1м. на расстоянии 5-6 м от её концов ставят флажки. Двое детей встают у концов верёвки лицом к своим флажкам. По сигналу: «Раз, два, три, беги», дети бегут каждый к своему флажку оббегают его возвращаются и дергают за конец верёвки. Побеждает тот, кому это удалось сделать первым.

2 варианта:

Под двумя стульчиками, стоящими спинками друг к другу кладётся скакалка, дети сидят на стульях пока звучит музыка дети бегают вокруг стульев, как только музыка остановится дети должны сесть на свой стул и схватить за конец скакалки тот кто сделал первый победил.



«Лягушки и цапля»

Задачи: учить детей подпрыгивать на месте из глубокого приседа, прыгать через верёвку расположенную на высоте 15см, разными способами: двумя ногами, одной, с разбега, стараясь, чтобы цапля не поймала. Развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры:

В середине площадки обозначают болото, вбивают колышки высотой -15см. на них вешают верёвку с грузинками так, чтобы она не провисала. В стороне от болота цапля. Лягушки прыгают в болоте, ловят комаров. По сигналу «Цапля!» -она перешагивает через верёвку и начинает ловить лягушек. Они могут выскакивать из болота любым способом:

отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, с разбега. Пойманные лягушки идут в гнездо цапли.

Перешагнувший через верёвку считается пойманным, можно только перепрыгивать.

Усложнение: ввести вторую цаплю, поднять верёвку на высоту – 20см.



«Волк во рву»

Задачи: учить детей перепрыгивать ров, шириной – 70-100см, с разбега, стараясь, чтобы не осалил волк. Развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры:

На середине площадки проводится две линии на расстоянии 70-100см одна от другой, это ров. У одной из сторон площадки дом коз. Все играющие козы один волк. Козы располагаются в доме волк во рву. По сигналу воспитателя – «козы на луг», козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая ров, волк не трогает коз, по сигналу – «козы домрой», перебегают в дом перепрыгивая через ров. Волк не выходя из рва ловит коз касаясь их рукой. Пойманные отходят в конец рва. После 2-3 перебежек волк назначается другой.

2 вариант.

Ввести второго волка; сделать 2 рва в каждом по волку; увеличить ширину рва – 90-120см.



«Волки и овцы»

Задачи: учить детей прыгать широкими шагами, стараясь запятнать «овцу». Развивать ловкость, быстроту. Укреплять мышцы ног.

Ход игры:

Дети изображают овец, двое или трое из них волки. Волки прячутся на одной стороне площадки в овраге. Овцы живут на противоположной стороне лужайки. Они выходят погулять, разбегаются по лужайке, прыгают, присаживаются и щиплют траву. Как только воспитатель произнесёт: «Волки!», волки выскакивают из оврага и бегут широкими прыжками за овцами, стараясь поймать их, пойманных, волки отводят к себе в овраг.

2 вариант.

Начертить овраг шириной 80-10см. Овцы должны перепрыгивать через овраг, а волки их осалить.



«Лиса и куры»

Задачи: учить детей спрыгивать с предметов, приземляясь на носки полусогнутые колени, бегать врассыпную, не наталкиваясь. Развивать ловкость, внимание. Укреплять своды стоп.

Ход игры:

Дети, изображающие кур, стоят на скамейках, кубах, пеньках. Один ребенок выбирается лисой она сидит в своей норе. По сигналу куры спрыгивают с насеста и бегают по двору, подпрыгивают, похлопывают крыльями, клюют зёрна. По сигналу воспитателя лиса выбегает из своей норы и старается поймать замешкавшуюся курицу. Куры должны быстро взлететь на насест. Кого поймала лиса, уводит к себе в нору.

2 вариант.

