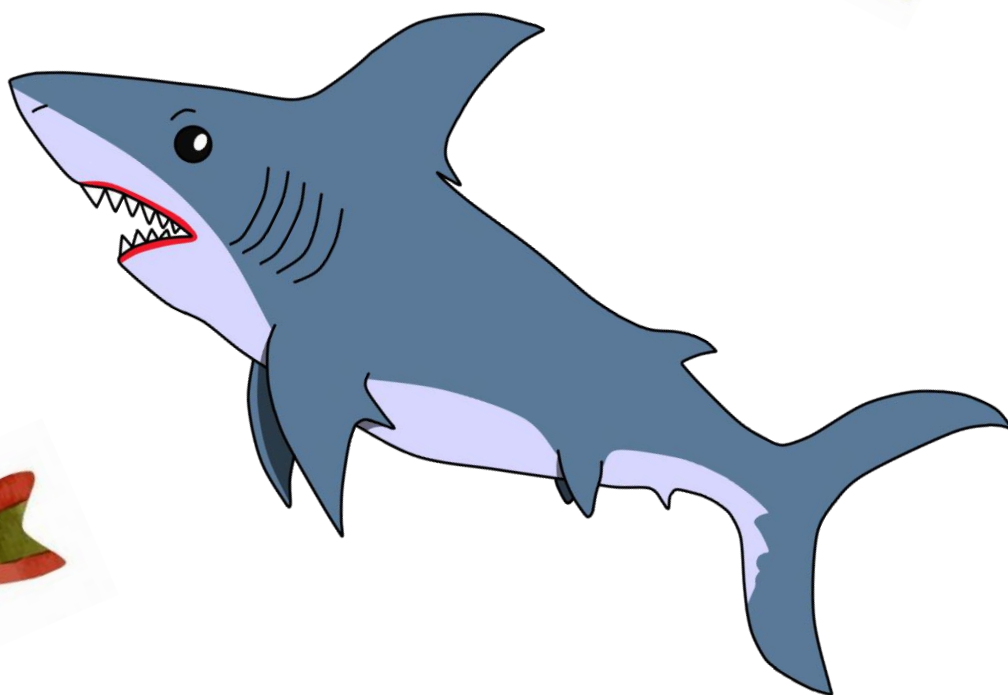


Акула и рыбки



В зале разложены обручи по количеству детей. Все играющие, кроме водящего, занимают места в обручах (домики рыбок). Один ребёнок-водящий занимает место на краю площадки. Дети-«рыбки» выбегают из домиков и начинают перемещаться по площадке. По команде педагога «Акула!» водящий выбегает и старается поймать как можно больше детей-«рыбок». «Рыбки» стараются быстро добраться до любого круга. Пойманные дети выходят из игры.

Баба-Яга



Дети стоят в кругу, взявшись за руки. Водящий «Баба-Яга» в центре круга. Дети идут по кругу, водящий – противходом. Водящий говорит слова:

Я Яга, Яга, Яга

Я лечу, лечу, лечу.

Затем все останавливаются, водящий обращается к одному из детей:

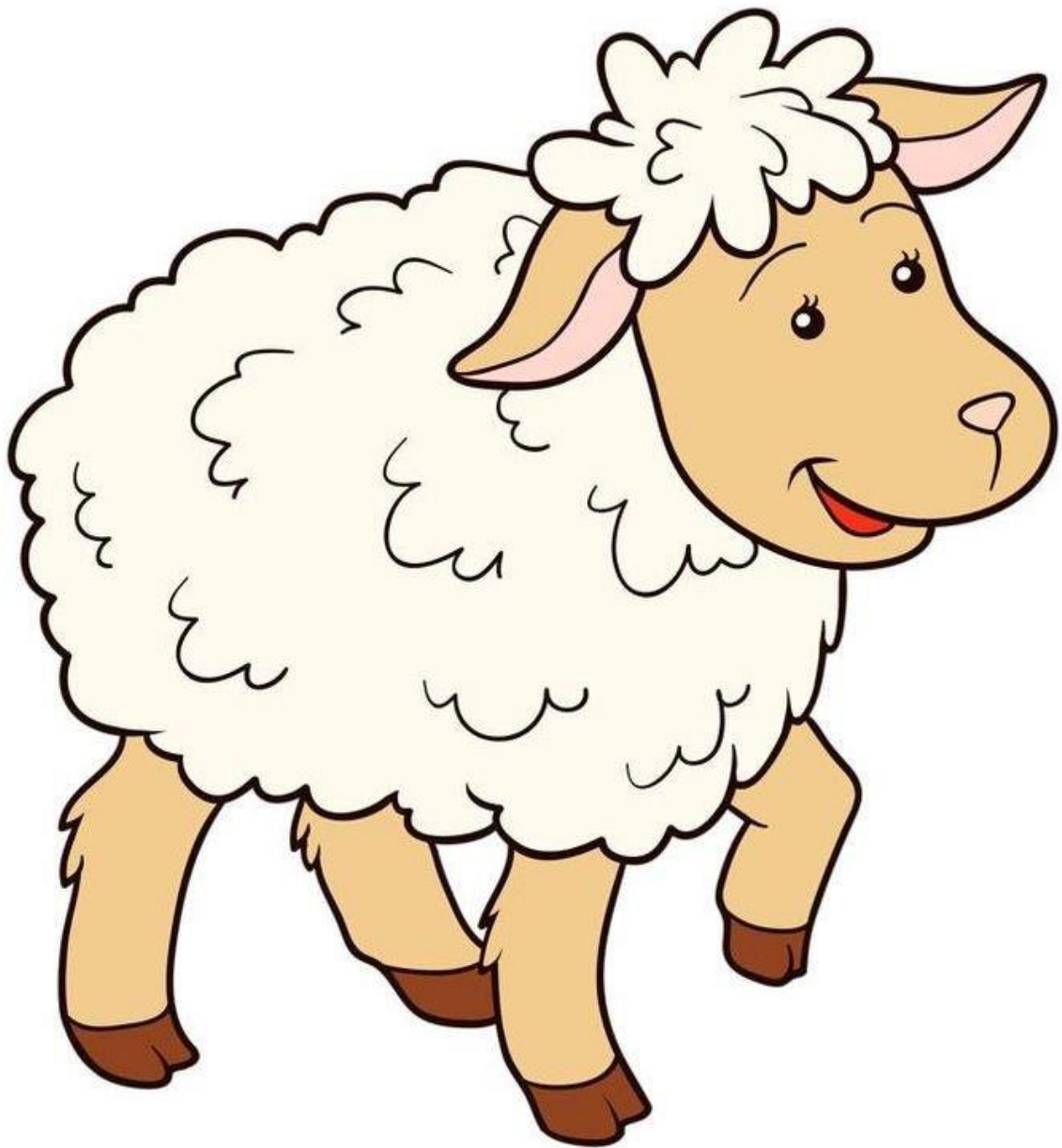
Хочешь быть моим хвостом?

Ребёнок отвечает водящему:

-Да, конечно же, хочу.

И после этого встает «паровозиком» к Бабе-Яге. Игра продолжается. Водящий выбирает следующего ребёнка. По сигналу Бабы-Яги ***«По местам»*** все пытаются вернуться на своё место в круг, а «Баба-Яга» пытается занять любое свободное место. Если «Баба Яга» успевает занять чьё-то место, то водящим становится тот ребёнок, чьё место заняли.

Барашек



Играющие образуют круг, а барашек стоит внутри. Игроки идут по кругу, произнося слова:

*Ты барашек серенький,
С хвостиком беленьким!*

*Мы тебя поили,
Мы тебя кормили.*

*Ты нас не бодай,
С нами поиграй!*

Скорее догоняй!

По окончании слов дети разбегаются, а барашек их ловит. Пойманные дети выходят из игры.

Белки, мыши, зайцы



Играют 15-30 человек. Участники делятся на группы по 5 или по 10 игроков. Ведущий дает группам названия: белки, зайцы, мышки. Выбирается водящий. На расстоянии 5 метров друг от друга кладут 3 обруча. Это "домики" зверушек. Ведущий дает команду, допустим, "Белки-мышки!". Названные группы должны поменяться "домиками". Игрок, пойманный водящим, становится водящим, водящий присоединяется к той команде, из которой был пойманный. Ведущий может подать и такой сигнал: "Мышки, белки, зайцы!". Тогда все три команды должны покинуть свой домик и занять любой другой.

Белые медведи



Считалкой

Белые медведи живут, где снег и льды!

А у нас Медведем сегодня будешь ты!

выбирается Белый Медведь – водящий. Белый Медведь выходит и встает лицом к остальным игрокам, которые будут выполнять роль сбежавших от Медведя белых медвежат. Белый Медведь «рычит»: ***«Выхожу на ловлю!»*** и устремляется ловить "медвежат". Сначала он ловит одного "медвежонка" (отводит на льдину), затем другого. После этого два пойманных "медвежонка" берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. "Медведь" отходит на льдину. Поймав кого-нибудь, два "медвежонка" соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: ***"Медведь, на помощь!"*** "Медведь" подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят "медвежат". Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все "медвежата".

Бабушка Лукерья



Выбирается водящий – бабушка Лукерья. Остальные дети вороны. На площадке обозначается дом ворон.

Вороны находятся в своём доме, Лукерья ходит по площадке, размахивает руками, прогоняет ворон.

Педагог говорит слова:

Бабушка Лукерья по огороду ходила

Бабушка Лукерья огород сторожила.

Бабушка устала,

Села, задремала.

Водящий выполняет движения в соответствии с текстом.

Педагог продолжает:

А вороны тут как тут,

В огороде все клюют!

Дети-вороны бегают по площадке, клюют зёрнышки

Бабушка проснулась,

Сладко потянулась,

Увидала здесь ворон,

Погнала всех их вон!

Дети убегают, водящий пытается их поймать. Пойманные дети выходят из игры.

Быстрее к флажку



Все дети делятся на две равные команды и выстраиваются в 2 шеренги на разных сторонах площадки. На середине зала разложены несколько (4-6) флажков 4 основных цветов. Педагог даёт команду *«Раз, два, три, беги!»*. После этого дети бегут вперёд и стараются схватить флажки. Затем возвращаются на свои места, а флажки складывают сзади шеренги. Педагог раскладывает следующую партию флажков, игра продолжается. Выигрывает команда, которая соберёт больше флажков.

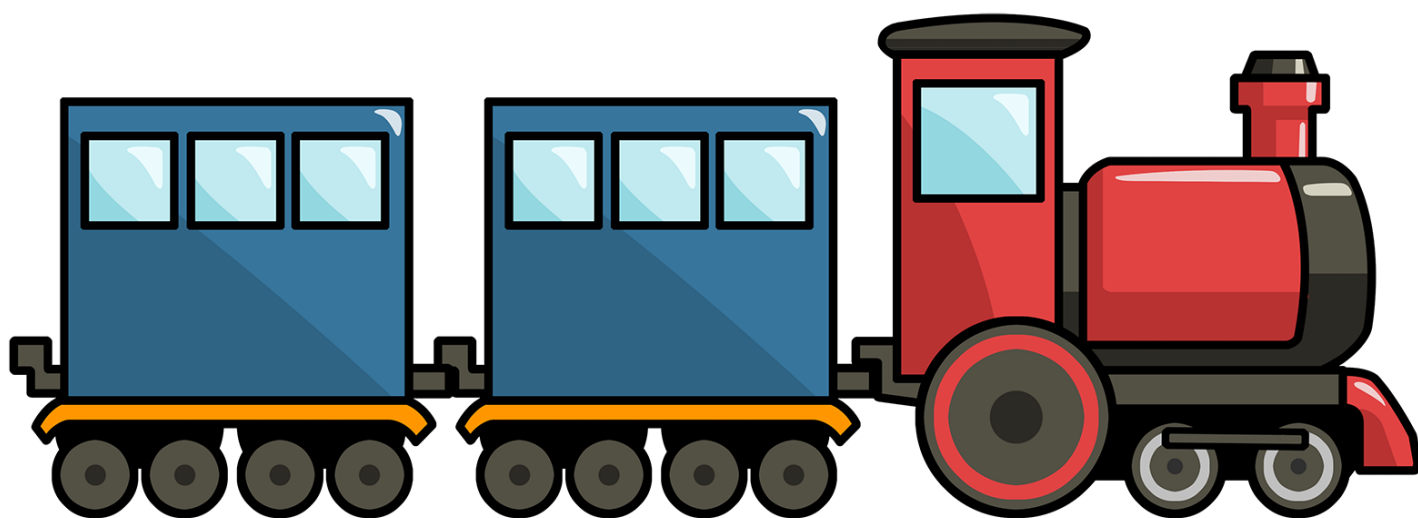
Варианты:

1. Педагог даёт команду отдельно девочкам или мальчикам, и тогда к флажкам бегут только девочки или мальчики. *«Раз, два, три, девочки/мальчики беги!»*.
2. Команда заменяется карточкой с изображением девочки или мальчика.

Правила:

Дети могут взять только один флажок.

Болтающиеся вагоны



Игроки образуют группы по три человека и более. При этом два человека не входят ни в одну из групп, они-то и будут теми самыми болтающимися вагонами. Игроки в группах выстраиваются в линии и держат друг друга за талию. Это поезда, к которым пытаются прикрепиться болтающиеся вагоны. Поезда бегают по кругу, делая резкие повороты каждый раз, когда болтающийся вагон пытается зацепиться за последнего игрока и присоединиться к поезду. Если болтающему вагону удастся присоединиться к поезду и его невозможно стряхнуть, то первый игрок поезда становится, в свою очередь, болтающимся вагоном.

Бездомный заяц



Играющие встают по залу в рассыпную парами, берутся за руки, поднимают руки вверх, образуя «дом».

Выбирается двое водящих, один ребёнок – «заяц», второй ребёнок – «волк». «Заяц» убегает от «волка», и может спрятаться в любом «доме» (встать в любую пару). Как только «заяц» спрятался, один ребёнок из пары становится «зайцем» и теперь уже он убегает от «волка». Если «волк» поймал «зайца», они меняются ролями. Поскольку детям бывает трудно договориться, кто из них будет «зайцем», первое время педагог выбирает «зайца» (называет имя ребёнка).

Бука



Дети образуют большой круг, стоя в обручах или на массажных полусферах. В центре круга по-турецки сидит водящий – бука. Дети идут к Буке, проговаривая слова:

Сидит Бука, не издает ни звука.

Кто к нему подойдет, того к себе заберет.

После этих слов дети бегут на свои места, а водящий-Бука старается кого-либо запятнать. Если ему это удаётся, то этот ребёнок садится в центр вместе с Букой, и становится уже два водящих. Далее игра повторяется.

Вермишель



Дети встают в круг, в центре круга лежит обруч, в котором находятся верёвочки, ленточки, (по 2-3 на каждого ребёнка). Дети идут по кругу, проговаривая слова:

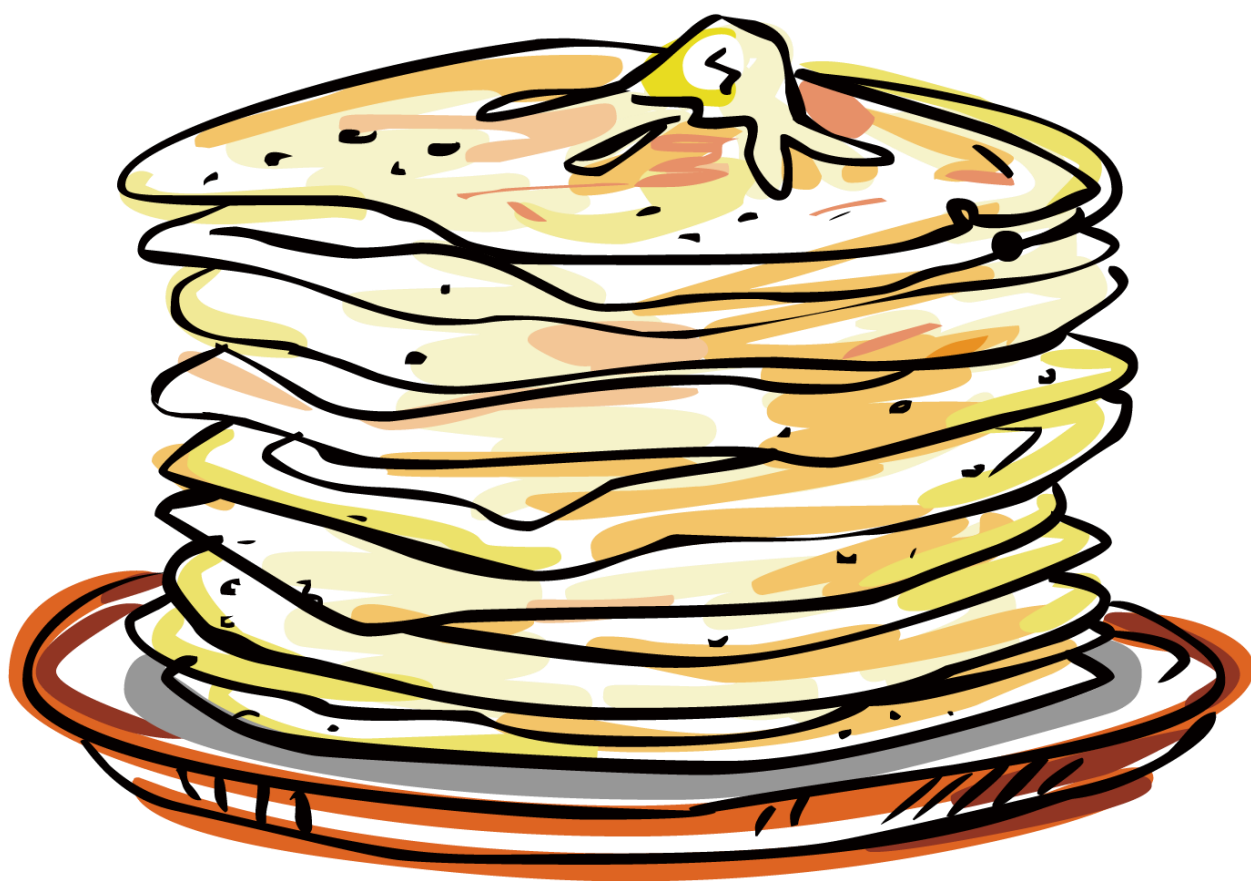
*Мы варили вермишель,
В гости к нам пришёл Мишель.
Был Мишель упитанный,
Но очень невоспитанный!*

Затем игроки поворачиваются в круг, и со словами:

*Невоспитанный Мишель
Раскидал всю вермишель!*

Берут одну верёвочку, ленточку и разбегаются по площадке! Каждый игрок старается положить на плечо другому свою «вермишелину», но при этом не допустить, чтоб ему самому досталась «вермишелина» от другого игрока. Если у игрока оказалась «вермишелина», он выходит из игры, а игрок, который остался без верёвочки берёт из обруча ещё одну.

Весёлые блины



По периметру зала разложены обручи на 2-4 меньше количества детей.
Дети стоят в кругу, в центре, берутся за руки, идут по кругу, проговаривая слова:

Мы давно блинов не ели.

Мы блинчиков захотели.

Раз, два, три, четыре, пять,

Будем мы вас угощать!

После этих слов дети отпускают руки и стараются встать в обруч-блин и поднять его над головой. Дети, кому не досталось блинов, выходят из игры.

Весёлый мячик



Дети стоят в кругу, педагог даёт одному из играющих мяч. Дети начинают быстро передавать мяч друг другу, проговаривая слова:

Ты беги, весёлый мячик

Быстро, быстро по рукам.

У кого весёлый мячик,

Тот подпрыгивает сам!

Ребёнок, у которого мячик оказался в руках по окончании слов, подпрыгивает на месте, а дети сопровождают его прыжки словами:

Прыг-скок, прыг-скок,

Прыг-скок, стоп!

После этих слов игра продолжается.

Весёлые художники



Считалкой выбираются 2 водящих – «художники».

Остальные дети – «капельки».

Каждый из художников подходит к своему мольберту (ориентиры 2 цветов – модули, коврики, и т.п.), которые расположены с разных сторон игрового поля.

По сигналу «капельки» - дети разбегаются по игровой площадке.

Задача художников покрасить, как можно больше капелек в свой цвет, запятнав их «кисточкой» (султанчики определённого цвета). Покрашенные (пойманные) капельки-дети бегут к мольберту (ориентир) соответствующего цвета. Побеждает тот художник, который покрасил больше капелек.

Ветер и осенние листья



Участники игры строятся в шеренгу на одной стороне площадки с осенними листьями в руках. Выбирается один водящий – «ветер», который находится в центре площадки. Педагог читает стихотворение, а «ветер» в это время медленно бегает по площадке, размахивая руками.

*Хмурится октябрь,
Нет уже цветочков.*

*В парке ветер
кружит*

Жёлтые листочки.

*Ветер кружит
листья*

В вихре золотом.

*Осень в жёлтом
платье*

Бродит за окном.

По сигналу педагога «*Раз, два, три, беги!*» дети перебегают с одного края площадки на другой, а ветер их ловит. Пойманные дети выходят из игры.

Великаны и карлики



Игроки стоят в кругу или в рассыпную на игровой площадке. По команде педагога: «**Великаны!**» дети должны встать на носочки, вытягивая руки вверх, по команде: «**Карлики!**» – присесть на корточки. Тот, кто из игроков ошибается – выходит из игры. Педагог может намеренно подавать неправильные команды, например: «**Кастрюли!**», «**Валенки!**».

