

Подвижные игры для детей

«Бездомный заяц»

Играющие, за исключением двух водящих, разделяются на группы по 3-5 человек. С этой целью лучше всего построить их в круг и рассчитать по три или по пять, в зависимости от количества играющих. Группы образуют кружки и размещаются в разных местах площадки на расстоянии 2-4 м. В каждом кружке - логове - первый номер встает в середине и изображает зайца. Один из водящих - охотник, другой - заяц, не имеющий логова (бездомный). Водящие встают в стороне от кружков. Руководитель дает команду для начала игры: "Раз, два, три!" На "раз" водящий заяц убегает, а на "три" охотник бросается его ловить. Заяц, спасаясь от охотника, может забежать в любое логово (кружок), в котором играющие держатся за руки. Тогда заяц, находившийся там, выбегает, а охотник начинает преследовать уже его. Если охотник поймает зайца, то они меняются ролями. После того как первые номера зайцев побегали, руководитель останавливает игру и предлагает стать зайцами вторым номерам, а первым занять места в кружках. Затем становятся зайцами третьи номера и т.д. Можно меняться ролями и следующим образом: каждый раз, когда заяц забежит в логово, он меняется местом с очередным игроком, стоящим в кружке. В заключение игры отмечаются зайцы, ни разу не пойманные. Правилами предусмотрено, что охотник может ловить зайца только вне логова. Пробегать зайцам через логово нельзя. Если заяц вбежал в логово, он должен там остаться. Как только заяц вбежал в логово, находящийся там игрок должен немедленно выбежать. Игроки, образующие кружок, не должны мешать зайцам вбегать и убегать.

Если играющих мало, то кружок образуют 2-3 человека.

«Волк во рву»

Поперек площадки (зала) двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нем находится водящий - волк. Остальные дети - козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле. На слова воспитателя "Козы, в поле, волк, во рву!" дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бежит во рву, стараясь осадить прыгающих коз. Осаленный отходит в сторону. Воспитатель говорит: "Козы, домой!" Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2-3 перебежек выбирается или назначается другой водящий.

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

«Воробьи и кошка»

На полу чертится круг или выкладывается из веревки, диаметр 4м. один ребенок-кошка, он находится в середине круга. Остальные дети-воробьи, становятся за чертой круга. По сигналу педагога воробьи начинают прыгать в круг и из круга 9 на двух ногах). Кошка неожиданно просыпается и старается поймать воробьев. Тот, кто не успел прыгнуть из круга, считается пойманным; он делает шаг назад из круга. Когда кошка поймает 2-3 воробьев, выбирается другой водящий из числа пойманных.

«Горелки»

Играющие (11-13 детей) становятся в колонну парами. Впереди колонны (в 2-3 шагах) стоит водящий, 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 водящего. Водящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и взяться за руки. Если водящему удастся это сделать, он спойманным 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.

«Гуси-лебеди»

Из числа играющих выбирается волк и пастух. Остальные дети — гуси. На одной стороне площадки проводится черта, за которой находятся гуси. Это их дом.

Сбоку площадки очерчивается место — логово волка.

Пастух выгоняет гусей пастись на луг. Гуси ходят, летают по лугу. Затем пастух говорит:

Гуси, гуси!

Гуси останавливаются и отвечают хором:

Га, га, га!

Пастух. Есть хотите?

Гуси. да, да, да!

Пастух. Так летите!

Г у с и. Нам нельзя!

Серый волк под горой

Не пускает нас домой

Так летите, как хотите

Гуси, расправив крылья (вытянув руки в стороны), летят через луг домой, а волк, услышав гусей, выбегает, пересекает ям дор стараясь поймать их (коснуться рукой).

Пойманных гусей волк уводит к себе.

После трех-четырех перебежек (согласно условию) производится подсчет пойманных гусей,

Затем выбираются новые волк и пастух . Так игра повторяется.

Примечание. Когда воспитатель впервые проводит игру, он рассказывает детям, гуси гуляют на лугу, щиплют травку, при этом они нагибаются, вытягивают шею, а летают, расправляют крылья

«Два Мороза»

На противоположных сторонах площадки 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, Я Мороз - синий нос,
Два Мороза удалые, Кто из вас решится
Я Мороз - красный нос, В дороженьку пуститься ?
Все играющие хором отвечают:
Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз !

После этого они перебегают в другой дом, 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.

Указания. Игрок, который выбежит из дома до сигнала или остается в доме после него, тоже считается замороженным.