Лиса потихоньку начинает подбираться к курам, один из детей изображающий петуха замечает лису и кричит громко: «Ку-ка-ре-ку!». По этому сигналу куры убегают на насест. Петух следит за порядком и взлетает на насест последним. Лиса ловит ту курицу, которая не сумеет удержаться на насесте или не успеет взлететь на насест. И уводит её в нору, но

на пути ей неожиданно встречается охотник с ружьём (воспитатель) испугавшись лиса, отпускает курицу и убегает, а курица возвращается домой.



«Охотники и звери»

Задачи: учить детей бросать маленький мяч, стараясь попасть в зверей, выполнять имитационные движения, изображая лесных зверей. Развивать ловкость, глазомер.

Ход игры:

Дети образуют круг, взявшись за руки. Рассчитываются на первый второй делятся на охотников и зверей. Охотники остаются на своих местах в кругу, а звери выходят в середину круга. Охотники перебрасывают друг другу мяч и стараются попасть им в ноги убегающих и увёртывающихся зверей. Тот, кого заденет мяч, считается подстреленным выходит из круга. Затем игроки меняются ролями.

2 вариант

охотников может быть 3-4, они находятся на одной стороне площадки, на другой дом зверей – лес. По сигналу звери убегают в лес, а охотники стреляют в них с места. Или могут бежать за зверями, но не забегать в лес.



«Школа мяча»

Задачи: закрепить умение детей выполнять разные действия с мячом. Развивать координацию движений, глазомер, ловкость.

Ход игры.

- Подбросить мяч вверх и поймать его одной рукой.
- Ударить мяч о землю и поймать одной рукой.
- Подбросить вверх, хлопнуть в ладоши и поймать его двумя руками.
- Ударить о стену и поймать его одной рукой.
- Ударить о стену, поймать его одной рукой, после того как он ударится о землю.
- Ударить мяч о стену, хлопнуть в ладоши и поймать одной рукой.
- Ударить мяч о стену так чтобы он отскочил под углом в сторону партнёра, который должен поймать его.
- Ударить мяч, о стену бросив его из-за спины, из-за головы, из-под ноги и поймать его.
- Ударить о стену повернуться на 360 градусов и поймать мяч после того как он ударится о землю.



«Пас»

Задачи: учить детей передавать мяч друг, другу прокатывая его по земле ударом ноги. Развивать глазомер, точность броска.

Ход игры:

Стоя напротив, дети передают мяч друг другу, прокатывая его по земле ударом ноги.

2 вариант

Если игроков много стоят по кругу мяч передают стоящему напротив или соседу по кругу.

3 вариант

передавать мяч в парах между двумя фишками расстояние 30см.



«Пас по кругу»

Задачи: учить детей перебрасывать мяч двумя руками стоящему рядом, через одного. Развивать ловкость, координацию движений.

Ход игры: дети становятся по кругу и по очереди перебрасывают руками мяч. Сначала передают его стоящему рядом игроку, а потом через одного.



«Медведи и пчёлы»

Задачи: учить детей лазить по гимнастической стенке, взбираться на скамейки, кубы без помощи рук, прыгивать на носки, на полусогнутые ноги, бегать враспынную. Развивать ловкость, смелость, быстроту.

Ход игры:

Дети делятся на две равные группы, одна – пчёлы, другая – медведи. На гимнастической стенке, скамейке, кубах находится улей, на другой стороне – луг, в стороне берлога медведей. по условному сигналу пчёлы вылетают из улья жужжат и летят на луг за мёдом. Как только пчёлы улетят на луг за мёдом, медведи выбегают из берлоги, забираются в улей и лакомятся мёдом. Воспитатель подаёт сигнал: «Медведи!» пчёлы летят к ульям, стараясь ужалить медведей, те убегают в берлогу, ужаленные медведи пропускают одну игру. После 2-3 повторений дети меняются ролями.

Следить, чтобы с гимнастической стенки слезали не прыгивая, не пропуская реек. Со скамеек прыгивать на носки полусогнутые ноги.



«Медвежата»

Задачи: учить детей ходить на высоких четвереньках, наперегонки. Развивать мышцы спины, ног, ловкость.