Усложнение:

1. Команды заменяются звуковым сигналом, картинками.
2. Игра проводится с использованием фитболов.

Весна



Считалкой выбирают водящего-«Весну». Остальные дети становятся в круг, «Весна» в центре круга. Дети проговаривают слова, сопровождая их движениями:

Весна пришла – птиц позвала! показывают на «Весну», делают взмахи руками.

Весна пришла – тепло принесла показывают на «Весну», обнимают соседа.

Весна пришла – лужи разлила! показывают на «Весну», выполняют ходьбу на месте с высоким подниманием колена.

Весна пришла, а нас не догнала! показывают на «Весну», на себя, покачать указательным пальцем, как маятником.

«Весна» догоняет детей. Пойманные дети выходят из игры.

Волк и зайцы



Дети прыгают на двух ногах, выполняя движения в соответствии с текстом

Зайки скачут, скок-скок-скок

На зелёный, на лужок.

Травку щиплют, кушают,

Осторожно слушают – не идёт ли волк?

По команде педагога «Волк!» - бегут на свои места (прячутся в домиках).

Воробьи и вороны



Дети делятся на две команды – «Воробьи» и «Вороны» и становятся в 2 шеренги на середине игровой площадки спиной друг к другу. Между шеренгами расстояние 1-2 шага. Напротив каждой команды обозначается дом, в котором прячутся игроки. По команде педагога **«Воробьи!»** - «Вороны» убегают в свой дом, а «Воробьи» пытаются их догнать. По команде **«Вороны!»** - уже «Воробьи» убегают, а «Вороны» их догоняют. Пойманные дети выходят из игры. В конце игры подводится итог.

Ворона



Считалкой выбирается ворона, которая ходит внутри руки за спину, остальные дети идут в другую сторону по кругу со словами:

Во дворе у дома

Ходит серая ворона,

Ходит, рыщет,

Зёрна ищет,

Крыльями машет

Да с подругой пляшет!

По окончании слов «ворона» выбирает себе пару и показывает упражнения, дети повторяют несколько раз. Затем «вороной» становится ребёнок, которого выбрали, и игра продолжается.

Воробей



Дети стоят вокруг парашюта или в кругу возле ориентиров. В качестве ориентиров можно использовать мешочки, кубики, и т.д.

Взрослый говорит слова:

Среди белых голубей

Скачет серый воробей.

Воробышек-пташка,

Серая рубашка,

Вылетай поскорей,

Вылетай, не робей!

После этих слов дети бегают врассыпную. По команде педагога:

Воробушки, домой!

Дети возвращаются в круг на свои места.

Все в круг



Игроки делятся на две равные по количеству команды и выстраиваются в два круга. Игроки стоят спиной в круг на расстоянии вытянутых в стороны рук. В центр круга выходит водящий. Водящий называет любого ребёнка по имени, этот ребёнок поворачивается лицом к водящему. Водящий бросает мяч выбранному игроку, тот его ловит, бросает обратно и приседает. Если мяч упал на землю, игрок, уронивший его, должен поднять мяч, встать на свое место и продолжать игру. После того, как водящий бросит мяч всем игрокам, он поднимает мяч вверх. Выигрывает команда, первой выполнившая задание.

Встань ко мне спиной



Дети стоят в кругу, выбирается один водящий - он ходит за спинами детей, останавливается возле одного из них, говорит:

Встань ко мне спиной,

Побежим с тобой.

Дети становятся спиной друг к другу

Кто из нас скорей

Прибежит домой?

Бегут по кругу в разные стороны. Выигрывает тот, кто раньше прибежит на место. Ребёнок, не успевший занять место, становится водящим.

Вышла Мурка на охоту



Выбирается водящий - Мурка. На высоте 40-50 см. от пола натянута веревка. Дети – цыплята, располагаются за веревкой, это их курятник.

Педагог произносит слова:

Цып, цып, мои цыплятки, выходите погулять,

Зеленую травку пощипать!

Цыплятки подлезают под веревку и двигаются по площадке (пьют водичку, клюют зернышки и т.д.).

Педагог громко произносит:

Вышла Мурка на охоту!

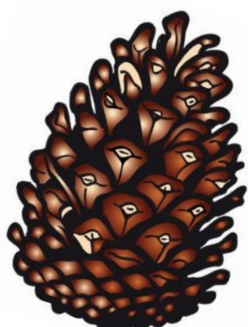
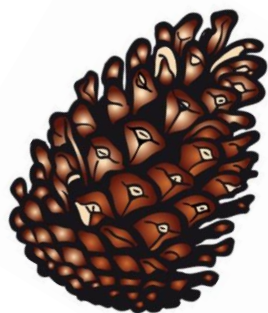
Ей поймать цыплят охота!

Убегайте! Вот беда!

Куд-куда! Куд-куда!

Цыплята с появлением на площадке Мурки должны вернуться в свой курятник, подлезая под веревку. Если Мурка поймает цыплёнка, то уводит его в свой дом.

ГНОМ И ШИШКИ



Дети берут по одной шишке (кубик, мяч), становятся в круг, кладут шишки перед собой.

«Гном» стоит в центре. Дети идут по кругу, проговаривая слова:

*Жил в лесу веселый гном,
Он себе построил дом.
Весь из шишек и листвы,
Небывалой красоты!*

«Гном» пляшет, дети хлопают в ладоши и говорят:

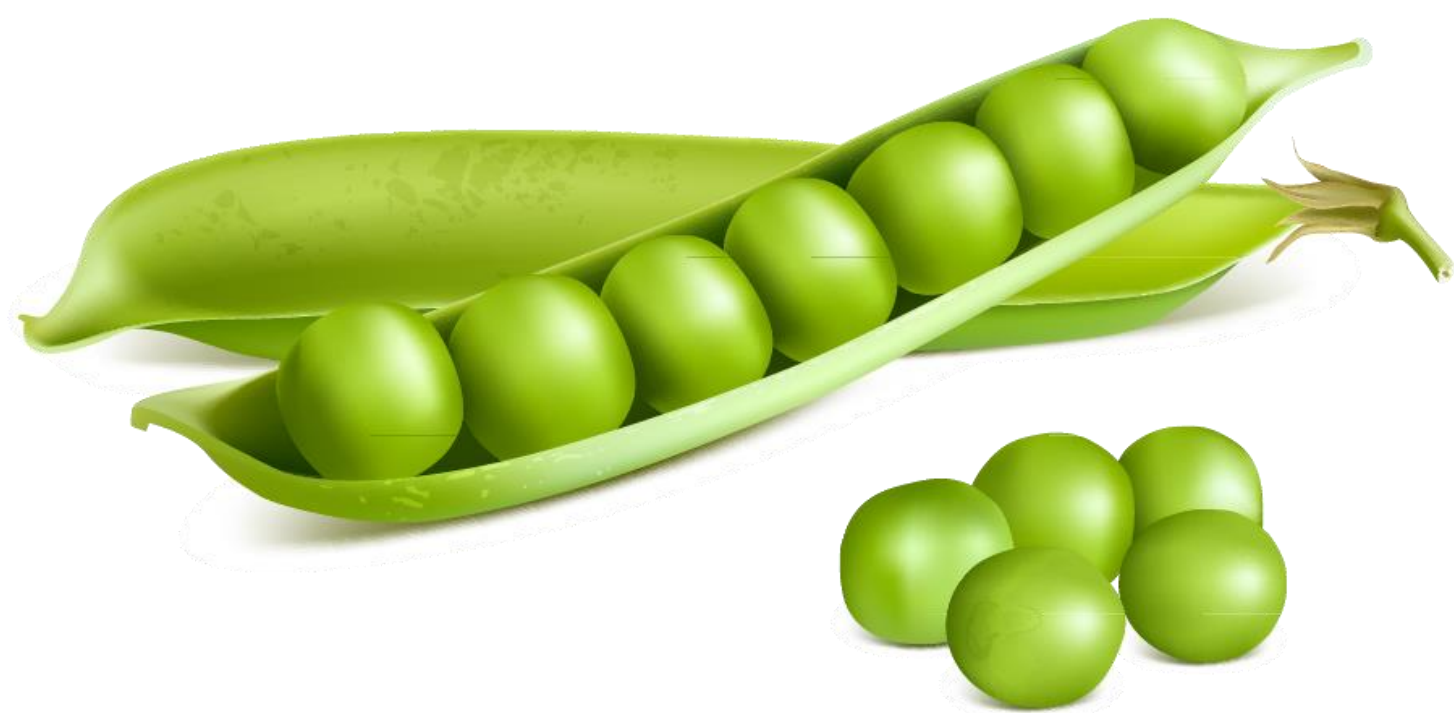
*Гномик, гномик, попляши,
Что умеешь – покажи.
Выходи из домика гулять,
Будем вместе шишки собирать!*

«Гном» с последней фразой встает в общий круг. Дети и «Гном» бегут по кругу. По команде педагога **«Стоп!»**, игроки берут по одной шишке, кому не хватило – выходит из игры.

Правила:

1. Игроку нужно брать только одну шишку.
2. После каждого выбывания игрока убирается из игры одна шишка.

Горошина



Игроки стоят в кругу и проговаривая слова, передают из рук в руки по часовой стрелке маленький мячик – «горошину».

По дороге Петя шел,

И горошину нашел.

А горошина упала,

Покатилась и пропала.

Ох, ох, ох, ох,

Где-то вырастет горох!

Все закрывают глаза, в том числе и тот, у кого «горошина» на последнее слово «горох». Тот, у кого в руках остановится «горошина», с закрытыми глазами кидает «горошину» в любую сторону. После того, как он это сделал, произносит громко слово «*Ищи!*» Все разбегаются по площадке, стараясь найти «горошину» первым. Кто это сделал, громко кричит: «*Нашел!*» Тот, кто нашел «горошину», начинает игру снова.

ЁЖИК



Из числа детей выбирается один водящий – ёжик, он становится на одной стороне площадки. На другой стороне находится дом детей. Дети идут к «ёжику», проговаривая слова:

Ёжик спит, ёжик спит,

Носиком сопит.

А мы с вами погуляем

И немного поиграем.

Мы сейчас похлопаем,

Ножками потопаем,

Ёжика разбудим.

И быстро убежим!

Дети выполняют движения в соответствии с текстом, водящий ловит детей. Пойманные дети выходят из игры.

Жёлуди и орехи



Считалкой выбирается один водящий, остальные дети становятся в круг парами. Внутренний круг – «орехи», наружный – «жёлуди». По команде водящего дети «орехи» внутри меняются местами друг с другом по часовой стрелке. Водящий в это время старается занять место одного из них. Если это произошло, то водящим становится ребёнок, оставшийся без пары. По команде водящего «жёлуди» меняются местами дети, стоящие снаружи.

Живые бусинки



В центре игровой площадки стоит водящий. Дети стоят врассыпную по всей площадке и выразительно произносят слова:

Таня (имя водящего) бусы порвала, потерялись бусинки!

Таня (водящий) отвечает:

Как же я их все найду, ведь они малюсенькие?

Надо (называет ребенка, например Сашу) мне позвать, вместе будем собирать.

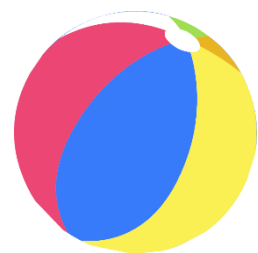
Водящий и выбранный ребенок образуют пару, вместе громко говорят:

«Раз, два, три – лови!»

и начинают ловить детей - догоняют игрока и берут его в свою цепочку «собирают бусы».

Игра продолжается, пока все «бусинки» не будут собраны.

Догони мяч



Дети стоят в шеренге с мячами в руках. По команде педагога бросают мяч двумя руками из-за головы вдаль и бегут за мячами, затем возвращаются назад.

Варианты:

1. Если есть мячи 4 основных цветов, дети бросают мяч в соответствии с названным педагогом цветом, а затем все вместе бегут за мячами.
2. Если все мячи одинакового цвета, можно давать команды для мальчиков и девочек отдельно.
3. Если детей мало, можно называть имя ребёнка, который бросает мяч.
4. Играть в соответствии со стихом:

Наш веселый, звонкий мячик

дети бросают мяч обеими руками вперед

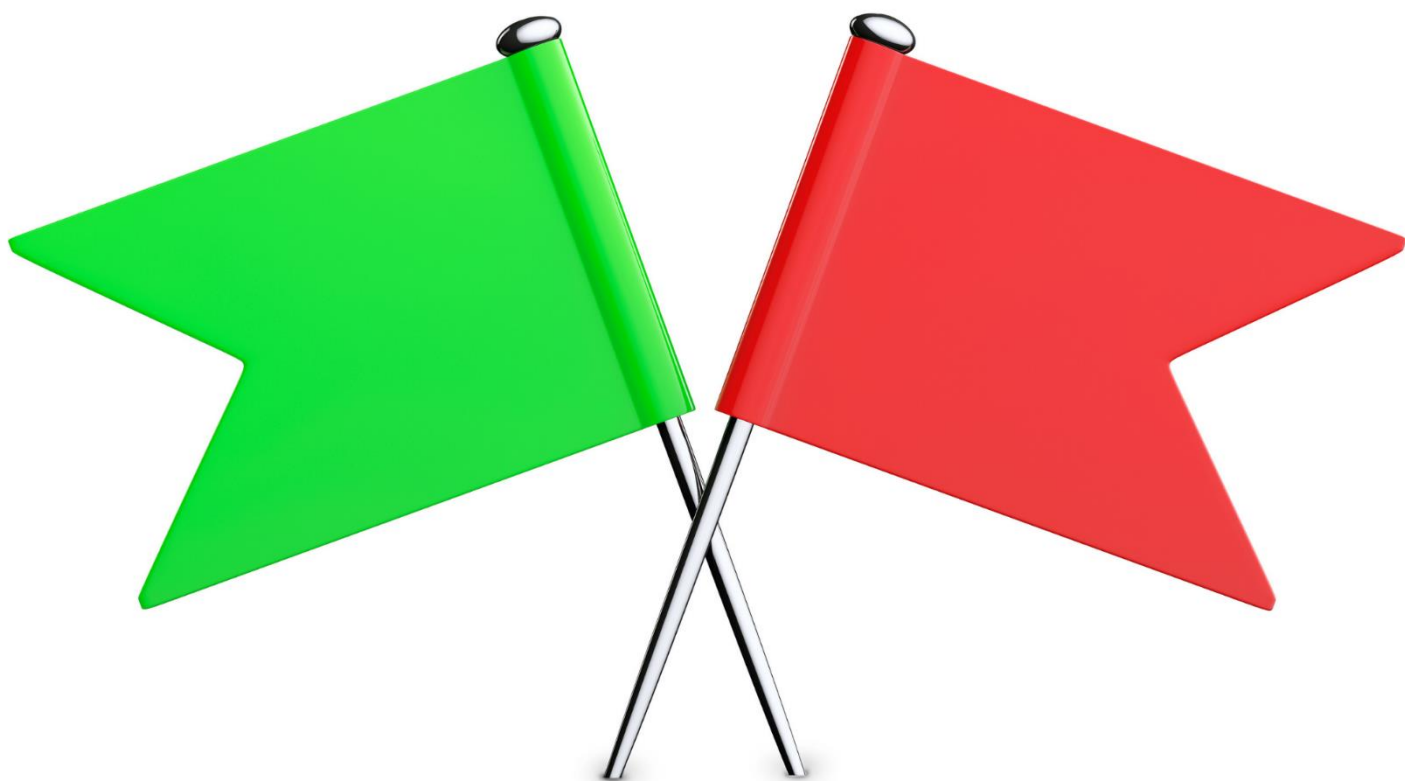
Бросим очень далеко,

А теперь его догоним.

дети догоняют «убежавший» мяч

Это сделать нам легко!

Два флажка



Игроки встают в круг. У двоих детей, которые находятся напротив друг друга флажки красного и синего цвета. Под музыку дети передают флажки в одном направлении. Как только музыка останавливается, дети с флажками оббегают круг и становятся на своё место. Проигравший выходит из игры, передав свой флажок соседу.

Дождик



Играющие образуют круг, а водящий-«дождик» стоит внутри. Игроки идут по кругу, произнося слова:

Дождь идет, а мы не плачем

Под зонтом себя мы спрячем.

Солнце выглянет опять

Будем бегать и играть.

По окончании слов дети разбегаются, а водящий-«дождик» их ловит.

Пойманные дети выходят из игры.

Зайка



Дети стоят в кругу, в центре круга водящий-«зайка». Дети идут по кругу, проговаривают слова:

Зайка, заяка-чуткий нос,

Лапки, ушки, серый хвост.

В гости к зайчику пойдём,

Под кустом его найдём.

Протяни к нам лапки, заяка лапки,

Мы пойдём с тобой гулять,

Угостим тебя морковкой,

Ты попробуй нас догнать!

Дети разбегаются, водящий ловит. Пойманные дети выходят из игры.

**Зайки, где вы
пропадали?**



Выбирается водящий – «зайчиха». Остальные дети - зайчики. Зайчики стоят в доме на одной стороне площадки, зайчиха – в центре зала.

Зайчиха:

Зайки, где вы пропадали?

Отвечают зайцы:

Мы в капусте отдыхали.

Зайчиха:

А капусту вы не ели?

Зайцы:

Нет, только носиком задели.

Зайчиха грозит пальчиком:

Вас бы надо наказать

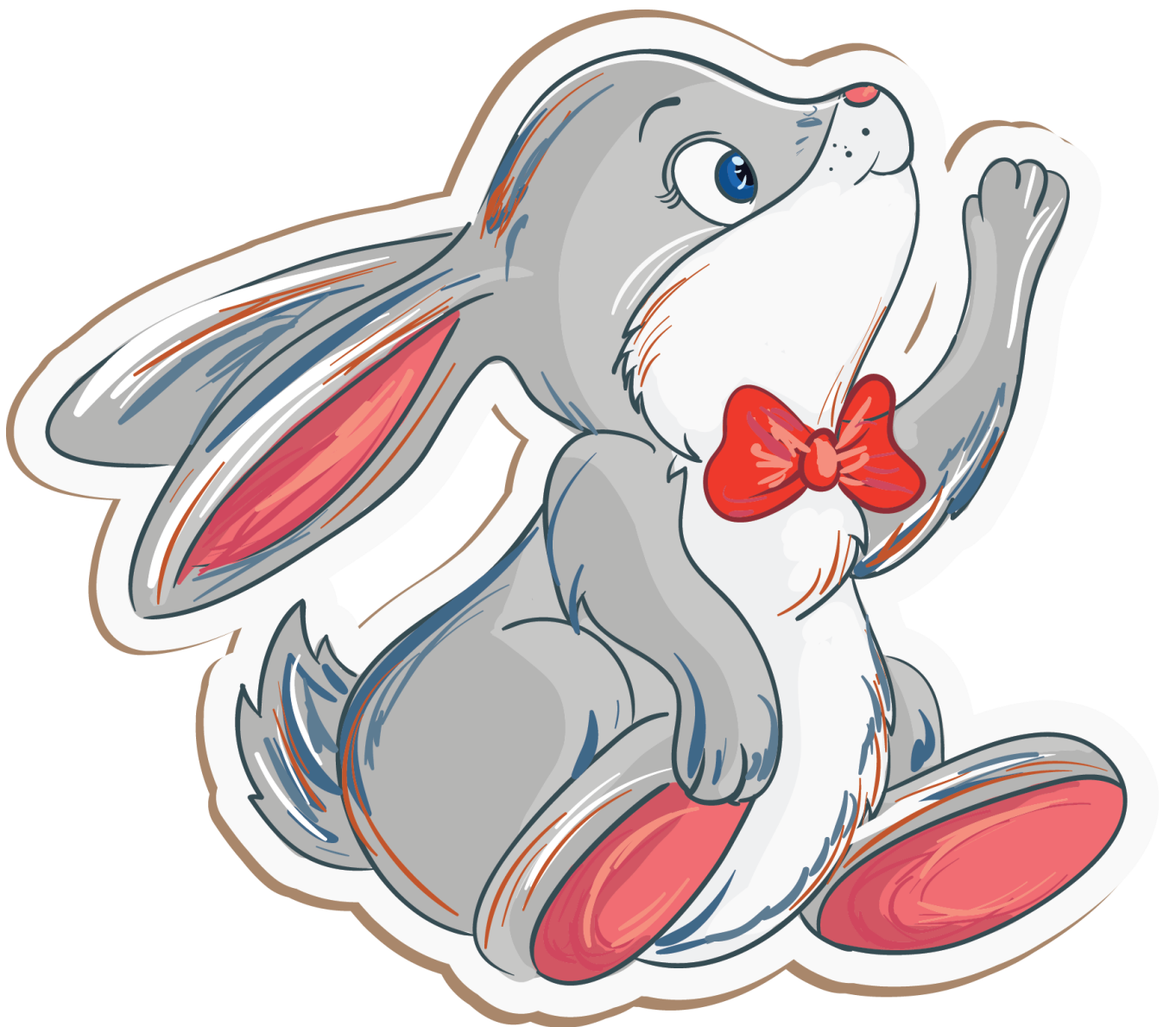
Зайчата:

Ну попробуй нас догнать.

После этих слов зайчата перебегают на другую сторону площадки, а Зайчиха их ловит. Пойманные зайцы выходят из игры.