«День и ночь»

Играющие распределяются на две команды-«день» и «ночь». По середине зала проводится черта или кладется шнур. На расстоянии двух шагов от черты спиной друг к другу становятся команды. Воспитатель говорит : «Приготовились!», затем дает одной команде сигнал к бегу, например, произносит : «День!». Дети убегают за условную черту, а игроки второй команды быстро поворачиваются кругом и догоняют соперников, стараясь запятнать их, прежде чем те пересекут условную линию. Выигрывает команда, которая успеет запятнать большее количество игроков противоположной команды.

«Догони свою пару»

Дети встают в две шеренги; расстояние между шеренгами 3-4 шага. По сигналу воспитателя выполняется бег на противоположную сторону площадки(дистанция 15-20 м). Игрок второй шеренги старается дотронуться до игрока первой, прежде , чем тот пересечёт условную линию. Воспитатель подсчитывает количество проигравших. При повторении игрового задания дети меняются ролями.

«Затейники» (ровным кругом)»

Дети становятся в круг. Одного из играющих воспитатель назначает

затейником. Он находится в середине круга. Дети идут по указанию воспитателя вправо или влево под следующий текст:

«Ровным кругом, друг за другом Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте, дружно вместе Сделаем... вот так».

По окончании текста дети становятся на расстоянии вытянутых рук.

Затейник показывает какое-нибудь движение, и все стоящие по кругу повторяют его. Затем воспитатель сменяет затейника или затейник выбирает кого-нибудь вместо себя, и игра продолжается.

Каждый затейник сам должен придумывать движения и не повторять тех, которые уже показывали до него.

«К о ш к а и м ы ш к а»

Играющие встают в круг. Выбираются кошка и мышка. Мышка становится в круг, кошка за кругом. Остальные дети, взявшись за

идут по кругу и говорят:

«Ходит Васька беленький,
Хвост у Васьки серенький,
А бежит- стрела.

Глазки закрываются,

Когти расправляются,

Зубы, как игла.

Только мыши заскребут,

Чуткий Васька тут как тут,

Всех поймает он.

После слов «Всех поймает он» дети останавливаются в условленном месте круга, двое детей опускают руки, оставляя проход- ворота. Мышка, убегая от кошки, может

пробегать в ворота и подлезать под руки играющих в кругу. Кошка ловят мышку. Она может пробежать в круг только через ворота. Когда кошка поймает мышку, на эти роли выбираются другие дети, и игра повторяет

«Караси и щука»

Один ребенок выбирается щукой. Остальные играющие делятся на две группы: одна из них—камешки- образует круг, другая — караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за кругом.

По сигналу воспитателя: «Щука!» — она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат поскорее занять место за кем-нибудь из играющих и присесть (караси прячутся от щуки за камешки). Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманные уходят за круг.

Игра проводится 3—4 раза, после чего подсчитывается число пойманных. Затем выбирают новую щуку. Дети, стоящие по кругу и внутри его, меняются местами, и игра повторяется.

«Ключи»

Играющие становятся в круги, начерченные в любом порядке на расстоянии не менее 2 м один от другого. Выбирается водящий. Он подходит к одному из игроков и спрашивает: «Где ключи?» тот отвечает : «Пойди к ... (называет имя ребенка) постучи!» в это время другие дети стараются поменяться местами. Водящий должен быстро занять свободный кружок во время перебежки. Если водящий долго не может занять кружок , он кричит: «Нашел ключи!». Тогда все играющие меняются местами, оставшийся без места становится водящим.

«Краски»

Играющие сидят на стульчиках или на скамейке (можно и на бревне или поваленном дереве).

Выбирается продавец и покупатель. Покупатель отходит в сторону. Дети называют продавцу, какой краской они хотят быть. Приходит покупатель и говорит: «Стук, стук.

«Кто там?» — спрашивает продавец. Вова (Валя), покупатель называет свое имя. «Зачем пришел?» — «За краской». «За какой?» — «За красной (синей, желтой...).

Покупатель называет любой цвет. Если такая краска есть, продавец говорит, сколько она стоит (в пределах 10), и покупатель столько раз ударяет его по ладони. С последним числом <краска> убегает, а покупатель ее догоняет.

Поймав краску, он отводит ее в условленное место. Игра продолжается. Если названной краски нет, продавец говорит:

«Скачи по красной (зеленой и т. д.) дорожке на одной ножке». Покупатель скачет до условленного места и возвращается. Игра продолжается до тех пор, пока все краски не будут куплены.