Ход игры:

Дети стоят на линии старта в парах по сигналу дети ползут на высоких четвереньках до линии финиша.

Дети парами соревнуются в быстрой ходьбе на высоких четвереньках – по-медвежьи.

Усложнение: Ползти через лужайку с перелезая через бревно.



«Иголлка и нитка»

Ход игры: Дети держатся за руки, образуя цепочку. Обведя цепочку вокруг площадки, вед останавливает детей, предлагает им поднять вверх сцепленные с соседями руки, образуя ряд ворот. Водящий ведёт цепочку дальше за собой в обратном направлении под руками у ребят, обходя по очереди, одного справа, другого слева. В тот момент когда цепочка детей проходит под воротами, ребенок, поднимавший руки для образования ворот переворачивается вокруг себя и продолжает идти цепочкой.



«Чурбан»

Задачи: учить детей ходить по кругу, крепко держась за руки, стараясь подтянуть соседа к чурбану по сигналу. Развивать у детей внимание, силу, ловкость.

Ход игры:

В середине площадки ставится чурбан (полено, высокий кубик). Игроки встают по кругу, берутся за руки и говорят:

«Стоит чурбан, не мешает нам.

Кто чурбан собьёт,

Из круга уйдёт!»

После этого все начинают двигаться вокруг чурбана. При этом каждый старается подтянуть своих соседей к чурбану так, чтобы они его свалили.

Кто свалит чурбан выходит из круга; руки отпускать нельзя; играют не более 6-8 детей.

Усложнение: Вокруг чурбана двигаться боковым галопом.



«Серая утка»

Задачи: учить детей двигаться по кругу, по сигналу перебежать из одного круга в другой, стараясь, чтобы не поймал охотник. Развивать ловкость, быстроту движений, внимание.

Ход игры:

Один из детей – охотник, другой утка, несколько детей – утята, остальные, взявшись за руки, образуют круг – пруд. В котором плавает утка с утятами. Дети идут по кругу и говорят:

«Вот плавала серая утка по воде,
Закликала малых детушек к себе,
Вы утята берегитесь,
Далеко не расходитесь».

В это время утка и утята внутри круга, охотник за кругом. На слова последние утка встаёт впереди утят, они идут за ней гуськом. Дети ведут хоровод в другую сторону:

«Вот залаяла собака в камышах,
ни сидит ли там охотничек в кустах?
Он изловит малых детушек,
Малых детушек – утятушек.»

Круг распадается на несколько маленьких (по 3- 5 детей), - это кустики, в которых спрячутся утята (по одному или несколько в каждом). Охотник громко считает:

«Раз, два, три!». После этого утята должны перебежать от одного кустика к другому. Во время перебежки охотник старается их поймать. Утка защищает утят: расставляет руки в стороны, как бы взмахивает крыльями, преграждая путь охотнику.

Охотник ловит только утят; утёнок, пойманный охотником, встаёт в круг, изображающий кустик; после счета охотника утята не должны оставаться в том кустике, где спрятались, надо обязательно перебежать в другой.

2 вариант: Назначить 2-3 охотников.



«Птички в гнёздышках»

Задачи: учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга; приучать их быстро действовать по сигналу воспитателя, помогать друг другу.

Ход игры:

Дети сидят на стульчиках, расставленных по углам комнаты. Это гнёздышки. По сигналу воспитателя все птички вылетают на середину комнаты, разлетаются в разные стороны, приседают, разыскивая корм, снова летают, размахивая крыльями. По сигналу «Птички в гнёздышки!» дети возвращаются на свои места.

2 вариант.

Для гнёздышек можно использовать обручи, положенные на пол, а на участке это могут быть круги, начерченные на земле, в которых дети приседают на корточки.



«Мыши и кот»

Задачи: игры: учить детей бегать легко, на носках, не наталкиваясь друг на друга, ориентироваться в пространстве, менять движения по сигналу воспитателя.