Зайка чуткий

НОС



Выбирается водящий – «Зайка». Остальные дети образуют круг, произносят текст и выполняют движения:

<i>Зайка, заяка-чуткий нос Лапки, ушки, серый хвост В гости к зайчику пойдём, Под кустом его найдём Протяни к нам лапки, заяка Мы пойдём с тобой гулять Угостим тебя морковкой Ты попробуй нас догнать!</i>	качают головой, показывают нос показ идут по кругу руки перед собой маним руками к себе руки перед собой убегают Водящий пытается догнать детей. Тот, кого догнали становится водящим – «Зайкой».
---	---

За собой детей веду



На одной стороне площадки отмечается «город», где будут прятаться дети. Выбирается один водящий, остальные дети встают за водящим цепочкой.

Водящий идет и произносит следующие слова:

«Я иду, иду, иду, за собой детей веду,

а как только повернусь,

сразу всех переловлю!»

По окончании слов все дети бегут в безопасное место под названием «город», а водящий пытается их поймать. Пойманные дети выходят из игры.

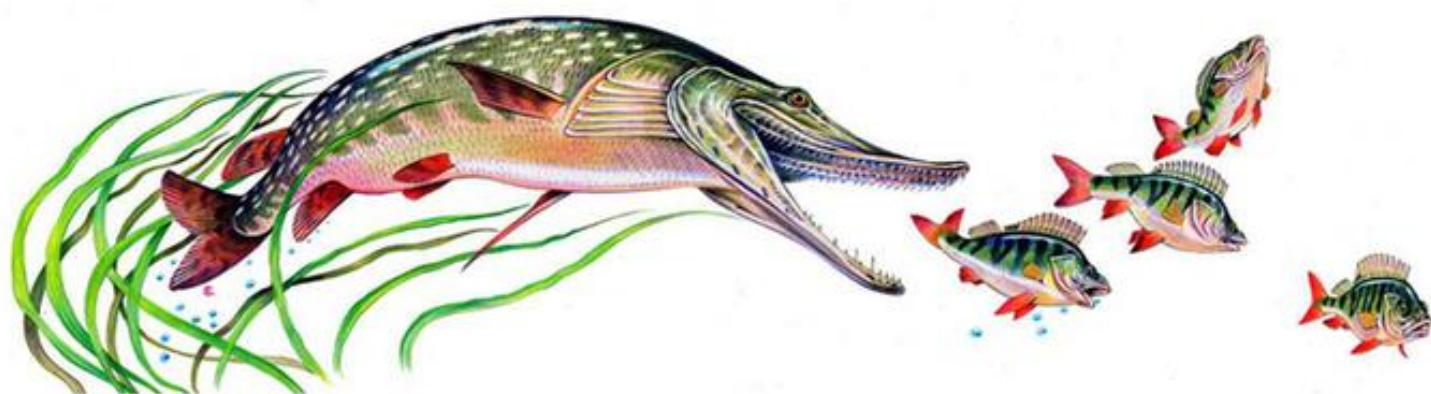
Сначала роль ведущего исполняет взрослый.

Змейка



Выбирают двоих водящих. Они берут в руки скакалку и, сначала, просто произвольно кладут ее на пол. При этом проговаривают: «*Змейка спит!*». Остальные игроки должны переступить через скакалку и оказаться на другой стороне. Когда все дети выполнили это несложное упражнение, водящие объявляют: «*Змейка просыпается!*». При этом они начинают шевелить веревку, но так, чтобы она практически не отрывалась от земли. Все игроки перепрыгивают или перешагивают через скакалку. Далее «*Змейка умывается!*» — амплитуда колебаний веревки становится больше, она уже отрывается от земли, идет волнами. «*Змейка идет на охоту!*» — тут уж «волны» становятся совсем высокими. На всем протяжении игры тот, кто задел скакалку – выходит. Но, обычно, ошибаются именно на последнем этапе. Затем игра повторяется, но уже без выбывших игроков. Играют до тех пор, пока не останутся двое самых ловких. Они-то и становятся новыми водящими.

Караси и щука



Выбирается один водящий – «щука». Остальные играющие делятся на две группы: одна из них – «камешки» – образует круг, другая – «караси», которые плавают внутри круга. «Щука» находится за кругом.

По сигналу педагога: «**Щука!**» водящий быстро вбегает в круг, стараясь поймать «карасей». «Караси» спешат поскорее занять место за кем-нибудь из «камешков» и присесть («караси» прячутся от «щуки» за «камешки»). «Щука» ловит тех «карасей», которые не успели спрятаться. Пойманные выходят из игры.

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 продолжается.

Карусель



Дети держаться правой рукой за ленту карусели, левая рука на поясе, начинают идти, проговаривая слова и постепенно увеличивая темп ходьбы.

Еле-еле, еле-еле,

Завертелась карусели.

А потом, потом, потом,

Всё бегом, бегом, бегом.

Дети бегут, выполняют подскоки или беговые упражнения.

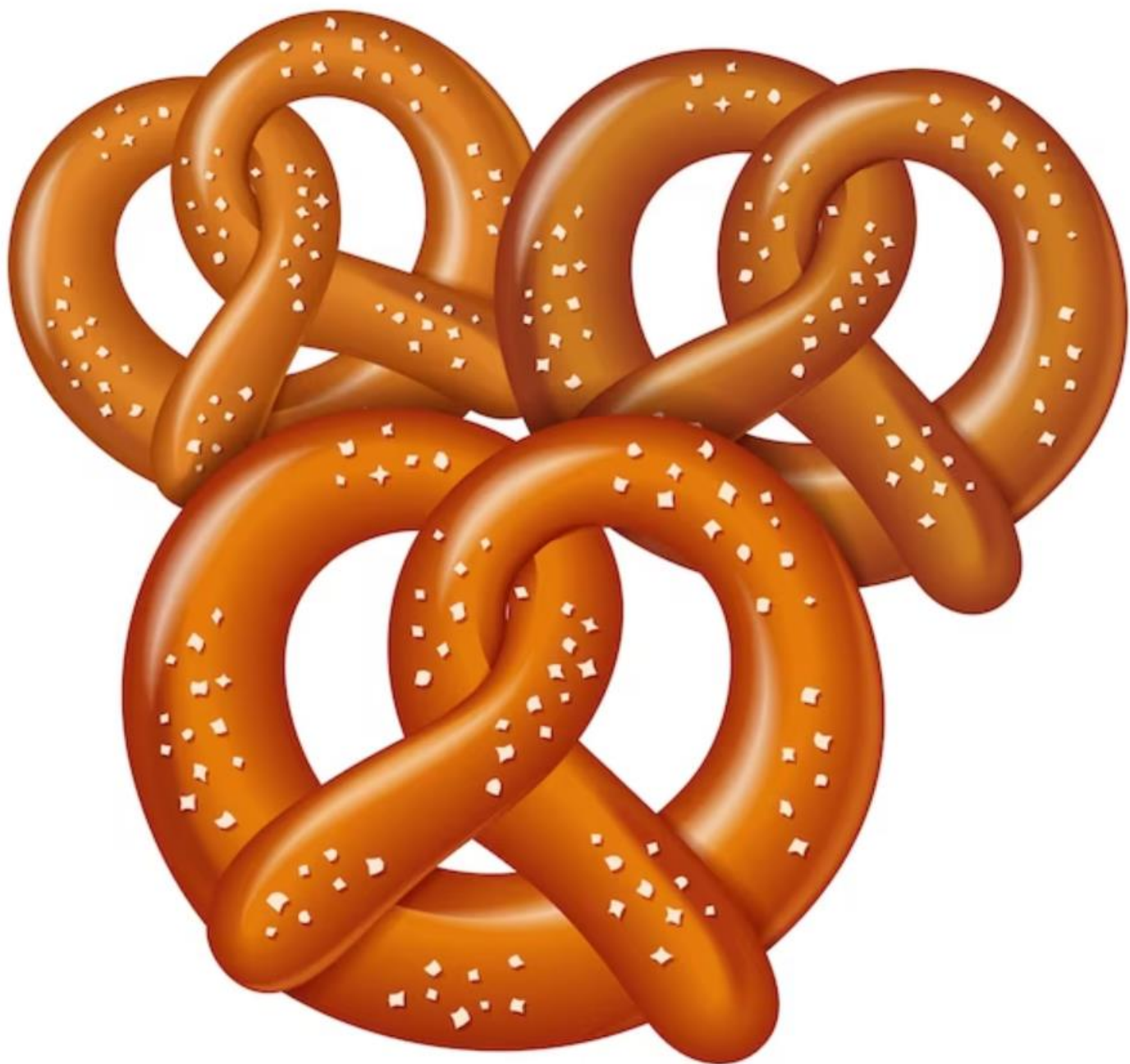
Со словами педагога

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите.

Дети переходят на шаг, останавливаются, поворачиваются кругом. Берут ленту карусели в левую руку, правую руку ставят на пояс, игра продолжается.

Калачи



Дети становятся в круг, запоминают своё место. Проговаривая слова, двигаются хороводным шагом по кругу:

Бай - качи - качи - качи!

Глянь - баранки, калачи!

С пылу, с жару, из печи!

По окончании слов игроки бегают врассыпную по площадке. По команде педагога «***Найди свой калач!***» возвращаются в свой круг, стараясь найти своё место. При повторении игры дети меняют своё место в кругу.

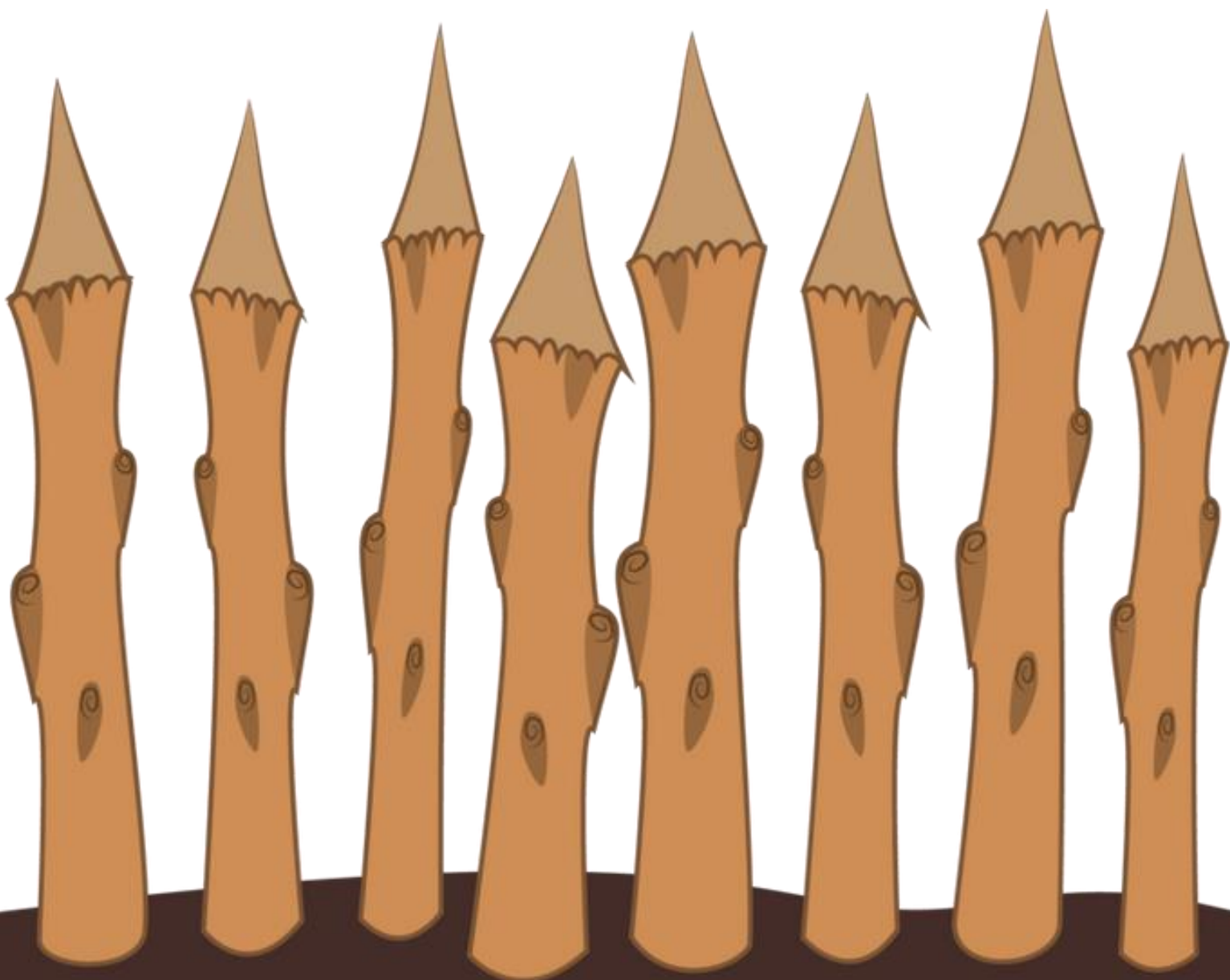
В качестве ориентиров при построении в круг можно использовать кольца.

Колдун



Перед началом игры выбирают водящего-«колдуна». После этого все разбегаются, а «колдун» пытается кого-нибудь догнать и дотронуться рукой. Пойманный игрок замирает, разведя руки и ноги в стороны. Расколдовать его могут только остальные игроки. Для этого необходимо пролезть у заколдованного игрока между ногами. Пролезать можно только спереди.

КОЛЫШКИ



Пары играющих встают в круг. Один человек в каждой паре присаживается – это «колышек». Другой стоит за ним. Водящий ходит в центре круга, подходит к любой паре.

– *Кума, кума, продай колышек.*

– *Купи.*

– *А что стоит?*

– *Кочан капусты да веник, да рубль денег.*

– *Ну, по рукам, да в баню.*

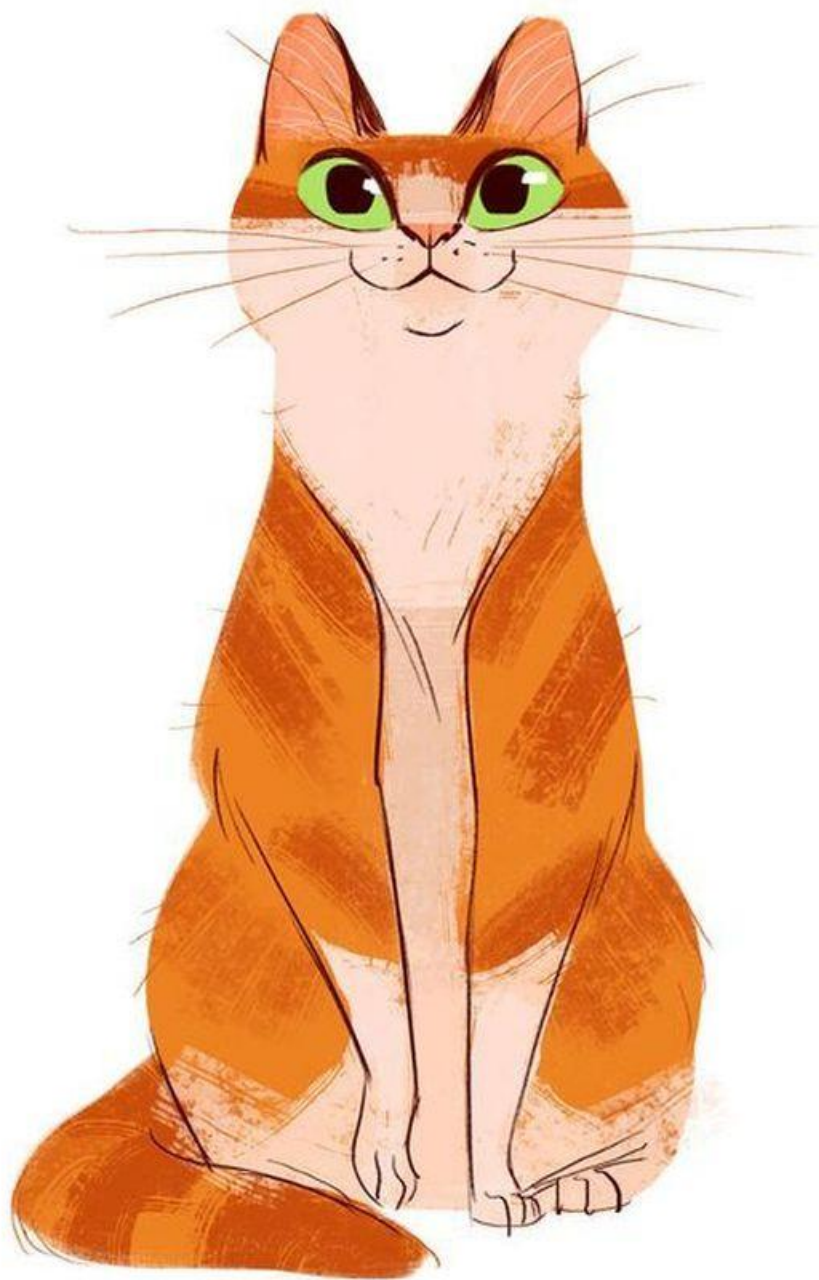
Ударяют по рукам и бегут вокруг колышков в разные стороны. Кто первым прибежит, тот встаёт у «колышка». Проигравший становится водящим.

КОТ И МЫШИ



На площадке обозначаются дома кота и мышей. Роль кота выполняет педагог. Пока кот спит, мыши идут искать сыр. Они должны очень тихо пройти мимо кота, не разбудив его. Как только кот проснулся, мыши убегают в свой дом.

Кот Васька



Дети стоят в кругу, в середине – водящий «кот Васька».

Дети идут по кругу, проговаривая слова:

Как у нашего кота

Шубка очень хороша.

Как у котика усы

Удивительной красы.

Дети поворачиваются лицом в круг, подходят к водящему:

Тише, мыши, Васька спит,

Даже хвостик не дрожит.

Тихо к Ваське подойдём

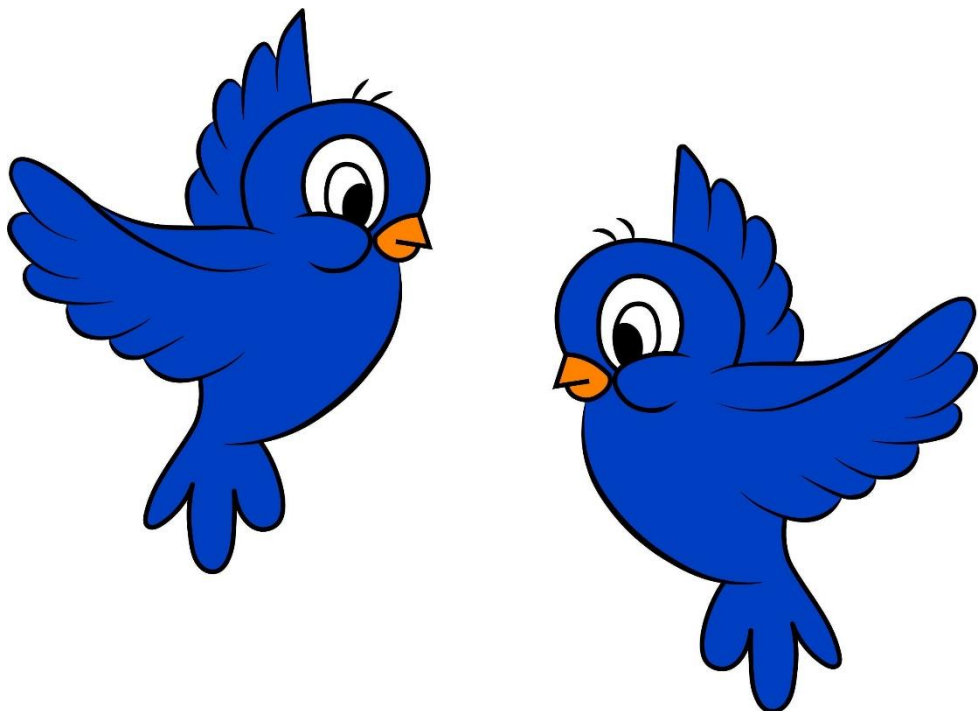
Ему песенку споём.

Васька глазки открывает

И мышей всех догоняет!

После этих слов дети разбегаются, водящий ловит детей.