«Кто быстрее»

Играющие строятся в две колонны и по сигналу воспитателя выполняют прыжки на двух ногах в прямом направлении до предмета (кубик, кегля, мячик), обходят предмет и проходят в свою колонну с внешней стороны. Отмечается команда-победитель. Повторить 2-3 раза.

«Кто скорее снимет ленту»

На площадке проводится черта, за которой дети строятся в несколько колонн, по 4—5 человек в каждой. На расстоянии 10—15 шагов напротив колонн протягивается веревка, высота которой на 10—15 см выше поднятых вверх рук детей. Против каждой колонны на эту веревку накидывается лента.

По сигналу воспитателя: «Беги!» — все стоящие первыми в колоннах бегут к своей ленте, подпрыгивают и сдергивают ее с веревки. Снявший ленту первым считается выигравшим. Воспитатель снова вешает ленты на веревку; те, кто был в колонне первым, становятся в конец ее, а остальные подвигаются к черте. По новому сигналу бегут следующие дети.

Игра кончается, когда все дети снимут ленты.

В дальнейшем игру можно усложнить, поставив на пути детей препятствия: например, протянуть веревку на высоте 40—50 см, под которую нужно подлезть, не задев ее, или провести две линии на расстоянии 30—35 см, через которые надо перепрыгнуть.

«Кто скорей к своему флажку»

На одной стороне комнаты (площадки) проводят линию. В 10 м от нее ставят на подставках флажки. Дети (4—5) с обручем в левой руке становятся на линии левым боком к флажкам, на расстоянии 1 м один от другого.

По сигналу воспитателя: «Приготовились!» — дети ставят обруч на землю по направлению к флажкам, придерживая его левой рукой; правую руку они держат наготове удара по обручу.

Затем воспитатель говорит: «Раз, два, три—кати! И дети катят обручи в сторону флажков, ударяя по ним правой ладонью или палочкой. Дети, первыми докатившие обручи, поднимают флажки над головой.

Одна и та же группа детей может повторить игру несколько раз, соревнуясь в ловкости между собой.

Игру можно проводить и со всей группой.

этом случае дети разбиваются на отряды. Обручи катят поочередно каждые 4—5 человек, стоящие в отрядах первыми. Когда обручи прокатят все дети, подсчитывается, чей отряд набрал больше флажков.

«Кто скорее до флажка»

Все играющие сидят на стульях. На расстоянии 5—6 шагов от края площадки про водится черта, за которую становятся 4—5 детей.

На противоположной стороне площадки на расстоянии 18—20 шагов от черты против каждого ставят стул, на который кладут флажок. Стулья стоят на одной линии.

По сигналу воспитателя (удар в бубен, или хлопок, или при словах «Раз, два, три— беги!») дети бегут к флажкам, берут их, поднимают вверх, потом кладут обратно.

Воспитатель отмечает, какие дети раньше других подняли флажок. Затем все бежавшие садятся на стулья, а на их место становятся за черту следующие 4—5 человек.

Игра заканчивается, когда все дети пробегут по одному разу за флажками.

Примечание.

Когда дети хорошо освоят этот вариант игры, рекомендуется внести усложнение: на пути к флажку ставятся стойки с веревкой, натянутой на высоте 60 см. дети подлезают под нее, не касаясь земли (пола) руками, выпрямляются и бегут дальше к флажку.

«Ловишки»

С помощью считалки выбирается водящий-ловишка и становится на середину зала. По сигналу воспитателя «Раз, два, три –лови!» все играющие разбегаются и увертываются от ловишки, который старается догнать кого-либо и коснуться рукой. Тот кого ловишка коснулся рукой, отходит в сторону. Когда будут пойманы 2-3 игрока, выбирается другой ловишка. Игра повторяется 3 раза.

«Ловишка с ленточкой»

Играющие образуют круг. Каждый прикрепляет сзади к поясу ленточку. В центре круга водящий-ловишка. По сигналу воспитателя «Беги!» все дети разбегаются, а ловишка старается вытянуть у кого-либо ленточку.

Лишившийся ленточки игрок отходит в сторону. По сигналу воспитателя «Раз, два, три в круг скорей беги!» дети снова образуют круг.

Ловишка показывает собранные им ленточки и возвращает их играющим. Игра возобновляется с новым водящим.