Ход игры:

Дети сидят на скамейках или стульчиках – это мыши в норках. В противоположной стороне комнаты сидит кот роль которого исполняет воспитатель. Кот засыпает, а мыши разбегаются по всей комнате. Но вот кот просыпается, потягивается, мяукает и начинает ловить мышей. Мыши быстро убегают и прячутся в норках – занимают свои места. Пойманных мышек кот уводит к себе. Когда остальные мыши спрячутся в норки, кот ещё раз проходит по комнате, затем возвращается на своё место и засыпает.

2 вариант.

Норками могут служить дуги для подлезания и тогда дети – мышки выползают из своих норок.

3 вариант.

На роль кота можно назначить ребёнка.



«Лохматый пёс»

Задачи: учить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться ловящему и не толкаясь. Развивать ловкость, внимание. Воспитывать интерес к подвижным играм.

Ход игры.

Дети сидят или стоят на одной стороне площадки или зала. Один ребёнок на противоположной стороне на ковре, изображает пса. Дети гурьбой тихонько подходят к нему, а воспитатель в это время произносит:

«Вот лежит лохматый пёс,
в лапы свой, уткнувши нос,
тихо-смирно он лежит,
не то дремлет, не то спит.

Подойдём к нему, разбудим,
И посмотрим: что же будет»

Дети приближаются к псу. Как только воспитатель заканчивает чтение стихотворения, пёс вскакивает и громко лает. Дети разбегаются, пёс гонится за ними и старается поймать кого-нибудь и увести к себе. Когда все дети спрячутся, пёс возвращается на место и опять ложится на коврик.

2 вариант.

У каждого ребёнка есть свой домик, убежать должны в свои домики.



«Солнышко и дождик»

Задачи: учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь, действовать по сигналу. Развивать внимание, быстроту. воспитывать интерес к подвижным играм.

Ход игры:

Дети присаживаются на корточки сзади стульев, расположенных на некотором расстоянии от края площадки или стены комнаты, и смотрят в окошко. (В отверстия спинок стула). Воспитатель говорит: «На небе солнышко! Можно идти гулять!». Дети бегают по всей площадке. На сигнал «Дождик! Скорей домой» - бегут на свои места и присаживаются сзади стульев. Воспитатель снова говорит: «Солнышко! Идите гулять!», игра повторяется

2 вариант.

Можно ввести сюжет, когда дети гуляют предложить им попрыгать, поиграть с мячами и т.д.

Вместо домиков – стульев можно использовать большой зонтик.



«Жмурки с колокольчиком»

Задачи: учить детей ходить нба звуковой сигнал, развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры:

Одному из детей дают колокольчик, двое других жмурки им завязывают глаза. Ребенок с колокольчиком убегает, а жмурки его догоняют, тот кто поймает ребёнка с колокольчиком, меняется с ним местами. Для этой игры нужно ограничивать пространство.

2 вариант.

Жмурок может быть больше.



«Курочка - хохлатка»

Задачи: учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь, не мешая друг другу, действовать по сигналу, выполнять имитационные движений. Развивать внимание, память, быстроту.

Ход игры:

Воспитатель изображает курицу, дети – цыплята. Один ребёнок сидит на скамейке, вдали от остальных детей. Это кошка дремлет на солнышке. Курица – мама выходит с цыплятами гулять. Воспитатель говорит:

«Вышла курочка – хохлатка
с нею жёлтые цыплятки.

Квохчет курочка ко-ко,
Не ходите далеко».

Приближаясь к кошке, он говорит: «на скамейке у дорожки
Улеглась и дремлет кошка...

Кошка глазки открывает
И цыпляток догоняет.

Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, которые вместе с курицей убегают.

2 вариант.