КОТ И ПТИЧКИ



Дети стоят в кругу, выбирается один водящий – кот. Дети идут по кругу, проговаривая слова:

*За окном сидели птички –
Воробей и две синички.*

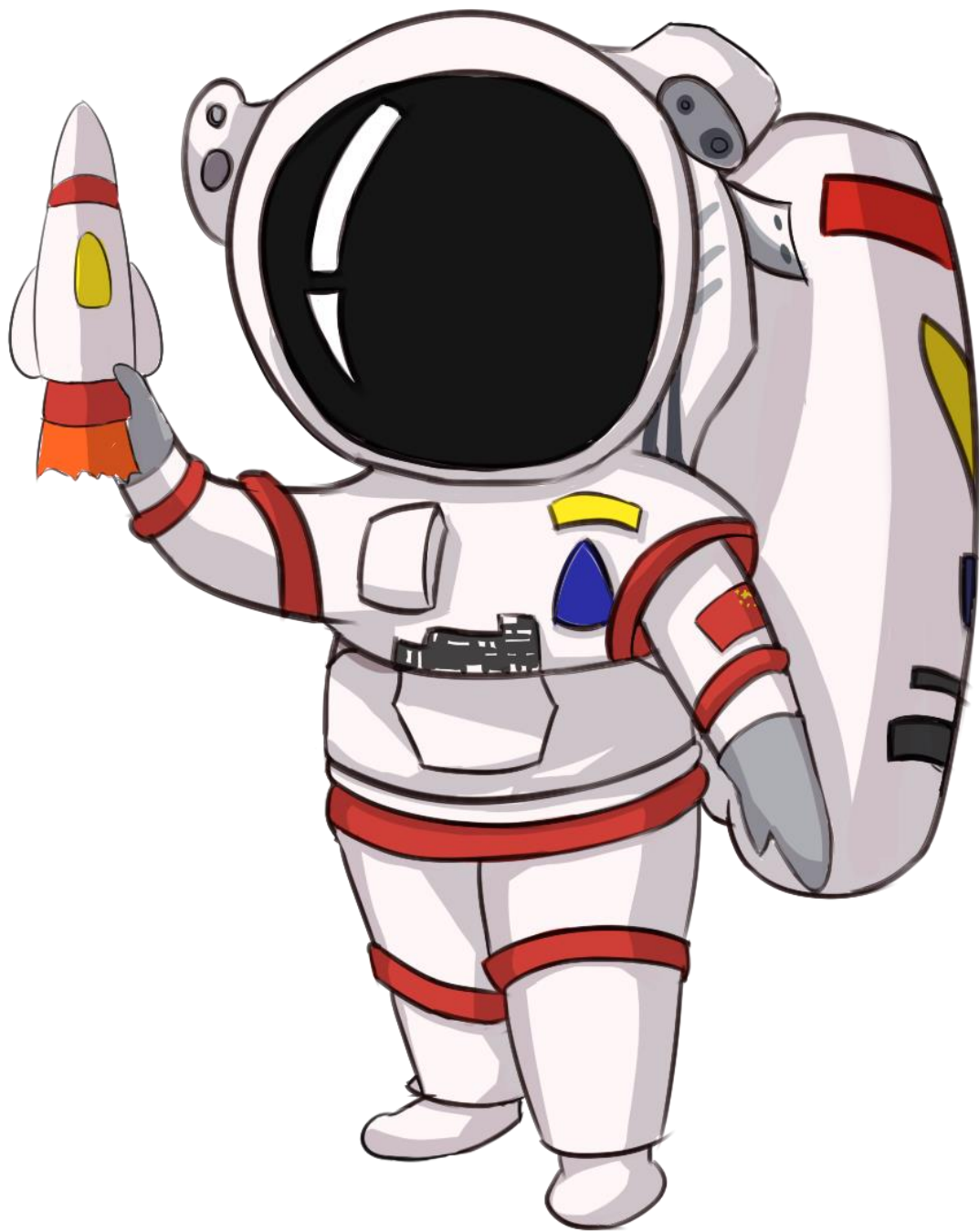
*Крошки весело клевали,
Никого не замечали.*

Кот им отвечает:

*Кот - взъерошенная шерсть,
Хочет птичек этих съесть.*

После этих слов птички разбегаются, кот их ловит. Как усложнение - птички могут спрятаться на дереве (скамейке).

Космонавты



Дети делятся на команды по 4-5 человек. На полу лежат обручи-«ракеты» по количеству команд. Все дети ходят по залу в рассыпную, проговаривая слова:

Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам,

На какую захотим,

На такую полетим.

Но в игре один секрет:

Педагог говорит слова:

Опоздавшим - места нет!

После этих слов дети разбегаются по своим обручам-«ракетам», берутся за руки и поднимают их вверх. Выигрывает команда, быстрее всех выполнившая задание.

Круги

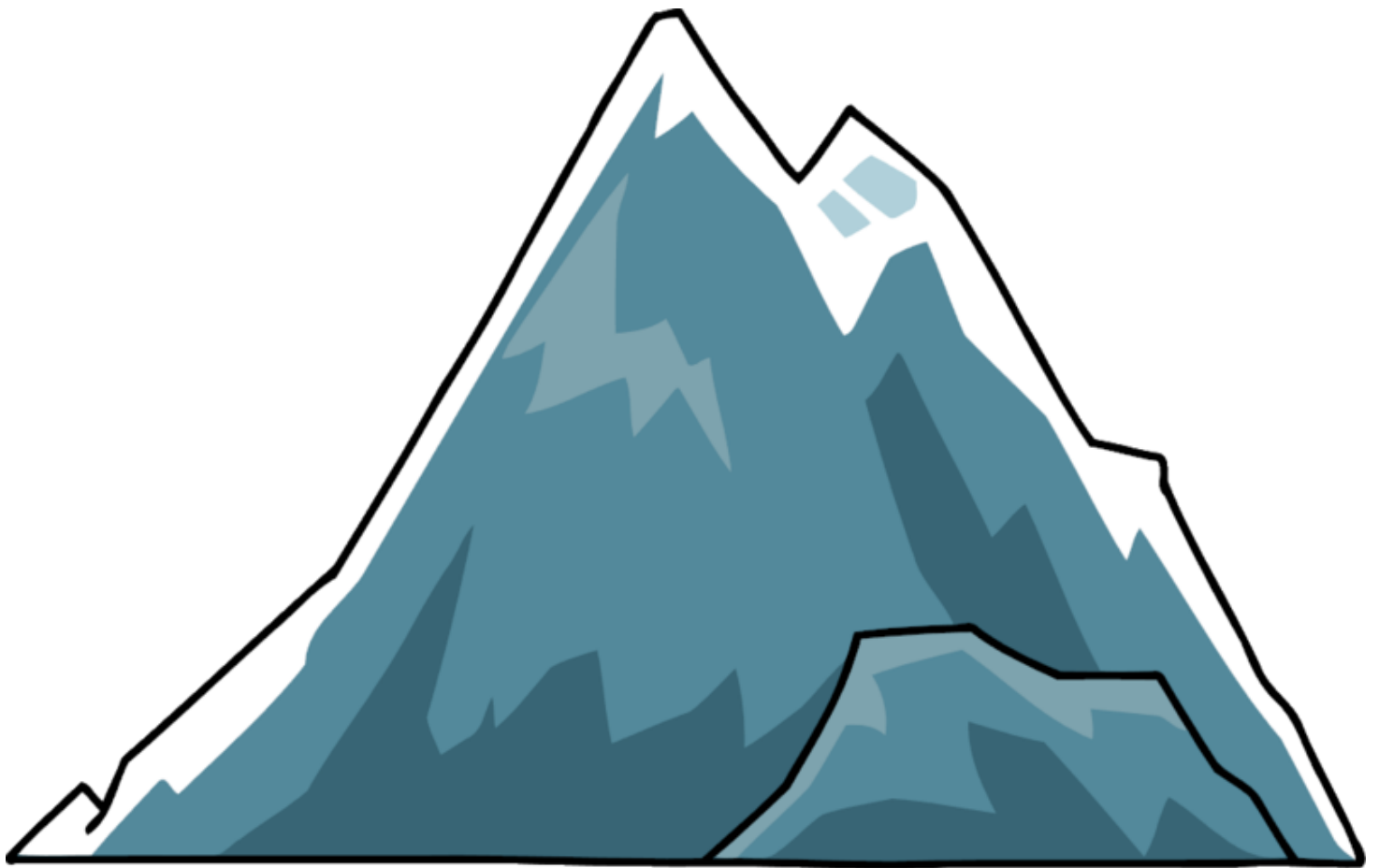


Дети стоят в кругу в центре зала, берутся за руки, идут по кругу, проговаривая слова:

Мы по кругу все идём и берём....

Педагог громко называет цвет – красное! (жёлтое, синее, и т.п.). Дети разбегаются и дотрагиваются до предмета данного цвета. Педагог может сказать круглое, квадратное, и т.п. дети должны найти предмет соответствующей формы. Ещё более сложный вариант – жёлтое и круглое (и т.п.). Дети, которые не могут найти соответствующий предмет выходят из игры.

Крута гора



Дети встают в хоровод. Выбирается один водящий, он стоит снаружи круга. В центре круга организуется возвышение - небольшая горка из мягких модулей. Дети двигаются в хороводе и проговаривают слова:

Стоит крута гора посреди двора

У резного-то крыльца.

Не проехать, не пройти,

А только перепрыгнуть.

С последними словами дети опускают руки и расходятся шире. Водящий называет кого-то из детей по имени, произнося считалку:

Раз, два, три, четыре, пять,

Начинаем мы играть!

Прыгать надо через горку

Прыгай первым ты ...(Егорка)!

Тот ребёнок, которого назвал водящий, должен перепрыгнуть горку, не задев её. Если горка была задета, игрок выбывает из игры. Если игрок перепрыгнул горку, то он становится водящим.

Крокодил



Выбирается водящий (Крокодил) который располагается на одной стороне площадки, остальные играющие – на другой. Дети приближаются к водящему, проговаривая слова, сопровождая их движениями

Он огромный (разводят руки в стороны),

Он зубастый (выставив руки вперед одна над другой, изображают пальцами рук челюсти и зубы крокодила),

Он зеленый (похлопывают свое тело ладошками),

Он глазастый (сжимают и разжимают пальцы рук на уровне своих глаз, «моргают»).

Притворился будто спит (ладошки сложены под ушком)

И на нас он не глядит (отрицательный жест указательным пальцем).

Мы тихонько подойдем (медленно идут в сторону водящего, понижая голос)

И его мы позовем (крадутся, тихо произносят слова):

«Хватит, хватит уже спать!

Ты попробуй нас догнать!» (произносят эту фразу с каждым словом всё громче)

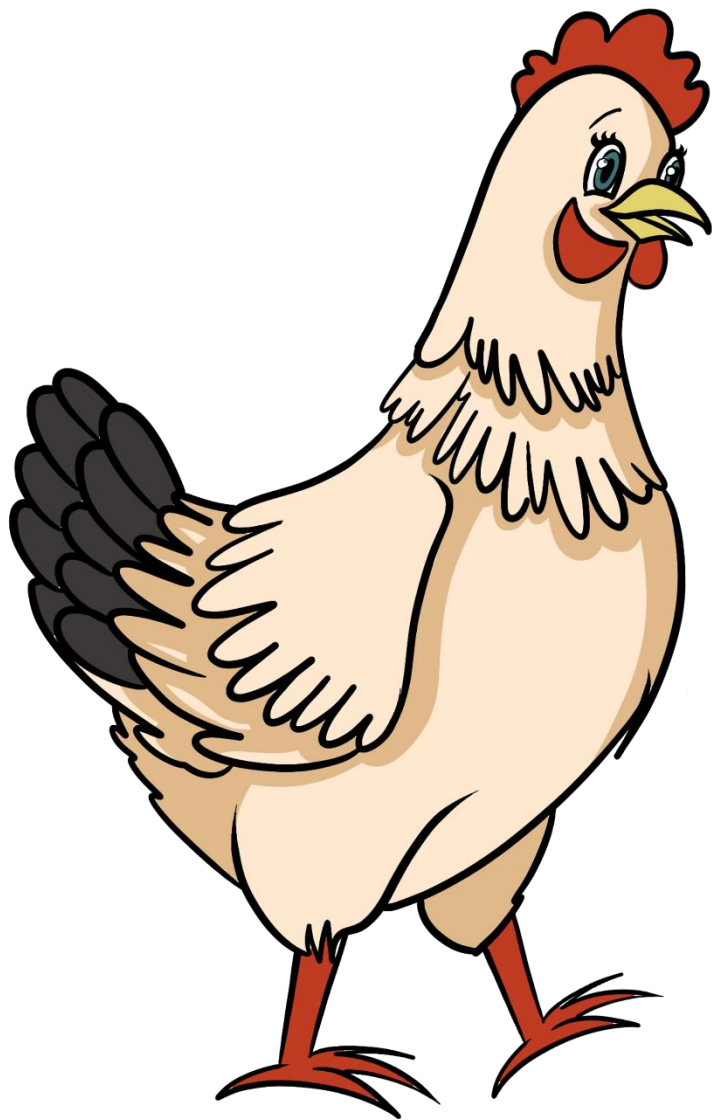
Дети разбегаются, Крокодил их ловит.

Коршун и птенчики



Дети-«птенчики» стоят на ориентирах (местах построения для ОРУ). Это их дома. По команде педагога разбегаются в рассыпную по залу. По команде **«Коршун!»** - быстро прячутся в свои дома. Роль коршуна выполняет педагог. Если кто-то долго ищет свой дом, «Коршун» ловит этого «птенчика» и уводит в своё гнездо.

Курочка- хохлатка



Педагог выполняет роль «курицы», дети – «цыплят». Один ребёнок - водящий «кошка». «Кошка» спит сторонке. «Курочка» и «цыплята» ходят по площадке.

Педагог говорит:

Вышла курочка-хохлатка, с нею жёлтые цыплятки,

Квохчет курочка: «Ко-ко, не ходите далеко».

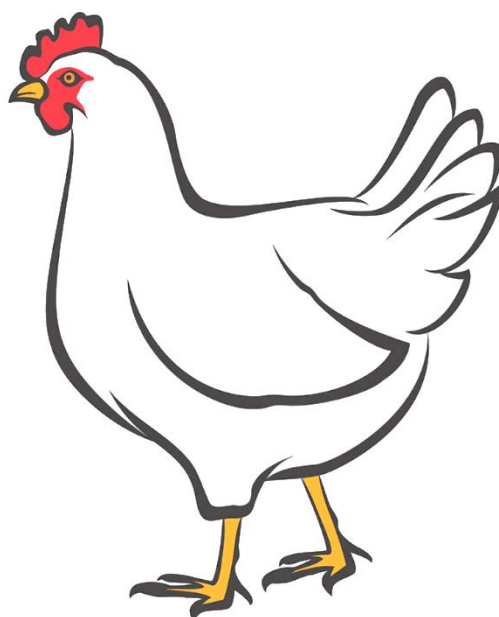
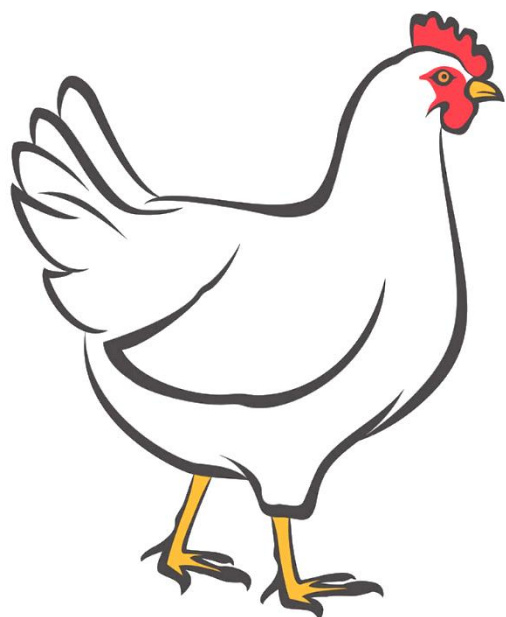
Приближаясь к «кошке», педагог говорит:

На скамейке у дорожки улеглась и дремлет кошка...

Кошка глазки открывает и цыпляток догоняет.

«Кошка» открывает глаза, мяукает и бежит за «цыплятами», которые убегают в обозначенный дом.

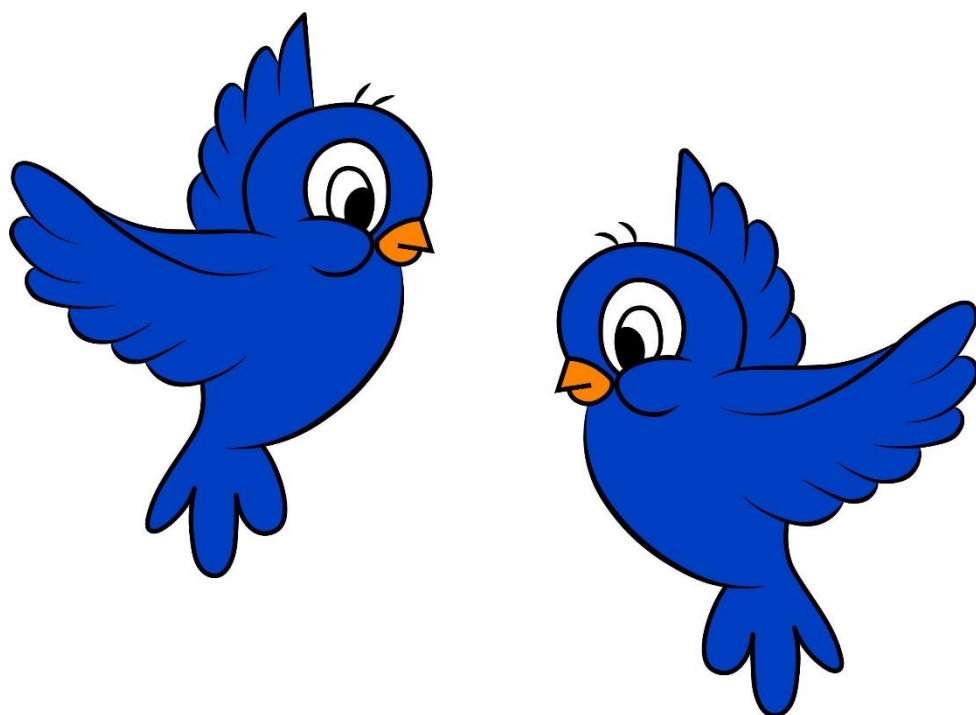
Лиса и куры



На одной стороне площадки обозначается курятник.

В курятнике располагаются куры. На другой стороне площадки находятся норы лис. Все остальное место – двор. Выбираются водящие-лисы, они сидят в норах. Остальные куры – они ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По команде педагога «*Лисы!*» куры убегают в курятник, а лисы стараются утащить курицу, не успевшую убежать. Отводят ее в свою нору. Куры выходят из курятника, и игра продолжается.

Лиса и ПТИЧКИ



Дети находятся на одной стороне игровой площадки (дом для птичек), водящий – на другой. Педагог произносит слова:

Вылетайте птички,

Птички-невелички.

Летайте, летайте,

Ягоды и зёрнышки

Скорее подбирайте!

Дети бегают в рассыпную. По команде педагога: «Лиса!» - дети убегают в свой дом, а водящий-«лиса» их ловит. Роль водящего выполняет педагог.

Лиса в курятнике



На одной стороне площадки находится курятник (гимнастические скамейки). В курятнике на насесте (на скамейках) располагаются куры (стоят на скамейках). На другой стороне площадки находится нора лисы. Все остальное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные куры – ходят и бегают по двору, клюют зерна, хлопают крыльями. По сигналу педагога «Лиса!» куры убегают в курятник, взбираются на насест (встают на скамейку), а лиса старается утащить курицу, не успевшую взобраться на насест. Отводит ее в свою нору. Куры спрыгивают с насеста, и игра возобновляется. Вместо скамеек можно использовать массажные коврики, полусферы.

ЛОВИШКИ



Одного из участников игры выбирают водящим – ловишкой. Он старается как можно быстрее поймать всех детей. Пойманные дети выходят из игры

Варианты:

1. Парами.
2. «Лягушками».
3. «Паучками».
4. Прыжками.
5. Шагом.

Усложнение:

1. Нельзя ловить детей, принявших правильную осанку в заранее заданном и.п. или определённую позу (равновесие, «ёжик», «лягушка», «паучок» и т.п.).

ЛОВИШКИ ЛЯГУШКАМИ



Водящий выбирается считалкой.

С комарами, как подружки,

Пели песни две лягушки.

А как песни надоели,

Комаров подружки съели.

Во время игры все дети прыгают «лягушками». Пойманные дети выходят из игры.

ЛОВИШКИ ПАРАМИ



Дети встают парами и берутся за руки. Одна пара выбирается водящими. По команде педагога «*Раз, два, три, Петя, Маша, всех лови!*» водящая пара начинает всех ловить. Пара считается пойманной, если дотронулись хотя бы до одного ребёнка.

Правила:

1. Дети в паре не должны отпускать руки. Если пара распалась, она выходит из игры.

Педагог помогает детям выполнять правила игры.

Ловкие белки



Считалкой выбирается водящий-«куница». «Куница» находится в своем домике.

Остальные дети - «белки». «Белки» стоят за чертой на одной стороне площадки в своем домике, на другой стороне площадки напротив домика белок вешается веревка, на ней висят орешки (ленточки, верёвочки). Игра начинается со слов «белок»:

Скачут белочки по веткам.

Соберут орешки деткам.

Все бельчата-сладкоежки

Обожают грызть орешки.

После этих слов «белки» бегут к верёвке, срывают орешки, а водящий-«куница» их ловит. Пойманные «белки» выходят из игры.

Ловля обезьян



Считалкой выбирается водящий – охотник. Остальные дети – обезьяны. Дети-обезьяны надевают хвостики (верёвочки). Охотник ловит обезьян, выдёргивая у них хвостики. Пойманные дети выходят из игры.

Правила игры:

Дети-обезьяны не могут отталкивать водящего руками.

Лохматый пёс



Выбирается водящий – собака, которая находится в своём доме. Остальные дети стоят в шеренге на противоположной стороне площадки, это дом детей.

Дети идут шеренгой, проговаривая слова:

Вот сидит лохматый пёс

В лапы свой уткнувши нос.

Тихо, смирно он сидит,

Не то дремлет, не то спит.

Подойдём к нему, разбудим,

И посмотрим, что же будет?

После этих слов дети «будят» собаку, и убегают в свой дом, а водящий их догоняет. Пойманные дети входят из игры.

Медведь



На одной стороне площадки стоят дети, на другой – водящий-«медведь». Дети двигаются к водящему, произнося слова:

*Мы в густом лесу гуляли,
Там медведя повстречали.*

Он под ёлкою лежал.