«Ловля обезьян»

Изображающие обезьян дети располагаются на пособиях для лазанья по одну сторону площадки. В противоположной стороне находятся ловцы обезьян (4-6 детей). Они хотят сманить обезьян с деревьев и поймать их. Ловцы договариваются, какие движения они будут делать. Они выходят на середину площадки и показывают задуманные движения. Обезьяны в это время быстро влезают на стенку и наблюдают оттуда за движениями ловцов. Прodelав движения, ловцы уходят в конец площадки, а обезьяны слезают с деревьев, приближаются к тому месту, где были ловцы, и подражают их движениям. По сигналу воспитателя "ловцы" обезьяны бегут к деревьям и влезают на них. Ловцы ловят тех обезьян, которые не успели влезть на дерево.

Пойманных они уводят к себе. После 2-3 повторений дети меняются ролями. Примечание.

Надо следить, чтобы дети не спрыгивали со стены, а спускались вниз до последней перекладины. При повторении игры движения ловцов должны быть новыми.

«Лягушки в болоте»

На одной стороне зала находится ведущий-журавль. В середине зала-болото(круг, выложенный из шнура) Вокруг сидят дети-лягушки и произносят:

Вот с насиженной гнилушки

В воду щлёпнулись лягушки.

Кваке-ке, ква-ке-ке,

Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают в болото. Журавль ловит лягушек, не успевших прыгнуть. Пойманная лягушка идёт в гнездо журавля. Когда журавль поймает несколько лягушек, выбирают другого журавля, из числа тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется

«Лягушки и цапли»

Играющие идут по кругу. На сигнал педагога «Цапли!» прыгнуть в круг, принять стойку на одной ноге, подняв согнутую в колене ногу, руки в сторону или на пояс. Затем продолжение ходьбы, на сигнал «Лягушки!» прыгнуть на двух ногах в круг и присесть(руки на колени). Педагог подает сигналы в разной очередности.

«Медведи и пчелы»

Играющие делятся на две неравные группы. Одни (приблизительно треть детей) — медведи, остальные — пчелы. На расстоянии 3—4 м от вышки очерчивается лес, а на расстоянии 8—10 м на противоположной стороне — луг. Пчелы помещаются на вышке или на гимнастической стенке (улей). По сигналу воспитателя пчелы летят на луг за медом и жужжат. Как только все пчелы улетят, медведи влезают на вышку (в улей) и лакомятся медом. По сигналу воспитателя: «Медведи!» — пчелы летят и жалят медведей, не успевших убежать в лес (дотрагиваясь до них рукой). Затем пчелы возвращаются на вышку, и игра возобновляется. Ужаленный медведь один раз не выходит за медом. После того как игра проведена 2—3 раза, дети меняются ролями.

Воспитатель должен находиться у вышки (гимнастической стенки), чтобы в случае надобности оказать помощь играющим.

«Море волнуется»

Из числа играющих выбирается водящий. Остальные встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга, и каждый чертит на своем месте кружок.

Ведущий идет вокруг играющих «змейкой», при этом те дети, кому он скажет: «Море волнуется», встают за ним, постепенно образуя цепочку. Так цепочкой они еще немного ходят или бегают. Неожиданно ведущий говорит: «Море спокойно». Все отпускают руки и бегут занимать какой-либо кружок. Тот, кто останется без кружка, становится водящим, и игра повторяется. Воспитатель следит, чтобы цепочка двигалась «змейкой», не пропуская ни одного кружка.

«Мы веселые ребята»

Дети стоят на одной стороне площадки или стены комнаты. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне площадки также проводится черта. Сбоку от детей, примерно на середине между двумя линиями, находится ловишка, назначенный воспитателем или выбранный детьми.

Дети хором произносят текст:

Мы веселые ребята,

Любим бегать и играть.

Ну, попробуй нас догнать:

Раз, два, три—лови!

После слова *лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет их. Тот, до кого ловишка дотронулся прежде, чем играющий пересек черту, считается пойманным и садится возле ловишки. После двух-трех перебежек производится подсчет пойманных и выбирается новый ловишка. Если ловишка никого не поймает, все равно выбирается новый.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети не скандировали текст, а произносили его выразительно.

«Мышеловка»

Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг — мышеловку. Остальные изображают мышей. Они 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 слову воспитателя хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают — мышеловка считается захлопнутой. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышёй поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети произносили стихи выразительно, негромко, делая логические ударения, не скандируя каждый слог.

В конце следует отметить наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке.