Можно произносить слова:

Вышла курочка гулять
Свежей травки поклевать
А за ней ребятки,
Жёлтые цыплятки

Съели толстого жука дождевого червяка,
выпили водицы целое корытце, ко-ко-ко
Не ходите далеко»

Дети выполняют движения в соответствии с текстом.



«Снежинки и ветер»

Задачи: учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь, по сигналу бежать в круг браться за руки, не толкаясь. Развивать внимание, сосредоточенность.

Ход игры:

Дети собираются в кружок и берутся за руки. По сигналу воспитателя «Ветер задул сильный, сильный, разлетайтесь снежинки!» - разбегаются в разных направлениях по площадке, расправляют руки в стороны, покачиваются, кружатся. Воспитатель говорит: «Ветер, возвращайтесь снежинки в кружок!» дети сбегаются в кружок и берутся за руки.

Усложнение: дети бегают со сменой темпа ветер сильный – дети бегут быстро, ветер слабый – дети замедляют бег.



«С кочки на кочку»

Задачи: учить детей прыгать из обруча в обруч на двух ногах, приземляясь на носки полусогнутые ноги, делать сильный взмах руками. Развивать ловкость, выносливость. Укреплять своды стоп.

Ход игры:

На площадке воспитатель чертит небольшие кружочки диаметром 30-35см. расстояние между кружками примерно 25-30см. это кочки на болоте, по которым нужно перебраться на другую сторону. Вызванный ребёнок начинает прыгать на двух ногах из одного кружка в другой, продвигаясь вперёд. Перебравшись на другую сторону зала, он шагом возвращается обратно.

2 вариант

Сначала дети выполняют это задание по одному, затем предложить перебраться на другую сторону 2-3 детям выигрывает тот, кто правильно и быстро переберётся на другую сторону.



«Воробушки и кот»

Задачи: учить детей мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать, не задевая друг друга, увёртываясь от ловящего. Быстро убежать, находить своё место; приучать детей быть осторожным, занимая место, не толкать товарищей. Укреплять своды стоп. Развивать ловкость, смелость.

Ход игры:

Дети становятся на невысокие скамейки или кубики, (высотой 10-12см), положенные на пол в одной стороне зала. Это воробушки на крыше. В другой стороне, подальше от детей, сидит кот, он спит. «Воробушки вылетают на дорогу», - говорит воспитатель, и дети спрыгивают со скамеек, кубиков, разлетаются в разные стороны. Просыпается кот, он потягивается, произносит «Мяу, мяу». И бежит ловить воробушек, которые прячутся на крыше. Пойманных воробушек кот отводит к себе в дом.

2 вариант.

Первое время, когда в роли кота выступает воспитатель, кот не ловит воробушков а только пугает, делая вид, что ловит их. Когда же на роль кота будет выбран ребёнок, он может ловить детей.



«Поймай комара (бабочку)»

Задачи: учить детей подпрыгивать, вверх отталкиваясь двумя ногами, стараясь дотронуться до предмета подвешенного на высоте 15см выше поднятой руки ребёнка. Развивать ловкость. Укреплять мышцы ног.

Ход игры:

Дети стоят по кругу на расстоянии вытянутых рук, лицом к центру круга. Воспитатель находится в середине круга в руках у него прут длиной 1-1,5м с привязанным на шнуре комаром, и бабочкой из бумаги или материи. Воспитатель кружит шнур немного выше голов детей – комар пролетает над головой, дети подпрыгивают, стараясь поймать его обеими руками. Тот, кто поймает комара, говорит: «Я поймал!»

Надо следить чтобы дети не уменьшали круг при подпрыгивании. Вращая прут, воспитатель то опускает, то поднимает его, но на такую высоту, чтобы дети могли достать комара.



«Перепрыгни через ручеёк»

Задачи: учить детей перепрыгивать через «ручеёк» шириной от 10-40см. делая сильный размах, руками отталкиваясь двумя ногами и приземляясь на обе ноги.