Очень крепко мишка спал.

Мы вокруг него ходили,

Косолапого будили.

Ну-ка, Мишенька, вставай!

Нас быстрее догоняй!

После этих слов дети убегают в свой дом, а водящий их ловит. Водящий – ребёнок. Педагог оказывает помощь.

Менялки



Дети стоят в кругу, водящий в центре круга.

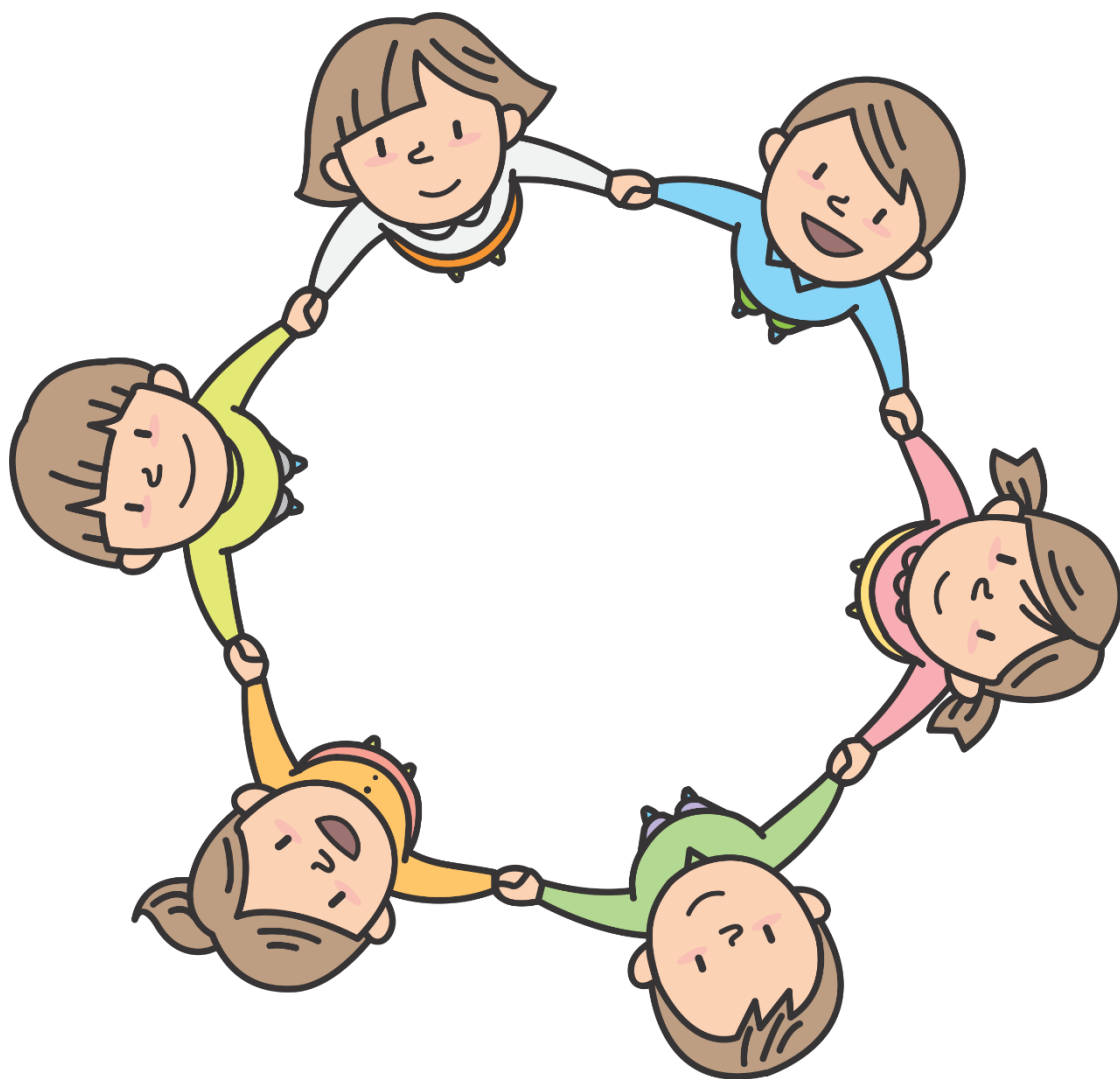
Водящий выбирает двух детей, стоящих далеко друг от друга, и произносит слова:

Саша, Маша,

Раз, два, три, беги!

После этих слов дети, которых назвал водящий, должны поменяться местами, а водящий пытается занять место одного из них. Ребёнок, которому не хватило места, становится водящим.

Меткая команда



Дети делятся на 2 команды и встают в две шеренги спиной друг к другу на одной стороне игровой площадки; расстояние между шеренгами 3-4 шага. По сигналу педагога первая шеренга убегает, а игроки второй шеренги стараются запятнать убегающих игроков, бросая в них мяч. Затем игроки первой шеренги возвращаются, и игра повторяется 2-3 раза. Затем команды меняются ролями. По окончании игры подсчитывается количество пойманных игроков каждой командой.

Медведь и зайцы



Играющие стоят в кругу, водящий-«медведь» сидит на корточках в центре и дремлет. Дети-«зайцы» идут по кругу и дразнят его:

***Мишка бурый, мишка бурый,
Отчего такой ты хмурый?***

Дети останавливаются, поворачиваются лицом в круг. Водящий-«медведь» встаёт, отвечает детям:

Я медком не угостился

Вот на всех и рассердился.

1,2,3,4,5 – начинаю всех гонять!

После этого «медведь» ловит «зайцев». Пойманные дети выходят из игры.

Медведь и белки



Дети стоят в кругу, в центре педагог и корзина с маленькими мячами. Дети идут по кругу, педагог говорит слова:

Мишка по лесу гулял и малину собирал.

Вдруг на кочку наступил,

Всю малину уронил

Высыпает мячи, говорит

Белки, белки! Помогите!

Мне малину соберите!

Ну – ка, вместе, раз, два, три!

Всю малину собери!

Дети собирают мячи и приносят в корзину.

Мишка бурый



Дети сидят на скамейках, расположенных по периметру зала – это «пчелки в ульях», в центре площадки «медведь» - взрослый или ребенок. Дети-пчёлки встают со скамеек и ходят по залу врассыпную, проговаривая слова:

Мишка бурый, мишка бурый

Отчего ты такой хмурый?

Медведь им отвечает:

Я медком не угостился

И на всех я рассердился.

Раз, два, три, четыре, пять

Пчелок буду догонять.

Дети - пчелки убегают в свои дома-ульи. Медведь пытается их поймать.

Пойманные дети выходят из игры.

**Мишка, что ты
долго спишь?**



Дети стоят в шеренге на одной стороне площадки, на другой стороне спит водящий-мишка. Дети идут к мишке, проговаривая слова:

Мишка, мишка, что ты долго спишь?

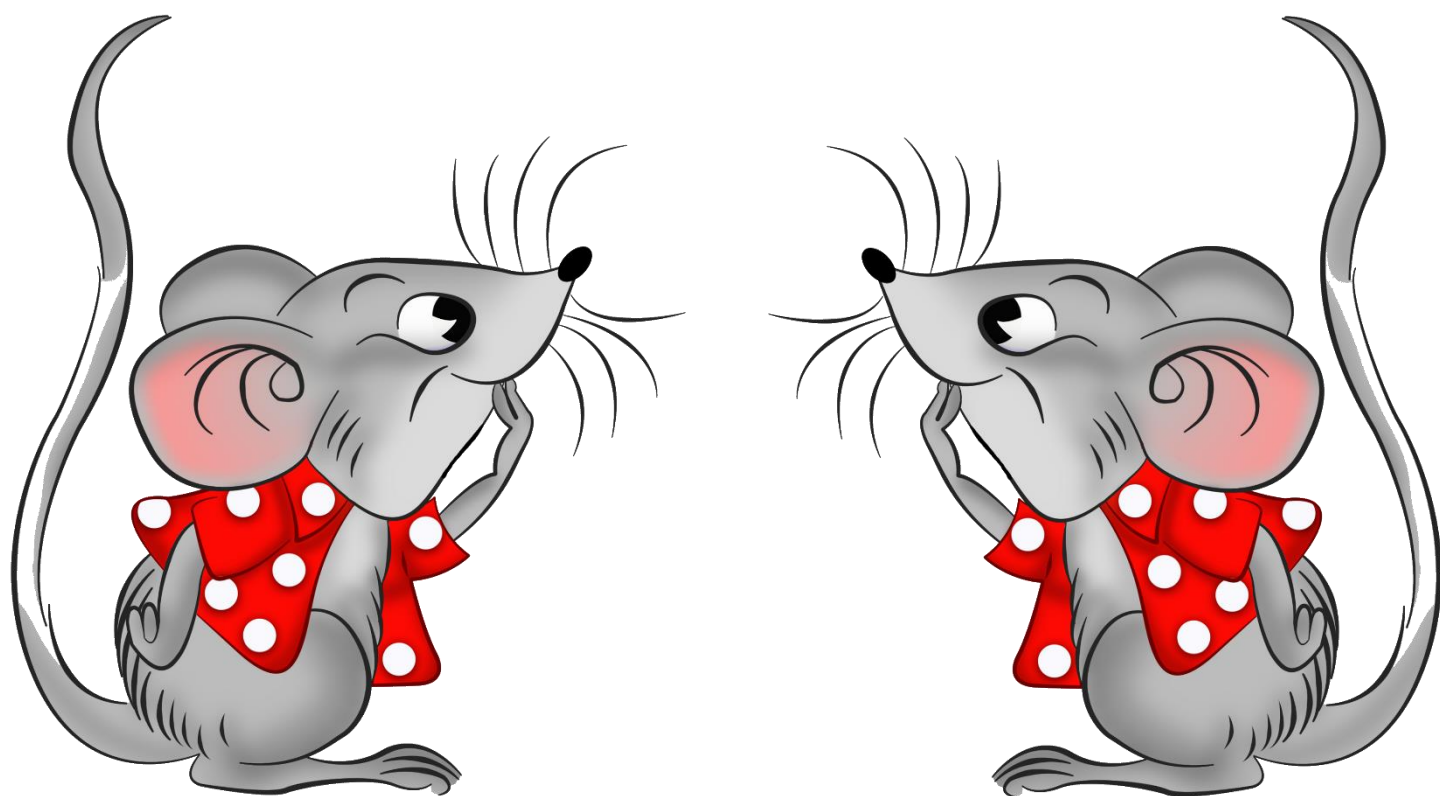
Мишка, мишка, что ты так храпишь?

Мишка, Мишенька, вставай!

Мишка, с нами поиграй!

После этих слов дети убегают, мишка их догоняет. Пойманные дети выходят из игры.

Мышки- шалунишки



На одной стороне площадки обозначаются норки мышей.

В норках располагаются мышки-шалунишки. На другой стороне площадки находится двор кота

Ведущий говорит слова:

Мышки в норочке сидят, мышки в щёлочки глядят (дети изображают подглядывание).

Они видят: хитрый кот

Дремлет сладко у ворот. (кот «дремлет» в обозначенном месте -«дворе»)

Кот ленивый будет спать,

Мышки выйдут погулять.

После этих слов «мышки» выскакивают из норки и маршируют вокруг спящего кота, приговаривая:

Погуляем у куста,

Не боимся мы кота! (шутливо грозят пальчиком)

У кота усищи (показывают усы)

Острые когтищи (показывают когти)

Ох, какой хвостиче (показывают хвост)

Крепко спит котиче

Заберём наш вкусный сыр,

А потом устроим пир!

Кот потягивается и произносит слова:

Разбудили вы кота, разбегайся, кто куда!

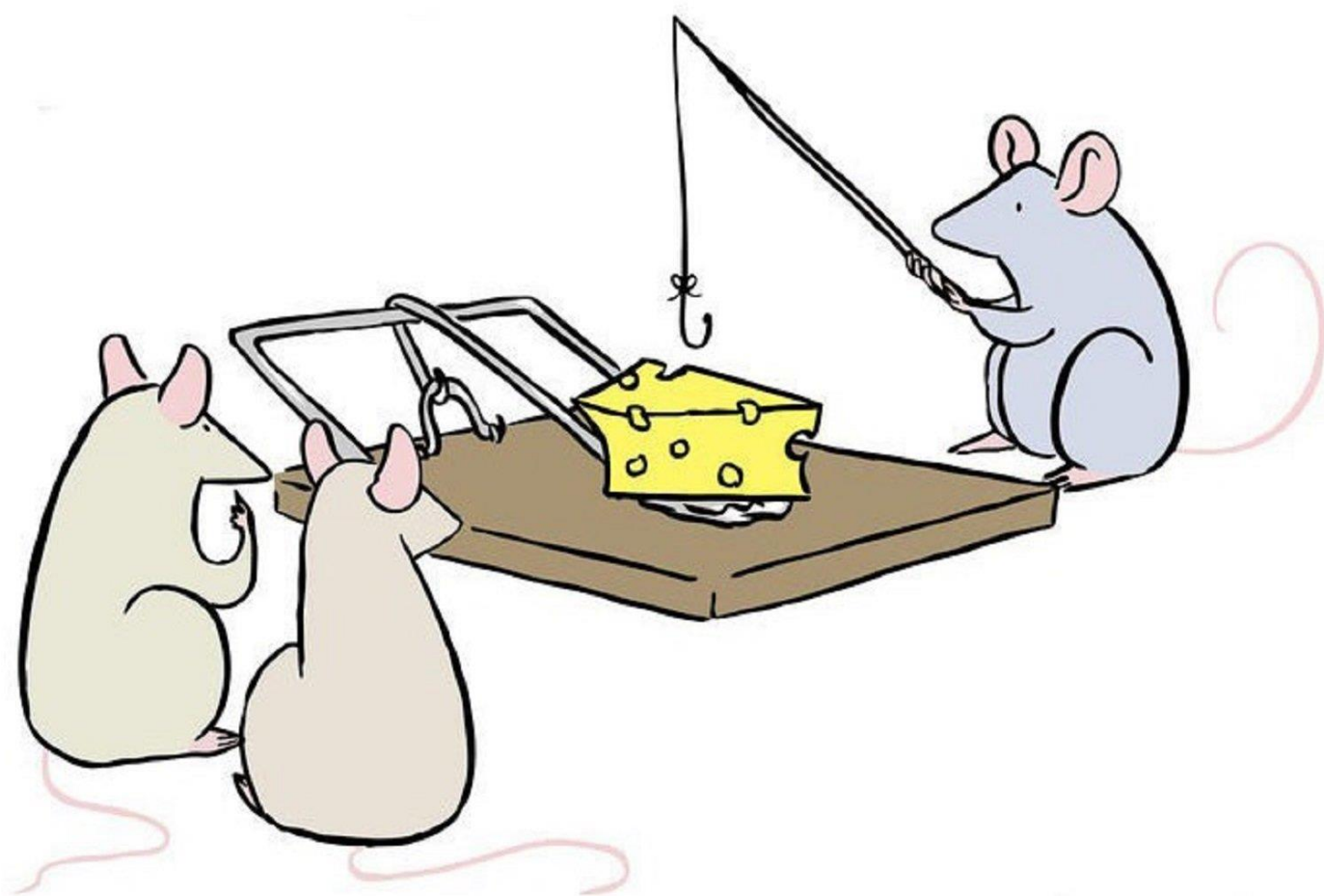
Мышки убегают и прячутся к себе в норку. Пойманные дети выходят из игры.

Море-берег



Игроки встают в круг. Когда ведущий говорит: «Море», все играющие прыгают вперед на шаг, двумя ногами разом. А если ведущий говорит: «Берег», все игроки отпрыгивают обратно. Ведущий может путать игроков. Те, кто ошибся, садятся на корточки в середине круга.

Мышеловка, мышь, сыр



Дети делятся на две команды (мальчики и девочки, или парами). Одна команда мыши, вторая – мышеловка. Дети-мышеловка держат в руках парашют. В центре круга под парашютом стоит контейнер с мелким спортивным инвентарём (сыр). Педагог включает музыку, дети-мыши пробегают под парашютом, берут из контейнера инвентарь, и носят себе в дом. Как только музыка останавливается, мышеловка захлопывается. Пойманные дети выходят из игры. Затем команды меняются ролями. В конце игры подводятся итоги, отмечается самая ловкая и быстрая мышка, которая собрала больше всех сыра.

Найди пару



В центре зала лежит обруч, в котором находятся предметы в соответствии с количеством детей. Это может быть мелкий спортивный инвентарь, разрезные картинки, листы цветной бумаги, и т.д.) Дети врассыпную выполняют задания педагога: ходьбу на носках, на пятках, высоко поднимая колени, бег, подскоки, ползание. По звуковому сигналу (свисток, удар бубна) подбегают к обручу, берут карточку, ищут пару, становятся в и.п. по заданию педагога. Затем возвращают предметы в обруч и продолжают выполнять упражнения по заданию педагога.

Упражнения:

- упражнения на развитие равновесия
- упражнения в разных и.п. стоя, сидя, стоя на коленях, лицом друг к другу. Спина друг к другу, боком друг к другу. Можно использовать схемы.

Найди свой аэродром



В зале расположены ориентиры 4 основных цветов. На полу в центре площадки находится обруч, в котором лежат картинки самолётов 4 основных цветов. По команде педагога «**Самолёты, на взлёт!**» дети «запускают» моторы и бегают по залу врассыпную. По команде «**Нелётная погода!**» дети подбегают к обручу, берут карточку, и бегут к соответствующему ориентиру. Педагог проверяет правильность выполнения.

Накорми птенцов



Дети стоят по 2-3 человека в обручах (гнездах), расположенных по кругу, у каждого в руках прищепка.

В центре круга разбросаны веревочки (червячки), шнурки (гусеницы).

Педагог говорит слова:

В гнездах птенчики сидят,

Кушать просят, кричат.

Червячков и гусениц клювиком хватайте -

В гнезда собирайте.

Дети выходят из гнёзд, и идут собирать гусениц и червячков, относя их в свой обруч.

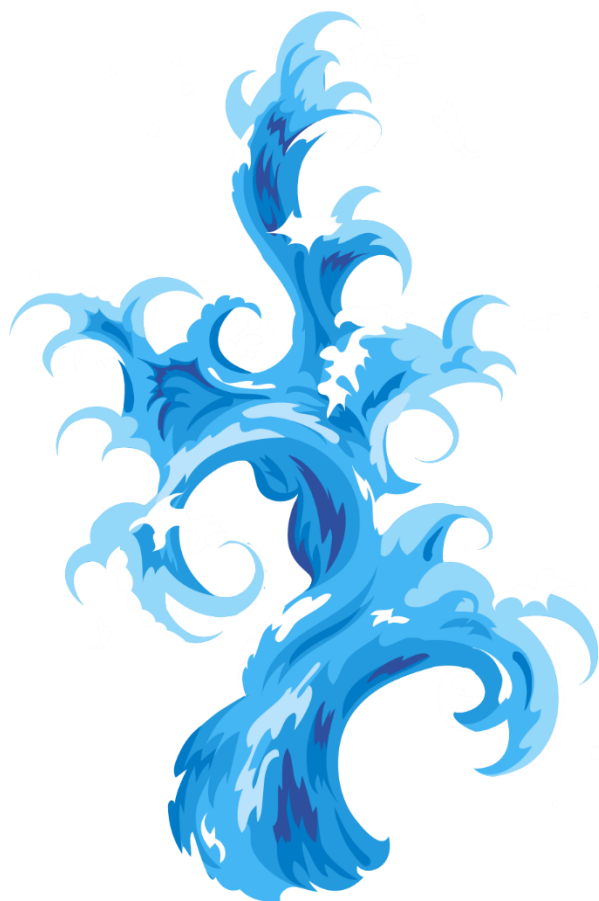
Правила: собирать червячков можно только прищепкой.

Ноги от земли



Дети двигаются по залу врассыпную, выполняя задания педагога (бег, прыжки, ползания, и т.д.) Как только педагог произнесет: «Раз, два, три, Ваня, лови!», все участники разбегаются, стараясь взобраться на любое возвышение (скамейки, гимнастическая лестница, ступы, массажные полусферы, балансиры и т.д.), где можно поднять ноги над землей. А водящий (ребёнок, которого назвал педагог) старается кого-либо поймать. Когда все дети окажутся на возвышении, педагог даёт команду «Раз, два, три, беги!» и игра продолжается. Педагог каждый раз называет другого водящего.

Огонь-вода



Дети в колонне выполняют различные виды ходьбы, бега, прыжков. По команде педагога «Огонь» приседают, по команде педагога «Вода» - продолжают движение. Дети, неправильно выполнившие задание, выходят из игры.

1 вариант: выполнение задания по команде педагога

2 вариант: команда заменяется звуковым сигналом, например один свисток – «ОГОНЬ», два свистка «ВОДА».

Огуречик



На игровой площадке обозначаются дом мышки и дом детей. Дети из своей шеренги идут к дому мышки, проговаривая слова:

Огуречик, огуречик,

Не ходи на тот кончик.

Там мышка живет,

Тебе хвостик отгрызет.

После этих слов дети убегают в свой дом, мышка их догоняет. Пойманные дети выходят из игры. Роль водящего выполняет педагог.

Озорные ветерки



В центре зала лежит обруч, в котором лежат ленточки 4 основных цветов. На площадке находятся большие ориентиры 4 цветов. Дети стоят в кругу и произносят все вместе слова:

«Мы, ветерки, летаем, и землю согреваем»

Под удар бубна ветерки разлетаются врассыпную, по окончании звучания бубна дети подбегают к обручу, берут ленточку, подбегают к соответствующему ориентиру. Затем складывают ленточки в обруч, и игра повторяется.