«Мяч водящему»

Играющие становятся в 3-4 колонны. На расстоянии 2-2,5 м от каждой

колонны встает водящий с мячом. По сигналу воспитателя водящие бросают мяч стоящим первым игрокам, а те поймав их, возвращают обратно и бегут в конец своей колонны. Затем водящие бросают мячи следующим игрокам и т.д. Побеждает команда, быстро и правильно выполнившая упражнение.

« Не оставайся на полу»

С помощью считалки выбирается водящий-ловишка. Ловишка бегает вместе с детьми по залу. Как только воспитатель произнесет «Лови!» все дети разбегаются и стараются забраться на любое возвышение (гимнастические скамейки, кубы, гимнастическая стенка).Ловишка старается осалить. Ребята до которых дотронулись отходят в сторону. По окончании игры подсчитывают количество проигравших и выбирается новый водящий.

«Не попадись»

На полу чертят круг. Все играющие становятся за кругом на расстоянии полушага.

Выбирается водящий. Он становится в круг в любом месте. Дети прыгают в круг и из круга. Водящий бегает в кругу, старается коснуться играющих в то время, когда они находятся в кругу. Ребенок, до которого водящий дотронулся, отходит в сторону. Через 30-40 секунд игра останавливается. Выбирается другой водящий, и игра повторяется со всеми детьми.

«Охотники и соколы»

На одной стороне зала находятся соколы. Посередине зала стоят два охотника. По сигналу воспитателя «Соколы, летите!» дети перебегают на другую сторону зала, а охотники стараются их поймать(запятнать), прежде чем, те пересекут условную линию. При повторении игры выбираются другие водящие, но не из числа пойманных. Игра повторяется 2-3 раза.

« Охотники и утки»

Дети делятся на две равные команды- охотники и утки. Утки становятся в середину большого круга. Охотники бросают мяч (большой диаметр), стараясь осалить им уток. Утка, которой коснулся мяч, выбывает из игры. Когда большинство уток будет осалено, команды меняются ролями.

«Паук и мухи»

В одном углу зала обозначается кружком или шнуром паутина, где живет

водящий —паук. Остальные дети- мухи. По сигналу воспитателя все мухи разбегаются по залу, «летают», жужжат. Паук находится в паутине. По сигналу воспитателя «Паук!» мухи останавливаются в том месте, где их застала команда. Паук выходит и внимательно смотрит. Того, кто пошевелится, паук отводит в свою паутину. После двух повторений подсчитывается количество пойманных мух. Игра возобновляется с новым водящим.

«Перебежки»

На одной стороне площадки отделяется линией дом, на расстоянии 5—6 м чертится вторая линия, за которой находится другой дом. Вдоль одной из сторон перпендикулярно домам проводится еще одна черта.

Играющие делятся на две группки—два отряда (не более 6—8 человек в каждом). Дети одного отряда встают вдоль линии любого дома. Другой отряд размещается вдоль боковой линии; у ног каждого ребенка лежит по два снежка. По сигналу воспитателя первый отряд перебегает из одного дома в другой. Дети второго отряда берут по одному снежку и бросают их в бегущих. Те, в кого попали снежком, отходят в сторону. На новый сигнал перебежка происходит в обратную сторону; дети, стоящие у боковой линии, бросают в бегущих по второму снежку. Осаленные в этот раз также отходят в сторону. Воспитатель отмечает, кто из детей одного другого отряда был более ловким, смелым, метким. После этого временно выбывшие из игры возвращаются в свои отряды. Отряды меняются местами, и игра возобновляется.

Примечание.

1. Снежки для игры можно заготовить заранее и сложить в кучку, откуда дети- будут их брать, а можно лепить их тут же перед началом игры.
2. Для установления очередности (какому отряду первому бежать, а какому бросать снежки) отряды могут воспользоваться считалками.

«Перелет птиц»

На одной стороне зала находятся дети- птицы. На другой стороне зала располагают различные пособия- гимнастические скамейки, кубы и т.д.- это деревья. По сигналу воспитателя «Птицы улетают!» дети, помахивая руками как крыльями, разбегаются по всему залу. По сигналу «Буря!» все птицы бегут к деревьям и стараются как можно быстрее занять какое-либо место. Когда воспитатель произносит «Буря прекратилась!», дети спускаются с возвышений и снова разбегаются по залу- «птицы продолжают свой полёт». Страховка воспитателя обязательна.