Ход игры:

Выкладываются «ручейки» разной ширины. Детям предлагается перепрыгнуть через ручеёк, сначала там, где он узкий, затем там где он шире и т.д. Отмечается тот, кто сумел перепрыгнуть в самом широком месте.

2 вариант

предложить детям принести с другого берега игрушку.



«Наседка и цыплята»

Задачи: учить детей подлезать под верёвку не задевая её, увёртываться от ловящего быть осторожным и внимательным; приучать их действовать по сигналу, не толкать других детей, помогать им.

Ход игры:

Дети, изображающие цыплят, вместе с наседкой находятся за натянутой между стульями на высоте 35-40см верёвкой. Это их дом. На противоположной стороне площадки или комнаты сидит большая птица. Наседка выходит из дома и отправляется на поиски корма, она зовёт цыплят: «Ко-ко-ко-ко». По её зову цыплята подлезают под верёвку, бегут к наседке вместе с ней гуляют, ищут корм. По сигналу «Большая птица!» цыплята быстро убегают.

2 вариант.

Когда цыплята возвращаются в дом, убегая от большой птицы, воспитатель может приподнять верёвку повыше, чтобы дети не задевали зане.



«Фанты»

Ход игры: Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

"Да" и "Нет" не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился отдает водящему фант. После игры каждый, кто нарушил правила, выкупает свой фант.

Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.

Ведущий ведёт примерно такой разговор:

- Что продаётся в булочной?

- Хлеб.

- Какой?

- Мягкий.

- А какой хлеб ты больше любишь: чёрный или белый?

- Всякий.

- Из какой муки пекут булки?

- Из пшеничной. И т.д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки. Читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

Правила игры. На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.



«Молчанка»

Ход игры: Перед началом игры все играющие произносят певалку:

Первенчики, червенчики,
Летали голубенчики
По свежей росе,
По чужой полосе,
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок -
Молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.



«Гуси»

Ход игры: Для игры нужен рисунок на асфальте, где изображаются гусиный дом, извилистая тропинка, пруд.

Все дети - гуси. Один из них - вожак. Он поведет гусей из дома на пруд. Все движения, которые делает гусь-вожак, повторяют гуси. Гуси идут друг за другом, на цыпочках, поджимают то одну, то другую ногу, машут крыльями, поворачивают голову в разные стороны. Но при этом никто не должен сойти с тропинки, оступиться. Все повторяют за вожаком: "Га-га-га!"

Когда вожак скажет: "И скорей бегом на пруд!", гуси на перегонки бегут к пруду.

Друг за дружкой гуськом

Ходят гуси бережком.

Впереди идёт вожак,

Он шагает важно так -

Га-га-га!

Гуси все за вожаком

Вперевалочку, шажком.

Шаг шагнут, другой шагнут,

Низко головы нагнут.

Га-га-га!

Гуси крыльями взмахнут,

И скорей бегом на пруд!



«Пятнашки»

Ход игры: Играющие выбирают водящего - пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

Правила игры. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

Варианты.

Пятнашки, ноги от земли. Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.

Пятнашки-зайки. Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгнуть на двух ногах - он в безопасности.

Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один из играющих - пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя.

Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

Пятнашки с именем. Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе названия цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, лиса).

Круговые пятнашки. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага. Каждый свое место отмечает кружком. Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них - пятнашка, он догоняет второго игрока. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он просит помощи у игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, пятнашка догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, который начинал игру. Свободный кружок, если успеет, может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Игра продолжается, пятнашка догоняет игрока, который вышел из круга.



«Лапта»

Ход игры: Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта - круглая палка (длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5-10 см). На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой - кон. Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегущего. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся запятнать бегущего, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. По очереди все играющие бьющей команды выступают в роли метальщиков. Но не всегда игрокам удается сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.

Нередко случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждет, когда мяч забьет следующий игрок,- тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим.

Правила игры. Подавальщики не должны переступить черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Команда города переходит в поле, если все игроки проббили мяч, но никто не перебежал за линию кона.