Осьминог



Все играющие-«Рыбки» встают вокруг водящего-«Акулы» на одной стороне площадки, на другой стороне площадки находится «Осьминог» (балансиры, массажные полусферы), выложенные в виде осьминога. «Рыбки» начинают движение вокруг «Акулы» проговаривая слова:

Осьминог, осьминог,

У тебя же восемь ног.

Осьминог нас защити,

От акулы нас спаси!

После слова «*Спаси!*», «Акула» выплывает на охоту, а «Рыбки» от неё убегают или прячутся у осьминога.

ОХОТНИК И ЗАЙЦЫ



Дети стоят в кругу, передавая мяч друг другу, говорят считалку:

Раз, два, три, четыре, пять,

Вышел зайчик погулять.

Вдруг охотник выбегает,

Прямо в зайчика стреляет:

Пиф! Паф! Не попал –

Серый зайчик убежал!

Ребёнок, у которого оказался мяч, когда считалка закончилась, становится водящим-охотником. Водящий ловит зайцев мячом. Для детей младшей группы педагог оказывает помощь или выполняет роль водящего.

ОХОТНИК И белки



Считалкой выбирается водящий - «Охотник».

Остальные дети «Белки» стоят вокруг водящего. Водящий – «Охотник»

проговаривает слова:

Я охотник очень злой,

Я спешу к себе домой.

Белки, белки, помогите –

Мне дорогу подскажите!

После последних слов, дети разбегаются в разные стороны уворачиваясь от «Охотника», который старается их поймать.

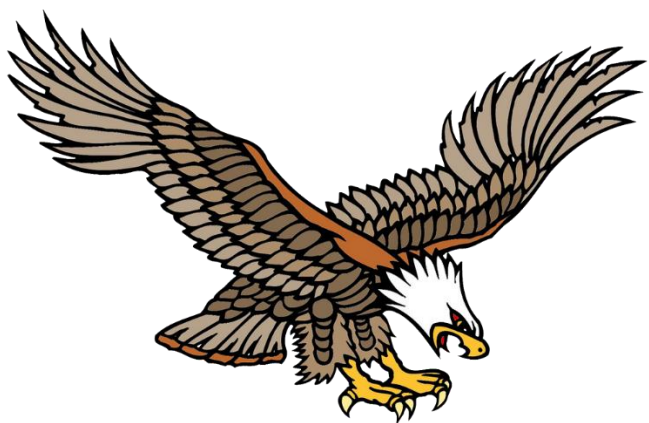
Правила:

Детям - «Белкам» нужно встать на деревянную поверхность, чтобы избежать «Охотника» (скамейки, ребристые доски, «кирпичики»).

Находиться на деревянной поверхности продолжительное время «Белкам» нельзя.

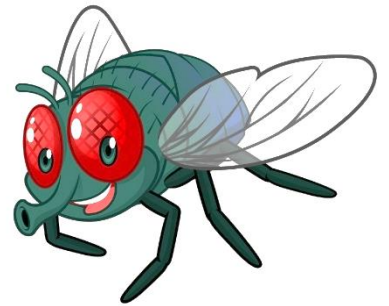
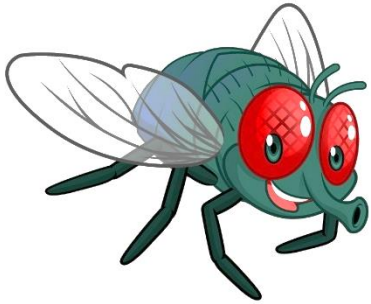
Пойманные «Белки» уходят в «мешок» (выходят из игры, можно взять игровой парашют или туннель).

ОХОТНИКИ И СОКОЛЫ



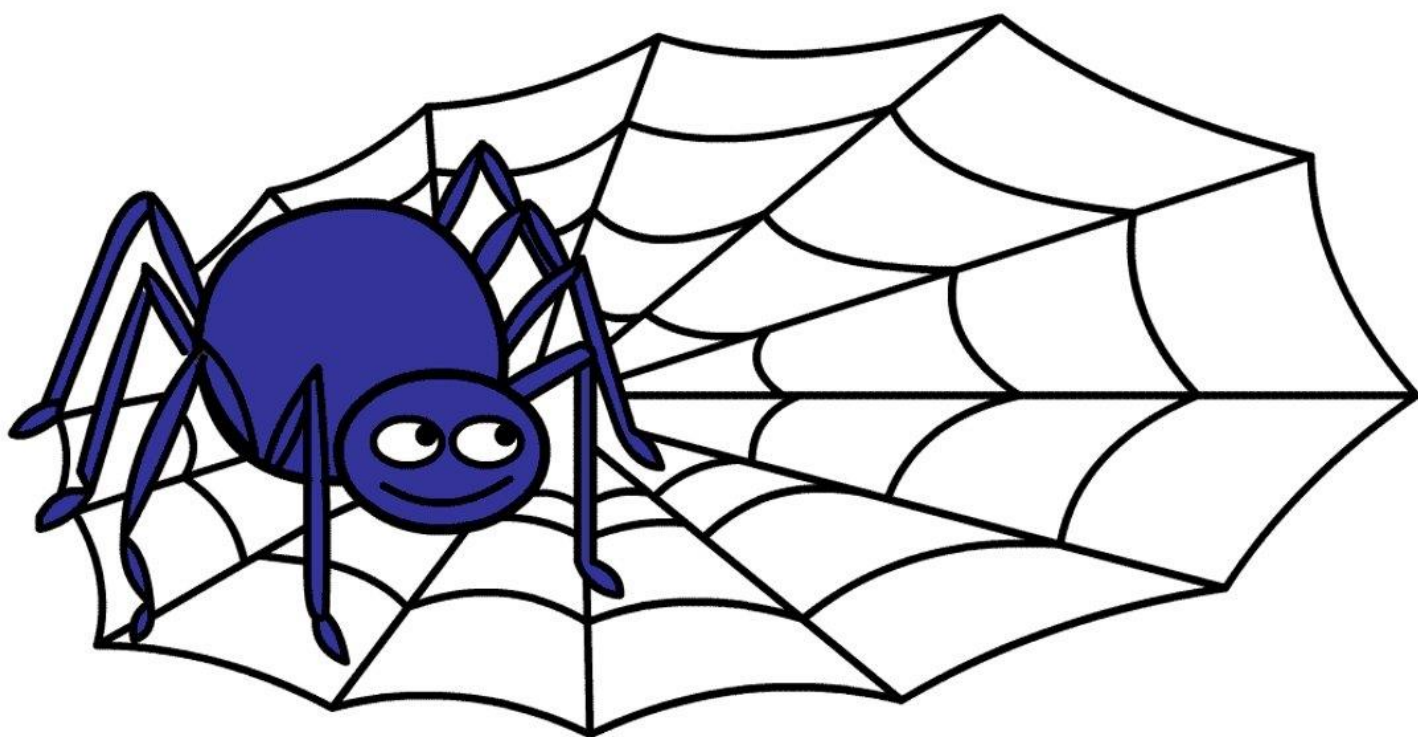
Все участники — соколы, находятся на одной стороне зала. Посередине зала находятся два охотника. Как только инструктор подаст сигнал: «Соколы, летите!», участники должны перебежать на противоположную сторону зала. Задача охотников поймать (запятнать) как можно больше соколов, прежде чем те успеют пересечь условную линию. Повторить игру 2-3 раза, после чего сменить водящих.

Паук и мухи



В одном из углов зала кружком обозначается паутина, в которой находится водящий- «Паук». Все остальные дети - мухи. По команде педагога мухи врассыпную выполняют задания педагога (прыгают, бегают и т.п.). По команде педагога «**Паук!**» мухи замирают (встают в и.п. на сохранение равновесия). «Паук» выходит из укрытия и внимательно осматривает всех мух. Тех, которые пошевелились, он отводит в свою паутину. После двух-трех повторений водящий меняется.

Паучок-старичок



Выбираются двое водящих, это «Паучок - старичок», которые становятся друг к другу лицом, соединяют обе руки и поднимают их вверх «воротами». Остальные играющие, произнося слова, проходят между двумя водящими друг за другом:

Жил на свете паучок,

Быстроногий старичок.

Паучку нужна сноровка,

Сети он раскинет ловко.

И висит ловушка,

Берегитесь, мушки!

По окончанию слов, Водящие резко опускают руки. Игрок, который попался в «сеть» (между руками водящих) присоединяется к водящим. Таким образом, получается «сеть», где уже три «Паучка – старичка». Игра продолжается, все новые пойманные игроки становятся «сетью», пока не останется последний игрок.

Панас



Считалкой выбирается водящий – «Панас». Он становится на одну сторону площадки, остальные дети – на другой.

Дети кричат: ***Как зовут?***

Водящий отвечает: ***Панас!***

Дети: ***Где стоишь?***

Панас: ***На горе!***

Дети: ***Что продаёшь?***

Панас: ***Квас!***

Дети: ***Лови мух, а не нас!***

Пограничники

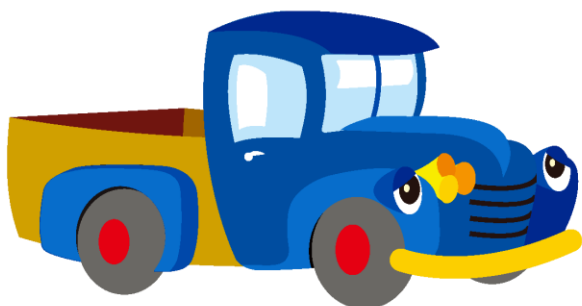
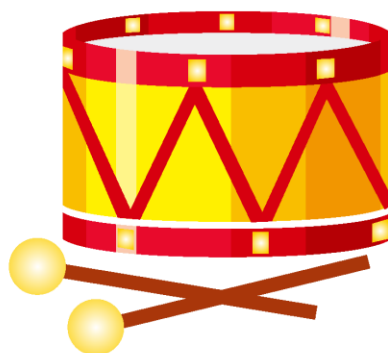


Игроки стоят в шеренге. По команде педагога они выполняют различные движения, однако движения можно выполнять, только если педагог произнес кодовое слово «пограничники». Например, по команде «пограничники, руки вверх» дети должны выполнить движение, а по команде «руки вверх» - стоять неподвижно. Дети, нарушившие правила, делают шаг вперёд. Выигрывают дети, оставшиеся стоять на своём месте.

Усложнение:

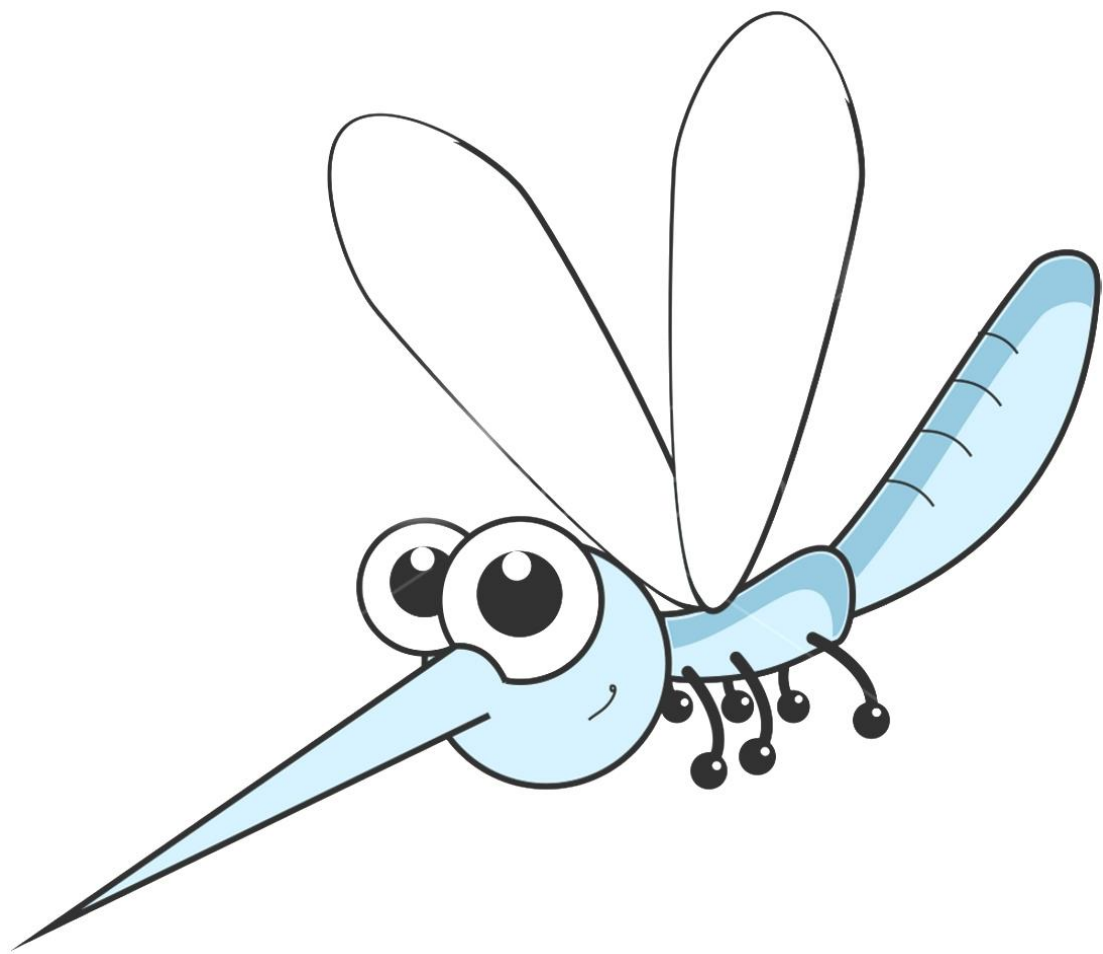
1. Педагог, выполняя движения вместе с детьми, старается их обмануть.
2. Команды заменяются схемами, при этом команда выполняется, если на схеме изображён пограничник.

Подними игрушку



В центре круга лежит игрушка. Дети стоят в кругу на определённом расстоянии. Круг можно ограничить разметкой или верёвками. Звучит музыка, дети двигаются по кругу или выполняют любые танцевальные движения. С остановкой музыки дети стараются быстро добежать до игрушки и поднять её вверх. Отмечается ребёнок, выполнивший задание быстрее всех.

Поймай комара



Играющие-«лягушата» садятся в низкий присед по кругу друг от друга на расстоянии вытянутых рук, лицом к центру. Педагог берет в руки палку (длиной 1—1,5 м) с привязанным на шнуре (длиной 0,5 м) клеенчатым или пластиковым комаром и встает в середину круга. Педагог произносит слова:

Поют лягушки хором.

Какой прекрасный хор!

Вот есть же хор, в котором

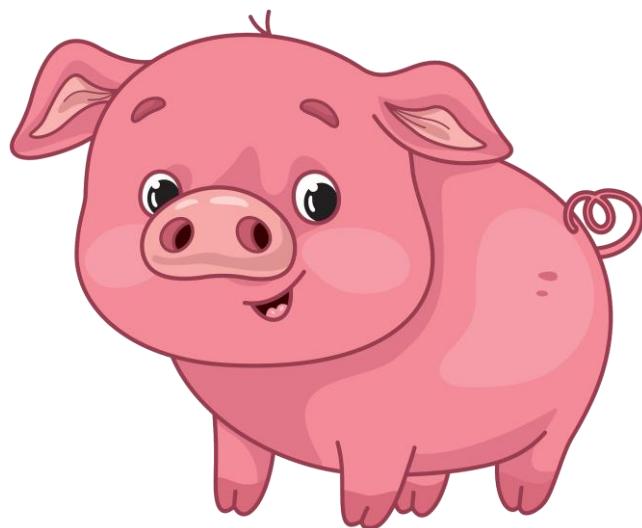
Не нужен дирижер!

- Эй, лягушки! Не зевайте –

Комара скорей поймайте!

После этих слов педагог начинает медленно вращать палку (кружит комара) немного выше головы играющих. Когда комар летит над головой, дети подпрыгивают, стараясь его поймать. Тот, кто схватит комара, говорит: «**Я поймал!**».

Поросята и волчата



Играющие делятся на 2 команды «поросята» и «волчата». На одной стороне площадки, за линией - дом «поросят». На противоположной стороне площадки за другой линией - дом «волчат». Дети стоят в шеренге.

«Поросята» выбегают, выполняя подскоки, и произносят хором слова:

***Жили, были поросята,
Очень дружные ребята.***

Играли, веселились

Целый день резвились!

После этих слов волчата сердито рычат «р-р-ы-ы» и выбегают ловить поросят, стараясь задеть их рукой. Поросята убегают домой.

Пойманные дети выходят из игры. Игра продолжается. После 2 повторений команды меняются ролями.

Плетень



Дети делятся на две команды, в каждой команде выбирается капитан. Каждая команда строится в шеренгу в определённом месте зала, и берётся за руки через одного (заплетают плетень). По команде педагога «**Разбежались!**» дети бегают по залу врассыпную, по команде «**Плетень!**» - строятся в шеренги за своими капитанами и заплетают плетень. Выигрывает команда, быстрее выполнившая задание.

ПТИЧКИ И ВОРОН



Выбирается водящий – «Ворон», остальные дети – «птички». На площадке обозначается дом Ворона и птичек (скамейки).

Дети – «птички» бегают врассыпную, машут руками (летают), приседают (зернышки клюют), проговаривая слова:

Маленькие птички,

По небу летали,

По небу летали,

Песни распевали!

По команде педагога «*Прилетел вдруг ворон!*»

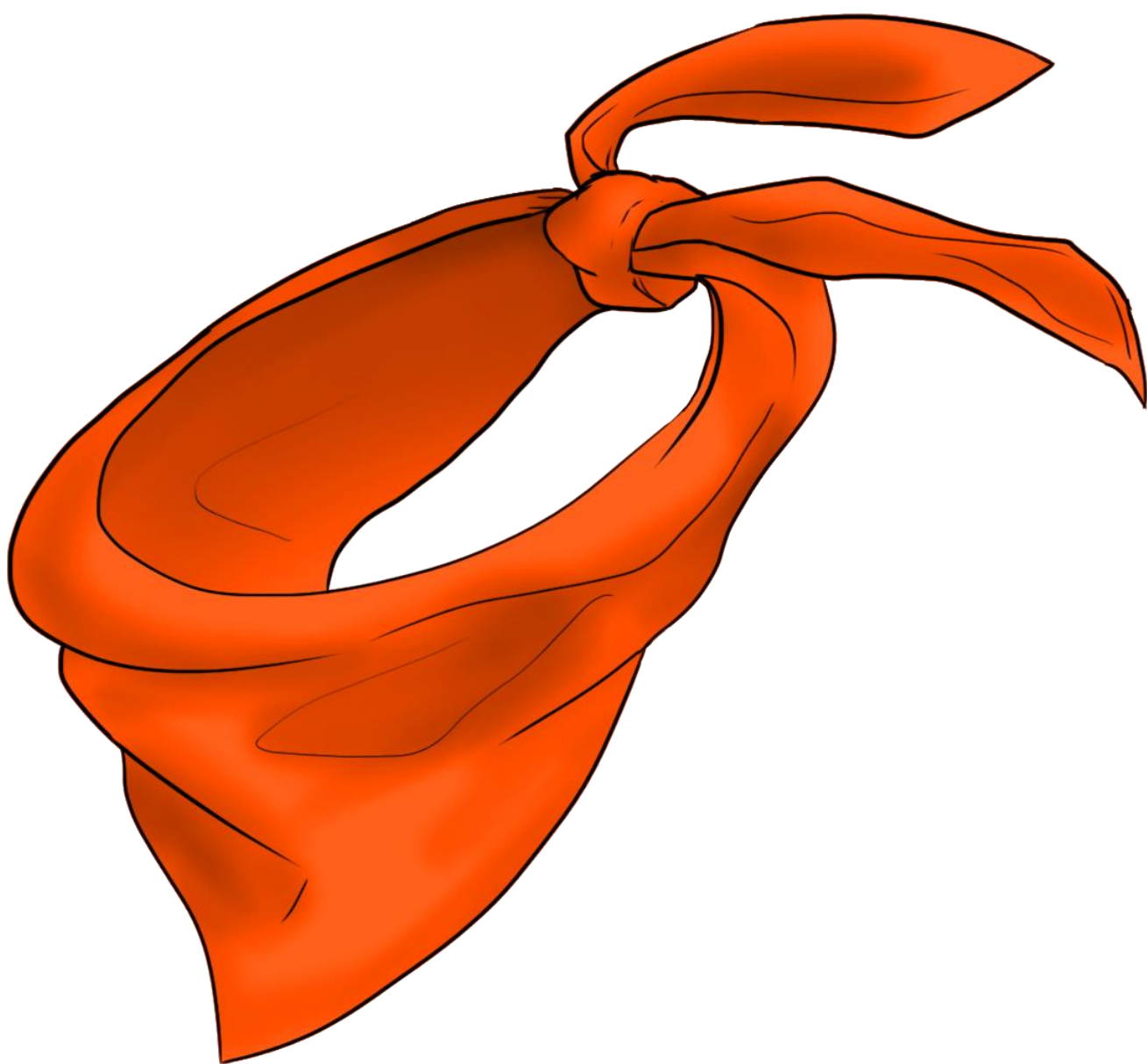
«Ворон» говорит: «*Кар-р-р, кар-р-р!*»

Педагог говорит:

«*Птичек распугал!*»

«Ворон» вылетает и старается догнать «птичек». А «птички» улетают в «домики» (сажаются на скамейку).