«Перемени предмет»

Играющие встают у черты в 2—3 колонны по 4—5 человек в каждой. На другой стороне площадки, против каждой колонны, в кругу или на стуле лежит один кубик. У детей, стоящих в колоннах первыми, — мешочек с песком. По сигналу воспитателя они бегут к стулу, кладут на него мешочек, берут кубик и бегут обратно. Встав на свое место, они поднимают принесенный предмет вверх. Тот, кто оказался первым, получает флажок. Затем прибежавшие передают принесенный предмет следующим в колонне, а сами идут в конец. Игра продолжается, и каждый раз ребенку прибежавшему первым, вручается флажок.

Когда все дети пробегут по одному разу, отмечают, в какой колонне флажков больше.

Игра повторяется до тех пор, пока у детей не иссякнет к ней интерес. При повторении игры дети могут переходить из одной колонны в другую, но число их должно быть все время равным.

«Передай мяч»

Играющие становятся в круг на расстоянии шага друг от друга. Воспитатель дает одному из играющих мяч. По слову воспитателя: «Начинай!» — дети передают мяч по кругу, при этом все четко говорят:

Раз, два, три — мяч скорей бери!

Четыре, пять, шесть — вот он, вот он здесь!

Семь, восемь, девять! Бросать кто умеет?

Я!

у кого на слово «я» оказывается мяч, выходит на середину круга и говорит: «Раз, два, три — беги».

дети разбегаются в разные стороны, а водящий, не сходи с места, бросает в них мяч. Ребенок, в которого попал мяч, отходит в сторону и одну игру пропускает. Остальные играющие снова становятся в круг, и игра повторяется, при этом мяч передается в другую сторону.

«Пожарные на учении»

Играющие дети делятся на 2—3 отряда по 5—6 человек и строятся в колонны против гимнастической стенки на расстоянии 4—5 м.

Это — пожарные, они должны уметь быстро взобраться по лестнице. На верхней рейке гимнастической стенки против каждого отряда подвешивается колокольчик.

По сигналу воспитателя (слово или удар в бубен) дети, стоящие первыми в колонне, бегут к гимнастической стенке, взбираются по ней, звонят в колокольчик, слезают и встают в конец колонны.

Воспитатель снова дает сигнал; бежит следующая пара или тройка и т. д. В конце игры воспитатель отмечает более ловких пожарных, которые уже быстро лазают по лестнице.

После этого игра повторяется.

В процессе игры воспитатель должен находиться около гимнастической стенки, следить, чтобы дети при лазанье не пропускали ступеньки и не спрыгивали (об этом он договаривается с детьми до начала игры).

«По местам»

Играющие образуют круг. Перед каждым ребенком лежит предмет (кубик, мешочек, кегля и т.д.) По сигналу воспитателя все разбегаются по залу в разные стороны, а воспитатель убирает один предмет. На сигнал «По местам!» все играющие должны быстро встать в круг и занять место у какого-либо предмета. Тот, кто остался без предмета, считается проигравшим. Игра повторяется несколько раз.

«Попрыгунчики-воробышки»

Воспитатель выкладывает на полу круг из веревки. Выбирается водящий-коршун. Он становится на середину круга. Остальные дети-воробышки, они стоят за кругом. Воробышки прыгают из круга и в круг. Коршун бежит в круг и не дает воробышкам долго там находиться. Воробышек, до которого водящий дотронулся, останавливается, поднимает руку, но из игры не выбывает. Воспитатель отмечает тех, кого коршун ни разу не поймал. Игра повторяется после небольшого перерыва.

«Пустое место»

Играющие становятся в круг, положив руки за пояс, — получают окошки. Выбирается водящий. Он ходит сзади круга и говорит:

Вокруг домика хожу
И в окошечки гляжу.
К одному я подойду
И тихонько постучу.

После слова «постучу водящий останавливается, заглядывает в окошко, против которого остановился, и говорит: «Тук-тук-тук». Стоящий впереди спрашивает: «Кто пришел?» Водящий называет свое имя. Стоящий в кругу спрашивает: «Зачем пришел?» Водящий отвечает: «Бежим вперегонки». И оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, остается в кругу; опоздавший становится водящим, и игра продолжается.

«Пятнашки»

Дети находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены флажками). Назначенный воспитателем или выбранный детьми пятнашка, получив цветную повязку (ленточку), становится на середине площадки. После сигнала воспитателя: «Лови!» — все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-нибудь из играющих и коснуться его рукой. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пятнашка поймает 3—4 играющих. При повторении игры выбирается новый пятнашка. Если пятнашка в течение 30—40 секунд не может поймать никого из играющих, воспитатель должен назначить другого водящего.