Вариант.

Переменки. На площадке проводится черта. За эту черту становятся двое из играющих. Один из них (подающий) подбрасывает мяч, а другой отбивает его лаптой. Остальные участники игры, стоя в разных местах, ловят мяч на лету. Тот, кому удастся поймать мяч на лету, идет отбивать его, а тот, кто отбивал раньше, переходит к ловящим. Если никто не поймает мяч, то его берет тот из играющих, к которому он упал ближе, и возвращает его подающему. Если подающий поймает его на лету, то начинает отбивать мяч, а подающим становится тот, который удачно бросил ему мяч. Тот, кто раньше отбивал, идет к ловящим.

Правила игры. Тот, кто подает, не имеет права, ловя брошенный ему мяч, выбегать за свою черту. Если подающий не поймал на лету возвращенный ему мяч, то он берет его и начинает подавать снова. В начале игры можно поставить условие, что игра считается законченной, если один из играющих набрал десять очков, т. е. десять раз отбил мяч так, что его никто не поймал.



«Палка-кидалка»

Ход игры: Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

Правила игры. Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.



«Липкие пеньки»

Ход игры: Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

Правила игры. Пеньки не должны вставать с мест.



«Стрелок»

Ход игры: Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10-15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок - стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

Правила игры. В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды "Сесть!" присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.



«Не боимся мы кота»

Ход игры: Выбирает водящий - он будет котом, все остальные участники мыши.

Кот садится на пол и спит. Ведущий говорит:

Мышки, мышки, выходите,

Порезвитесь, попляшите,

Выходите поскорей,

Спит усатый кот-злодей!

Мышки окружают кота и начинают приплясывать со словами:

Тра-та-та, тра-та-та,

Не боимся мы кота

По сигналу ведущего: "проснулся кот!" - мыши убегают в свой домик, а кот пытается их поймать. Те, кого кот запяпнает (коснется рукой), становятся его добычей.

По второму сигналу ведущего: "Уснул кот!" - играющие вновь подходят к водящему, который вернулся на свое место и спит, и снова поют песенку мышей.

После трех выходов кота на охоту его сменяет новый водящий.



«Караси и щука»

Ход игры: Половина играющих, становясь друг от друга на расстоянии 3 шагов, образует круг. Это пруд, на берегу которого лежат камешки. Один из играющих, назначенный воспитателем, изображает щуку, он находится вне круга. Остальные играющие - караси, они плавают (бегают) внутри круга, в пруду. По сигналу воспитателя "щука" щука быстро выплывает в пруд, стараясь поймать карасей. Караси спешат спрятаться за кем-нибудь из играющих, стоящих по кругу и изображающих камешки. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться за камешки, и уводит их к себе в дом. Игра проводится 2-3 раза, после чего подсчитывается число пойманных щукой карасей. Затем на роль щуки назначается другой играющий. Игра повторяется 3-4 раза.

Указания. При повторении игры, когда выбирают новую щуку, дети, изображающие карасей и камешки, меняются ролями.



«Конь-огонь»

Ход игры: Играющие стоят по кругу, один в центре (ведущий) с флажком.

Дети в кругу прыгают подскоками по кругу со словами: "У меня есть конь, этот конь-огонь!" Ведущий выполняет подскоки на месте. На слова: "Но-но-но-но, но-но-но-но!" Останавливаются на месте, делают движение согнутой ногой - конь бьет копытом. Ведущий делает тоже.

"Я скачу на нём, на коне своём. Дети движутся по кругу, бегом лошадки", ведущий противоположно в другую сторону. На слова: Но-но-но-но, но-но-но-но! - внешний круг остается, выполняет движение согнутой ногой. Ведущий продолжает движение. С окончанием слов он останавливается и протягивает флажок между двумя играющими. Один играющий бежит в правую сторону, другой в левую, стараясь быстрее добежать и взять флажок. Тот кому удалось - водящий.