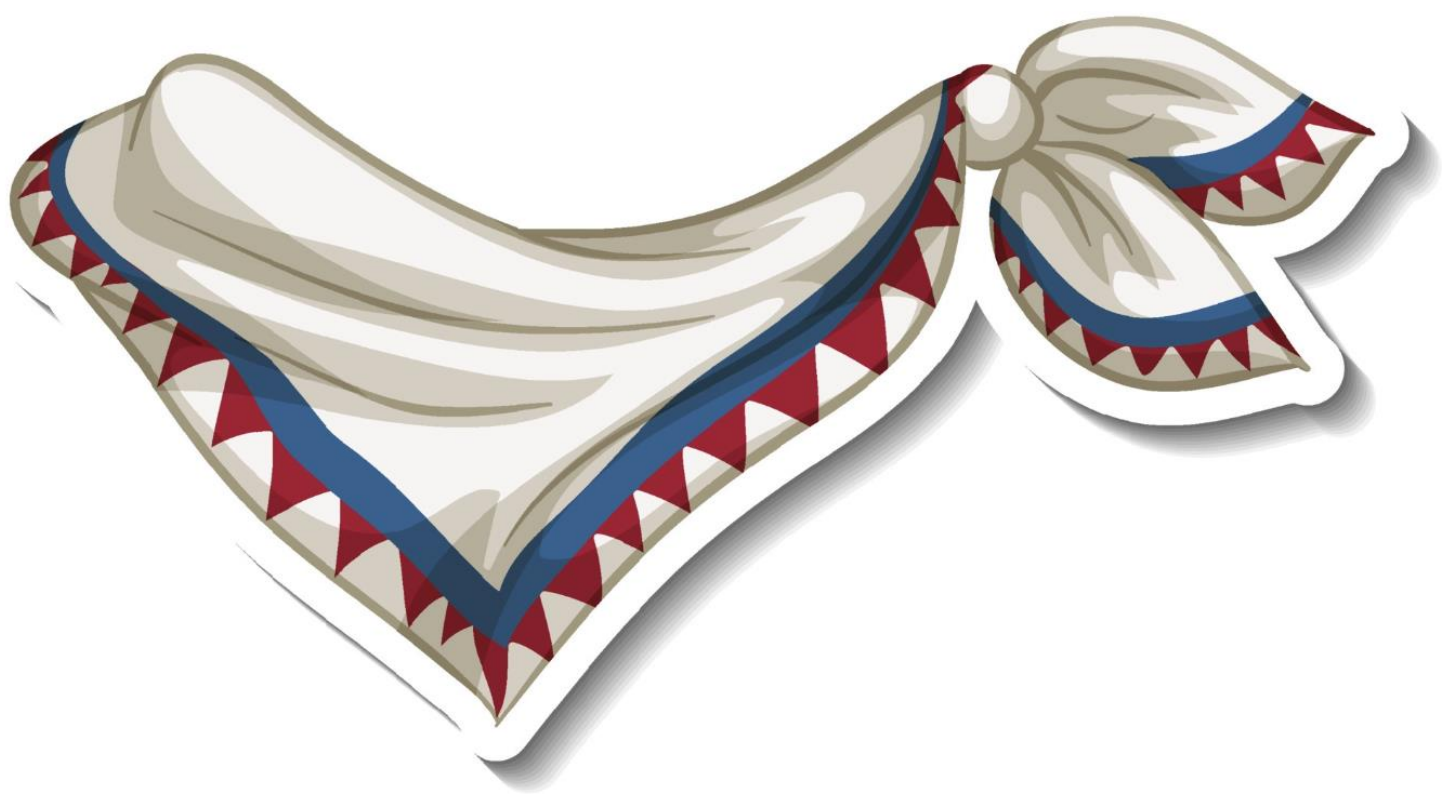
Платок



Играющие сидят в кругу в центре игровой площадки. Водящий остаётся за кругом. Он берёт в руки платок, свёрнутый жгутиком, и, обегая круг за спинами сидящих, незаметно кладёт платок на плечо одного из играющих, и продолжает бежать по кругу. Если играющий заметит платок у себя на плече он быстро встаёт и пытается догнать водящего, а тот стремится занять свободное место.

Правила: бежать можно только в одном направлении.

Платочек



Играющие делятся на две команды и выстраиваются в шеренгу друг напротив друга, держат руки за спиной. В центре между шеренгами находится обруч, в котором лежит платочек.

Первый, кто стоит в каждой шеренге, также держит в руке платочек. По команде педагога **«Скорей шагай – платочек передай!»**, игрок с платочком в руках идет за спинами игроков своей шеренги и незаметно вкладывает платочек в руку одного из детей. Не останавливаясь, доходит до конца своей шеренги и встает в конец. После этого педагог дает команду **«Платочек поменяй!»**. Игроки, у которых в руках окажется платочек, должны добежать до обруча и поменять свой платочек на тот, который лежит в обруче. Побеждает та команда, чей игрок это сделает первым.

Правила:

1. Выбегать с платочком можно только по команде водящего
2. Игроки не должны создавать помех друг другу

Петух и дети



На одной стороне игровой площадки располагается водящий-«Петух», на другой стороне находится дом детей. Дети идут к «Петуху», проговаривая слова:

*Петушок, петушок,
Золотой гребешок,
Масляна головушка,
Шёлкова бородушка!
Что ты рано встаёшь,
Детям спать не даёшь?*

Водящий-«Петух» громко кричит «*Ку-ка-ре-ку!*» и бежит ловить детей, а дети, стараясь убежать от водящего, прячутся в своём доме. Пойманные дети выходят из игры.

Продавец горшков



Играющие разделяются на две группы. Дети-«горшки», встав на колени или усевшись на пол, образуют круг. За каждым «горшком» стоит игрок - хозяин «горшка», руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- *Эй, дружок, продай горшок!*

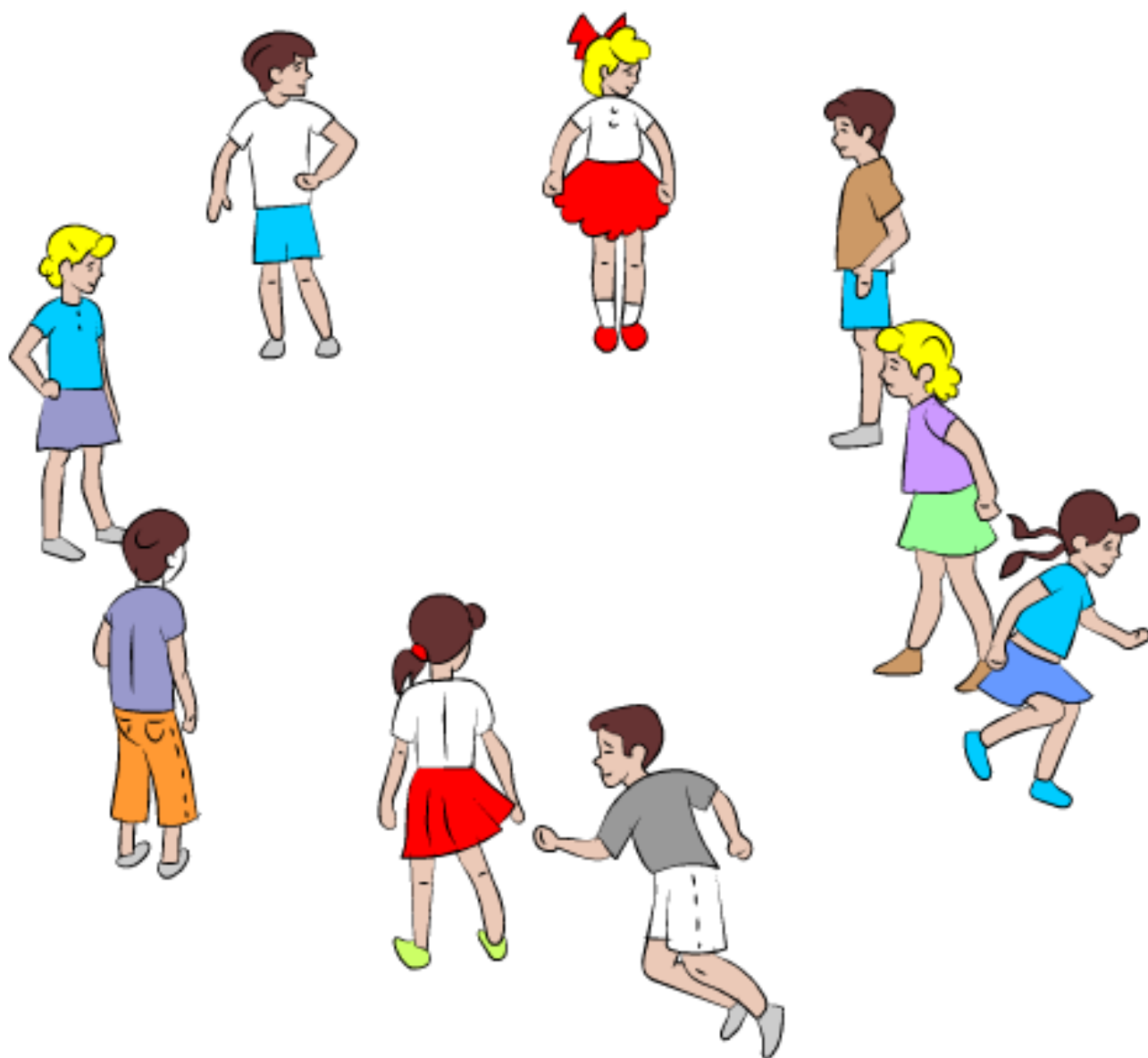
- *Покупай.*

- *Сколько дать тебе рублей?*

- *Три отдай.*

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг оббегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Пустое место

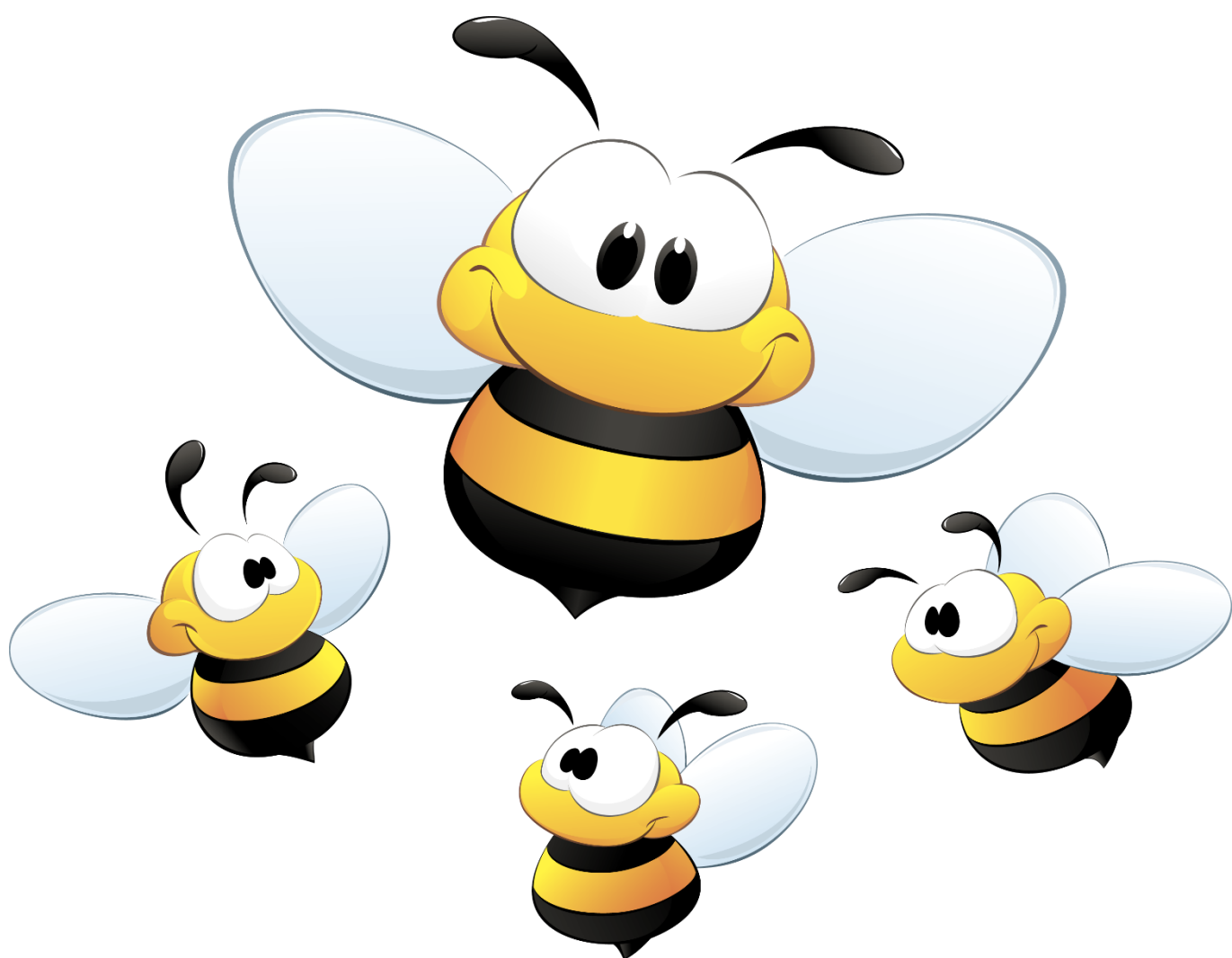


Одного из участников выбирают водящим. Остальные игроки становятся в круг. Водящий идёт за кругом и говорит:

*Как сорока стрекочу,
Никого в дом не пущу.
Как гусыня гогочу,
Тебя хлопну по плечу
Беги!*

Сказав «беги!», водящий слегка ударяет по плечу одного из игроков, а тот, кого ударили, бежит со своего места по кругу навстречу водящему. Оббежавший круг раньше, занимает свободное место, а оставшийся становится водящим.

Пчёлки



Дети стоят в кругу, внутри круга находятся 3-4 игрока-«пчёлки», которые кружатся и изображают полет пчел. Дети идут по кругу, приговаривая:

Шли мы, шли лесной дорожкой

Вышли к маленькой сторожке,

Ульи здесь стоят в рядок

Пчёлки носят здесь медок.

Мы медку хотим отведать

И у пчёлочек отобедать.

«Пчёлки» в ответ хором говорят:

Мы медку вам не дадим,

Мы ужалить вас хотим!

После этих слов дети убегают. За ними гонятся «пчёлки». Каждая хочет «ужалить», дотронуться до кого-нибудь из детей. «Ужаленные» игроки становятся выходят из игры.

Ручейки и озёра



Дети делятся на 2 команды, выбираются капитаны. По заданию педагога дети в рассыпную выполняют разные движения: бегают, ползают, прыгают, и т.п. По команде «Ручейки» - строятся в колонну за капитаном, по команде «Озёра» - строятся в круг. Выигрывает команда, быстрее выполнившая построение.

Усложнение: команда педагога заменяется звуковым сигналом и схемой «ручейки» (могут быть разные варианты построения)

- построение в колонну
 - построение в шеренгу
 - построение в колонну первый стоит, второй приседает и т.д.
 - построение в колонну первый стоит на носках, второй на одной ноге
- «озёра»
- построение лицом в круг
 - построение спиной в круг
 - сидя лицом в круг
 - сидя спиной в круг

Растяпа



Игроки становятся в круг парами друг за другом. Выбирается один водящий, он в центре круга. Внутренний круг начинается двигаться боковым галопом под музыку в правую или левую сторону по заданию педагога. Как только музыка прекращается, все дети, находящиеся во внутреннем круге, не исключая водящего, прячутся за спину любого стоящего в наружном круге, образуя новую пару. Тот, кто остался без пары – «растяпа», он становится в центр круга и считает: «Раз, два, три!», а остальные говорят хором: «Растяпа ты!». После этого внутренний круг опять начинает двигаться по заданию педагога.

Правила:

Если в течение игры один и тот же играющий остается «растяпой» во второй раз, то он считает до пяти: «Раз, два, три, четыре, пять!», и все хором говорят, показывая на него пальцем и размахивая рукой в такт словам: «Растяпа, ты опять!». Если он остаётся в третий раз, то говорит: «Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь!», а ему отвечают: «Растяпа, ты совсем!», а на четвертый раз он считает до восьми, остальные скандируют: «Растяпу, мы забросим!» и обычно на этом игра заканчивается.

Самолёты

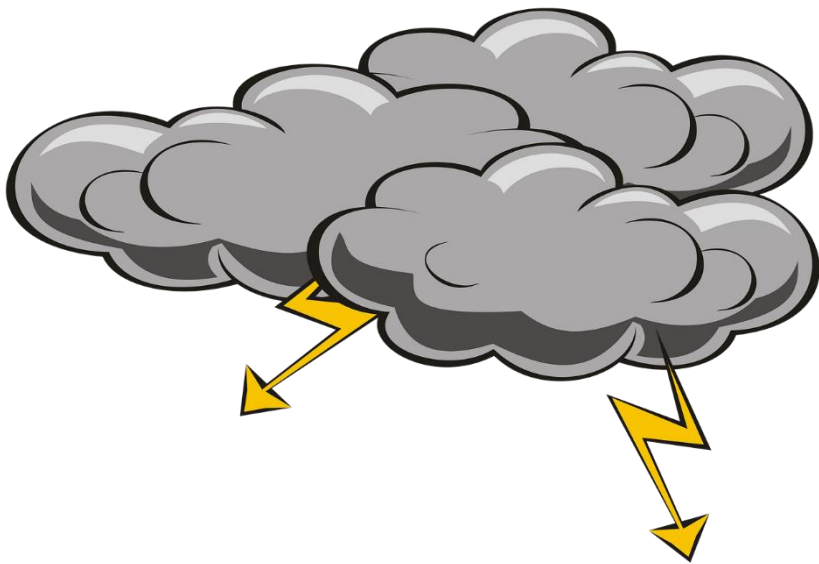


Дети стоят вокруг игрового парашюта, запоминают свой сектор. По команде педагога «Полетели!» разбегаются в рассыпную. У педагога в руках карточки 4 основных цветов. Педагог поднимает карточку вверх, дети, которые стояли перед сектором такого же цвета, возвращаются на своё место (самолёты возвращаются на аэродром). Как только педагог поднимает вверх карточку другого цвета, дети, стоящие вокруг парашюта, разбегаются, а к парашюту подбегают другие.

Усложнение:

- дети перед парашютом стоят в и.п. на развитие равновесия.

Самолётики и туча



Дети делятся на 2 команды: одна – самолётики, другая – туча. В центре зала обозначается большой круг (разметка, верёвки, и т.д.) – это аэродром. Педагог читает стихотворение, а дети должны изображать то, о чём в нём говорится:

Самолётики летят

И на землю не хотят.

В небе весело несутся,

Но друг с другом не столкнутся.

Дети, которые изображают «самолётики», расставив руки в стороны, начинают лететь за пределами круга.

По команде педагога:

Вдруг летит большая туча,

Стало всё темно вокруг.

Самолётики – в свой круг!

При этих словах дети – «туча», пытаются поймать «самолётики». Кто успел залететь на аэродром, тот спасён, кого поймали – становится тучей.

Сапожник



С помощью считалки выбирается «Сапожник», он размещается в центре площадки, остальные дети идут по кругу.

Сапожник обращается к детям:

Дети, дети вы куда идете?

Дети отвечают:

Ой! Сапожник! Мы идем на площадь.

Сапожник:

Дети, дети, башмачки порвете

Дети:

Ой! Сапожник, ты их залатаешь?

Сапожник:

Дети, дети, кто же мне заплатит?

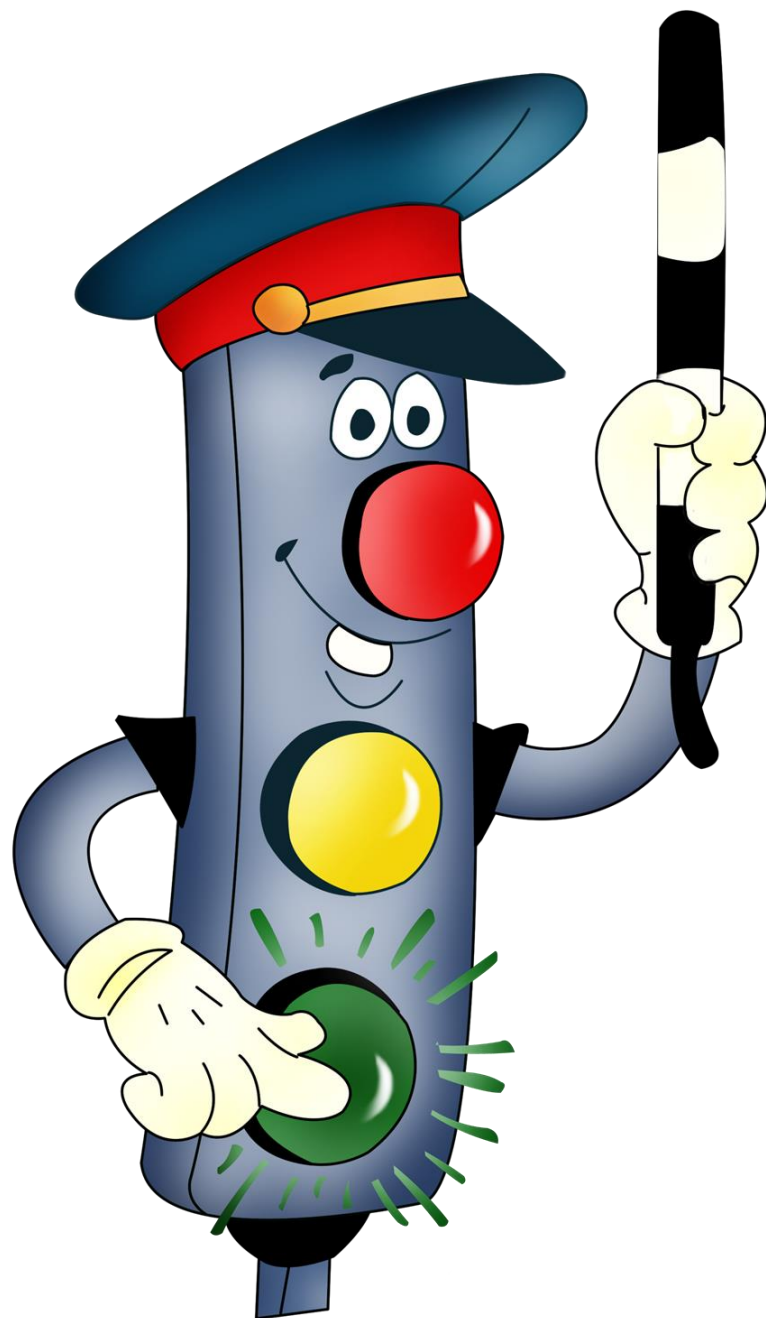
Дети:

Ой, сапожник, тот, кого поймаешь!