«Сбей кеглю»

Бортики, скрепленные воротцами, образуют игровое поле, на котором расставляются кегли: красные в центре, остальные по две с каждой стороны от нее.

Играют двое. Поочередно они устанавливают шарик в любых воротцах и ударом по нему кием стараются сбить кеглю. Сбитая красная кегля дает 4 очка, остальные — по 2.

Сбитые кегли убираются с поля. Игра заканчивается, когда все кегли оказываются сбитыми. Выигрывает тот, кто набрал большее (или обусловленное) количество очков.

Во втором случае сбитые кегли возвращаются на игровое поле.

Количество очков, полученных за сбитые кегли, можно откладывать с помощью фишек (палочек, камешков, пуговиц и т. п.).

Чей дальше?

Игра проводится на участке. Она заключается в бросании мяча о стенку с фиксированием результата.

На расстоянии 1—2 м от стены проводится линия, с которой бросают мяч. За ней проводится еще 3—4 линии на расстоянии 20 см друг от друга. Их обозначают цифрами 1, 2, 3, 4. Играющие поочередно бросают мяч о стенку и отмечают, на какую линию он упал.

Когда дети научатся хорошо бросать мяч, можно внести усложнение: играющие договариваются, на какую линию должен упасть мяч.

«С кочки на кочку»

Вдоль зала в две линии в шахматном порядке кладут 6-8 плоских обручей (или выкладываются круги из коротких шнуров). Играющие становятся в две колонны. По сигналу педагога стоящие первыми начинают прыжки на двух ногах из обруча в обруч без паузы - «с кочки на кочку». Дети прыгают поточным способом, соблюдая дистанцию.

«Совушка»

Из числа играющих выбирается совушка. Сова влезает на дерево (на 3—4 рейки гимнастической стенки или заборчика), а все остальные дети летают, помахивая крыльями.

Воспитатель говорит: «Ночь». Птицы и насекомые замирают на своих местах. Совушка влезает с дерева и медленно летает вокруг. Кто из детей пошевелится, того совушка уводит к своему дому.

Воспитатель говорит: «День!», — и совушка вновь влезает на дерево.

После одного повторения выбирается другая совушка и игра продолжается.

«Стоп!»

На расстоянии 10-16 шагов от границы площадки проводится линия (исходная), на

ней близко друг к другу стоят играющие. На противоположном конце площадки очерчивается

- кружком (диаметром - 2—3 шага) место

ведущего. Повернувшись спиной к играющим, ведущий громко говорит:

«Быстро шагай,

и не зевай! Стоп!» При этих словах все играющие подвигаются по

направлению к водящему. Как только водящий произнес слово «Стоп!», все останавливаются, водящий быстро оглядывается. Того, кто не успел вовремя остановиться после слова «Стоп!» и сделал добавочное движение, водящий

возвращает на исходную линию. Затем он снова поворачивается спиной к играющим и говорит: Быстро шагай...» и т. д. Все продолжают движение с того места, где их застал сигнал «Стоп!» Те, которые возвратились на исходную линию, начинают движение оттуда.

Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих не подойдет близко к водящему и не встанет в кружок раньше, чем водящий скажет «Стоп!» Тот, кому удалось это сделать, становится водящим.

Игра возобновляется с новым водящим.

«Тихо-громко»

С помощью считалки выбирается водящий, он становится в центр круга и закрывает глаза. Воспитатель дает одному из играющих какой-либо предмет, который можно спрятать (шнурок, ленточка). Все дети, кроме водящего знают, у кого предмет. Когда водящий приближается к этому ребенку, дети начинают громко хлопать в ладоши, когда отдаляется- хлопки становятся тише. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не найдёт предмет. Если ему долго это не удастся, то выбирается другой водящий

«Удочка»

Дети стоят в кругу. В центре круга воспитатель держит в руках веревку, на конце которой привязан мешочек с песком. Педагог вращает мешочек на веревке по кругу над самой землёй (полом), а дети подпрыгивают, стараясь, чтобы мешочек не задел их ног. Предварительно воспитатель показывает детям, как следует подпрыгивать: энергично оттолкнуться от пола и подобрать ноги под себя. Воспитатель вращает мешочек в обе стороны попеременно.

«Фигуры»

Ходьба в колонне по одному в умеренном темпе; бег по всей площадке, на сигнал: «Фигуры!» остановится и показать какую-либо фигуру: птичку, зайчика, спортсмена, и т.д. Игра повторяется.

«Хитрая лиса»

Играющие стоят по кругу. Расстояние между детьми один шаг. Воспитатель предлагает детям закрыть глаза, обходит круг за их спинами и дотрагивается до одного ребенка- он становится лисой. Играющие открывают глаза и внимательно смотрят друг на друга, угадывая, кто же из них хитрая лиса. Дети спрашивают хором сначала тихо, потом громче: «Хитрая лиса, где ты?» После трёхкратного произнесения этих слов хитрая лиса выходит на

середину круга, поднимает руку и произносит : «Я здесь!» Все разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманных отводит в свой дом .Когда лиса поймает 2-3 детей, воспитатель говорит : «В круг!» Все играющие встают в круг, и игра возобновляется.

«Чье звено скорее соберется ?»

Играющие делятся на несколько групп с одинаковым числом детей. Каждая группа выбирает ведущего и становится за ним в колонну. Воспитатель раздает ведущим ленточки разного цвета. По цвету ленточки звено получает наименование - "зеленые", "синие", "красные", и т.п. Воспитатель ударяет в бубен, все играющие начинают ходить, бегать, прыгать по площадке в разных направлениях, меняя движения в зависимости от задаваемого воспитателем темпа и ритма. По сигналу "на места" водящие останавливаются на том месте, где их застал сигнал, и поднимают ленточку вверх. Остальные быстро собираются за водящим в колонны, равняются и стоят по стойке "смирно". Воспитатель отмечает, какое звено собралось первым.

Вариант. Когда все находятся в движении, воспитатель говорит: "Стой!" Все играющие останавливаются и закрывают глаза, а водящие тем временем перебегают на другие места, поднимают ленточки и замирают. Воспитатель произносит: "На места!" Дети открывают глаза и спешат построиться за своим водящим.

Указания. В игре можно использовать разные построения и положения: в шеренги, в круги, сесть на пол по-турецки, остановиться на одной ноге и т.п. Можно ввести условие: "Делай, как водящий", тогда, построившись в звенья, дети принимают позу, показанную водящим.

«Эстафета с мячами»

Играющие делятся на два отряда (по 6— 8 человек в каждом) и встают в две колонны.

Ноги у детей расставлены на ширину плеч.

Воспитатель стоит перед ними на расстоянии

1—2 м. -

Первым в колонне дается по мячу (диаметром 15—20 мм).

На сигнал воспитателя: «Вверх!» — дети поднимают руки вверх и стоящий

первым передает мяч через голову стоящему сзади, тот следующему и т. д. Когда последний ребенок получит мяч, он бежит к воспитателю и отдает ему мяч.

Выигрывает тот отряд, который первым принесет мяч.

Игра повторяется несколько раз, при этом 1—2 раза мяч передается над головой, а затем такое же количество раз — между расставленными ногами. В этом случае воспитатель дает сигнал «Вниз!» (Не намочи ног).

«Эстафета по кругу»

Играющие делятся на четыре отряда

На площадке чертится круг. Его размер зависит от количества играющих, так как отряды выстраиваются по четырем радиусам.

Все стоят спиной к центру, у первого в руках флажок. По сигналу воспитателя (удару в бубен) дети с флажками бегут по кругу в одну сторону и, добежав до своего отряда, передают флажок следующему игроку, ставшему первым, а сами встают в конец колонны. То же самое проделывают все играющие.

Когда отряд закончит бег и выстроится в первоначальном порядке, ребенок, стоящий впереди, поднимает флажок вверх.

Выигравшим считается тот отряд, который сделает это первым.

Игра может повторяться с тем же составом, но, если воспитатель видит, что силы неравные, следует предложить детям перегруппироваться,делиться на отряды путем жеребьевки.

«Эстафета с обручами»

Играющие делятся на две равные группы и встают один за другим в две колонны. Расстояние между колоннами — 1,5—2 м. Перед колоннами проводится черта. На расстоянии 5—6 м от нее кладутся обручи — по одному против каждой колонны.

По сигналу воспитателя: «Раз, два, три— беги!» — первые в колонне бегут к обручам, поднимают их вверх, пролезают в обруч, кладут его на место, бегут к своей колонне, дотрагиваются до руки ребенка, ставшего первым, и встают в конец колонны. Каждый по следующий в колонне проделывает то же самое, и так до тех пор, пока первый ребенок не вернется на свое место. Выигрывает та группа детей, которая сделает это раньше.