После этих слов, дети разбегаются в разные стороны, сапожник ловит.

Пойманные дети выходят из игры.

Светофор



У педагога в руках карточки зелёного, жёлтого, красного цвета. Дети двигаются по залу в колонне или врассыпную, выполняя разные задания педагога: бег, прыжки, ползание, и т.п. Педагог показывает зелёную карточку – выполнять движение можно, жёлтую карточку – движение выполняется на месте, красную карточку – движение не выполняется.

Солнечный зайчик



На игровой площадке в разных местах лежат султанчики (мягкие кубики, мочалки, и т.п.) жёлтого цвета. Предметов меньше, чем количество детей. Дети врассыпную ходят по залу, проговаривая слова:

Солнечный зайчик

Бежит по стене,

Словно сыграть

Предлагает тебе.

Ну же, скорей

Догони и поймай,

Солнечный свет

Удержи, не пускай!

По окончании слов дети стараются добежать до султанчиков и взять их в руки. Те, кто не успеет взять султанчики выходят из игры. Далее игра продолжается, а педагог убирает несколько султанчиков.

Серый кот



По считалке играющие выбирают «кота». Остальные – «мыши». «Мыши» встают за «котом» в колонну, выполняют ходьбу по площадке. Между «котом» и «мышами» происходит разговор:

– *Есть мыши в стогу?*

– *Есть!*

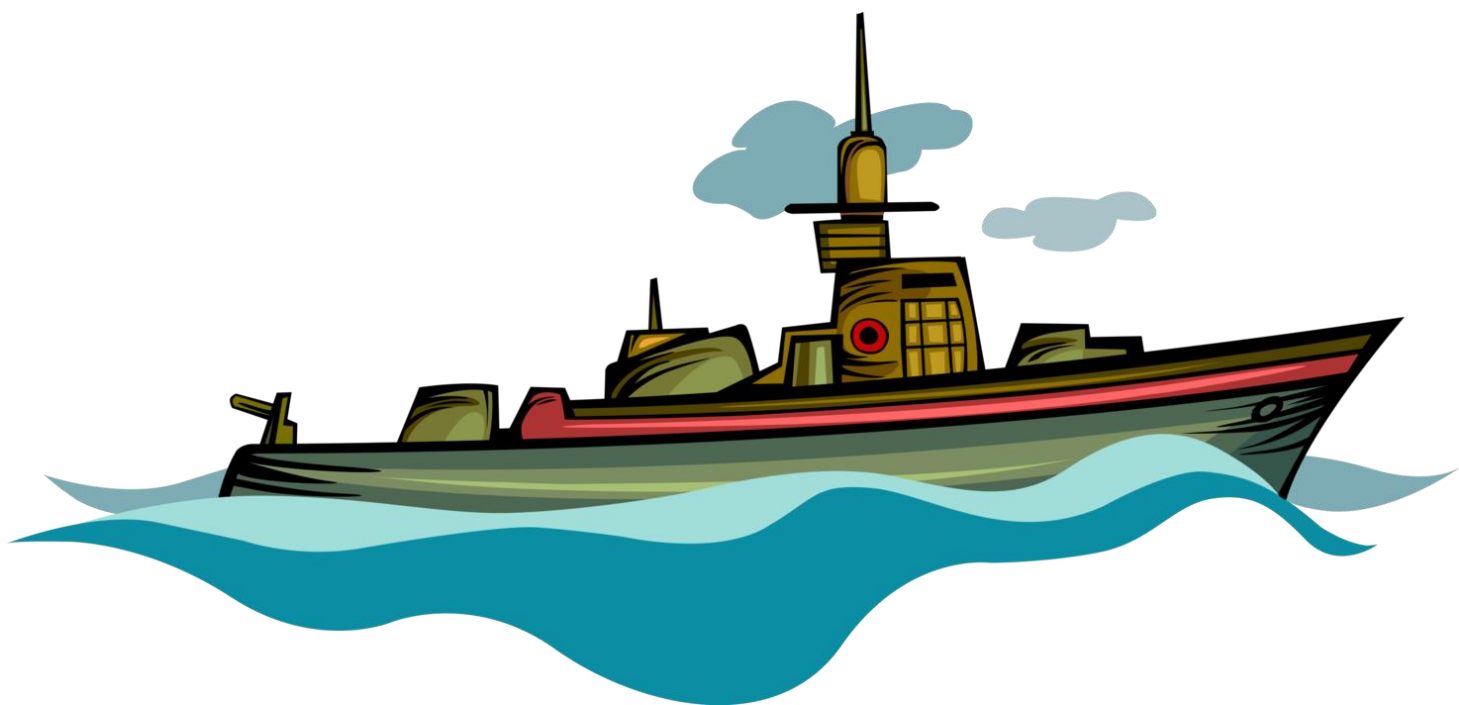
– *Боятся кота?*

– *Нет!*

– *А я, Котофей, разгоню всех мышей!*

«Мыши» разбегаются, «кот» ловит их. Пойманные дети выходят из игры. Роль кота может выполнять педагог.

Северный флот



Выбирается водящий. Он становится ведущим кораблем. Каждый игрок - корабль стоит у своего причала – в обруче. У ведущего причала нет. Под бубен ведущий идет от одного корабля к другому. К кому он подходит и дотрагивается рукой – встает за ним. Так собирается эскадра кораблей. Когда все корабли собраны, ведущий подает сигнал (гудок), бубен замолкает. Все корабли бегут в круги - причалы, ведущий бежит тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим. Игра повторяется 2 - 3 раза.

Солнечные зайчики и снеговвики



Перед началом игры нужно выбрать из детей четырех «солнечных зайчиков» и четырех «снеговиков». «Снеговики» встают по углам площадки и готовят снежки. Остальные дети образуют круг, в центре которого стоят «солнечные зайчики».

Солнечные зайчики говорят:

Мы солнечные зайчики.

Снеговики отвечают:

А мы снеговики.

Солнечные зайчики:

Мы к вам пришли с улыбками.

Снеговики:

У нас для вас снежки.

Солнечные зайчики:

Мы вас теплом согреем.

Снеговики:

Мы заморозим вас.

Все дети:

Раз, два, три, беги скорей сейчас!

После этих слов дети из круга разбегаются по площадке.

Снеговики со своих мест стараются попасть по детям снежками. В кого попал снежок «замораживается» - стоит на месте, не двигаясь. «Солнечные зайчики» прикасаются к «замороженным» детям султанчиками, согревая их. Кого коснулся «солнечный зайчик», тот играет дальше.

Солнышко и дождик



Дети двигаются по залу, выполняя упражнения в соответствии с задачами занятия. По команде педагога «Солнышко» - выполняют задание, по команде педагога «Дождик» - прячутся в домике.

1 вариант: построение в колонну, шеренгу, круг

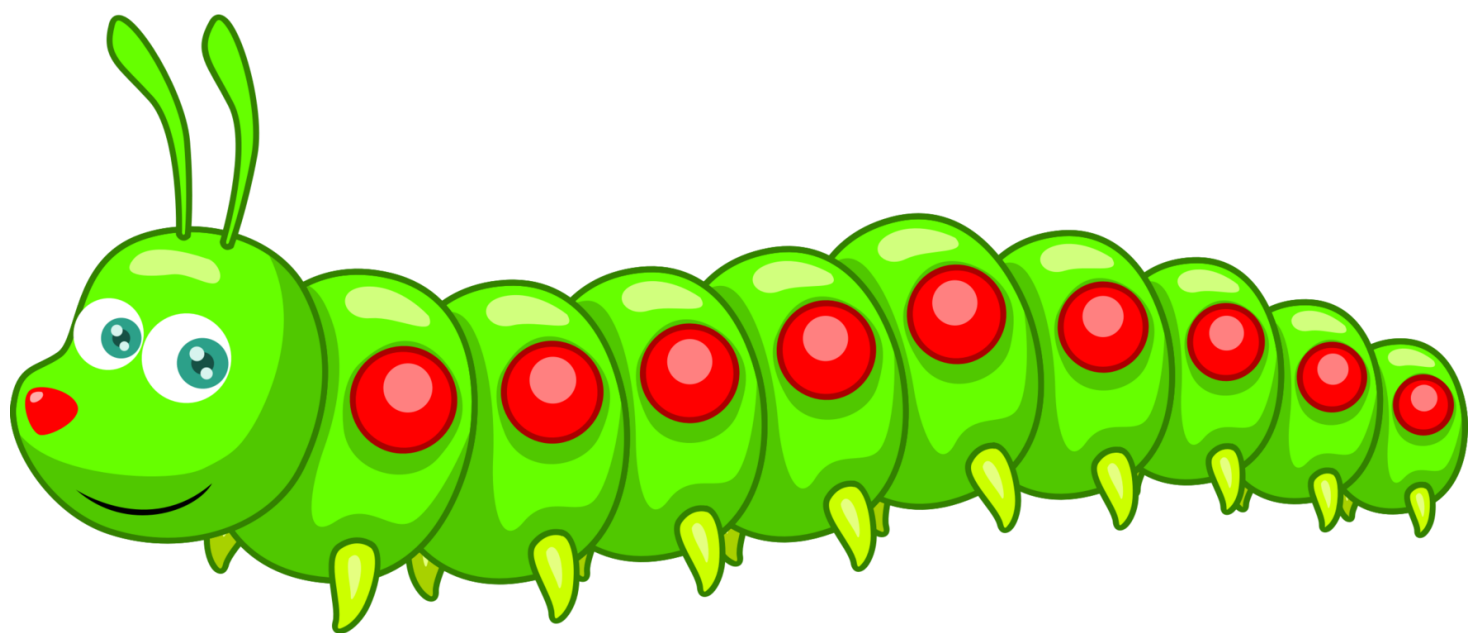
2 вариант: построение в 2, 3 колонны для выполнения ОРУ, нахождение своего места в зале

3 вариант: в зале ориентиры 4 основных цветов, и дети по команде педагога прячутся в домике определённого цвета

4 вариант: в зале ориентиры 4 основных цветов, и девочки и мальчики прячутся в домиках разного цвета

5 вариант: команды педагога заменяются карточками. Для этого варианта нужны карточки со схемами мальчиков и девочек, и 4 основных цветов.

Сороконожка



Дети делятся на две команды (две «сороконожки») и строятся в колонны. «Сороконожки» начинают движение в противоположные стороны, выполняя действия в соответствии с текстом:

Мчится утром по дорожке

Быстрая сороконожка.

Громко ножками стучит,

По делам она спешит.

Зацепилась за пенек

И задрала сорок ног.

Хи-хи-хи да ха-ха-ха,

Вот такая чепуха.

Как только начинает звучать музыка (бубен), дети ложатся на землю и барахтаются или разбегаются.

С окончанием музыки встают (собираются) и строятся в колонны. Выигрывает та команда, которая быстрее построится.

Сугроб



Дети стоят в кругу, передавая друг другу рукавицу, проговаривают слова:

1,2,3,4,5

Начинаем мы играть!

Громче музыка играй,

Рукавицу передай.

Как услышишь слово «Стоп!»

Превратишься ты в сугроб!

Команду «Стоп!» произносит педагог в любой момент. Ребёнок, у которого в руках окажется рукавица, выходит в центр круга, приседает. Далее игра продолжается.

Снежная баба



Считалкой выбирается водящий – «Снежная баба». Она сидит, «дремлет» на одной стороне площадки. На другой стороне площадки шеренгой стоят дети. Дети двигаются к «снежной бабе». Идут, притоптывая, проговаривая слова:

*Баба снежная стоит,
Ночью дремлет, днями спит,
Вечерами тихо ждет,
Ночью всех пугать идет.*

После этих слов «снежная баба» просыпается и догоняет детей. Пойманные дети выходят из игры.

Снеговик

Егорка



На площадке очерчивается или выкладывается скакалками, верёвками 2 круга, большой и малый. Из числа играющих выбирается «Снеговик». Рядом со снеговиком стоит контейнер (обруч, ведро) со «снежками» (мячами малого диаметра, мочалками и т.д.). «Снеговик» стоит внутри малого круга, дети ходят хороводом вокруг, выполняют движения по тексту

Лихо сдвинув набекрень

Старое ведерко.

Прислонился на плетень

Снеговик Егорка.

У него пылает нос

Весело и ярко.

На дворе большой мороз,

А Егорке жарко.

Раз, два, три,

Нас, Егорка, догони!

«Снеговик» берёт «снежки» и старается «заморозить» играющих. Если «Снеговик» попал «снежком» в ребёнка, он выходит из игры.

Правила: дети могут перемещаться в пространстве между большим и малым кругом, не выбегая за границы большого круга.

Снежинки и ветер



По команде педагога «**Ветер!**» - дети бегают врассыпную, по команде «**Снежинки!**» - приседают (падают на землю), по команде «**Метель!**» - встают в круг, берутся за руки и бегут по кругу. Для лучшей организации рекомендуется объяснять правила игры стоя в кругу и начинать игру с команды «Метель».

**Скучно так
сидеть**



Дети стоят в шеренге на одной стороне площадки. На другой стороне расставлены полусферы (на 2-3 меньше количества детей). Дети произносят слова:

Скучно, скучно так сидеть,

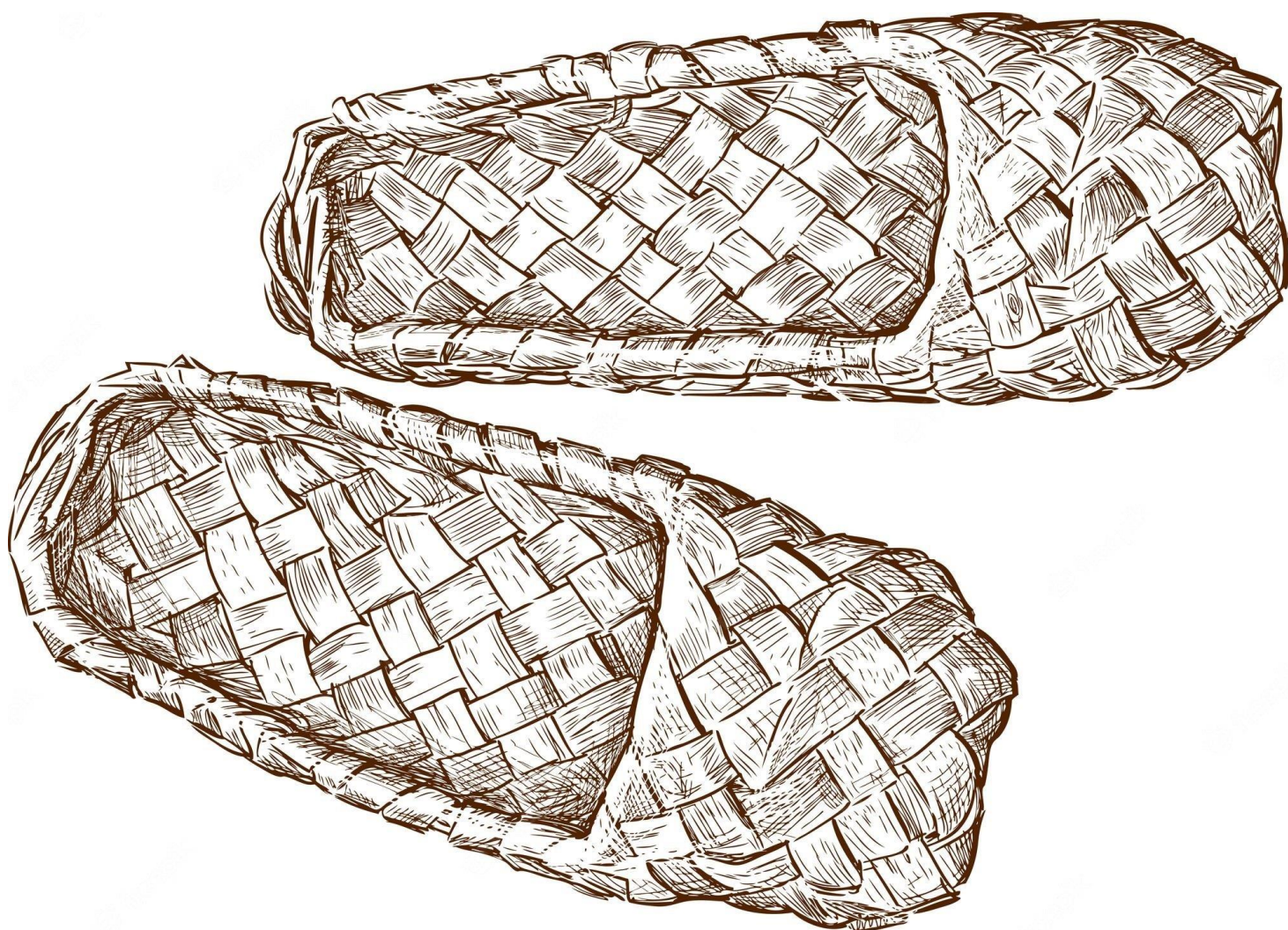
Друг на друга все глядеть.

Не пора ли пробежаться

И местами поменяться?

По окончании слов, все дети бегут к противоположной стороне и стараются встать на массажные полусферы, которых на 2-3 меньше, чем участников игры. Тот, кому не хватает места выбывает из игры. Пока дети возвращаются на место в шеренгу, педагог убирает ещё 2-3 полусферы. Все повторяется до тех пор, пока победитель не займет последнюю полусферу.

Старые лапти



На одной стороне площадки проводят черту – город, где находятся все играющие. Пространство за городом - игровое поле. Дети встают к черте и прокатывают мячи в сторону поля. Чей мяч дальше укатится, тому водить. Водящий берёт мяч и ждёт, когда за мячами будут выходить играющие, и всех, кто переходит черту города, старается осалить мячом. Когда водящий промахнётся, он догоняет мяч, а играющие стараются взять свои мячи и убежать за черту.

Треска и сети



Перед началом игры дети образуют два круга, один в другом. Находящиеся во внутреннем круге берутся за руки, они в ходе игры изображают «сеть». Игроки внешнего круга за руки не держатся - они «треска». Игроки-«сеть» поднимают руки вверх, и произносят слова:

Ты ловись, треска, ловись,

В наши сети попадись.

Полный трюм мы наберем,

И в Архангельск отвезём.

Пока произносятся слова, игроки внешнего круга («треска») могут свободно вбегать в сети, и выбегать из них. «Сеть» не может задерживать рыбу. По команде ведущего: «**Сеть!**», игроки внешнего круга («сеть») опускают соединенные руки вниз и приседают. Пойманная «треска» становится во внутренний круг, который увеличивается в размерах. После этого игра возобновляется.

Туча и капельки



Выбирается водящий - «тучка». Остальные игроки встают вместе, прижавшись друг к другу.

Все вместе произносят слова:

Дождик капать начинает!

Тучка капли выпускает!

Капать капелькам не лень,

Скачут капельки весь день!

Под текст «тучка» быстро задевает султанчиком поочередно всех игроков. Тот, кого коснулась «тучка» становится «капелькой» и выбегает на площадку.

Капельки передвигаются подскоками по всей площадке. «Тучка» вместе с ними. Неожиданно «тучка» дает команду *«Лужи!»* и называет число, например 3-4-5. Все дети должны образовать «лужи», состоящие из данного количества «капелек». «Капельки», которым не хватило места, выходят из игры. Педагог принимает участие в игре, регулируя количество капелек.

Тучка и лучики



Выбирается водящий – «Тучка», остальные дети – «солнечные лучики». Лучики, стоя в домиках-обручах, поговаривают слова хором:

***Мы солнечные лучики - согреть землю хотим,
И вот по всей земле - летим, летим, летим.***

Дети - лучики бегают врассыпную по площадке, на сигнал педагога «***Тучка!***», выбегает «Тучка» и ловит детей, а дети быстро пытаются спрятаться в своих домиках-обручах. Пойманные дети выходят из игры. Первый раз роль водящего выполняет педагог.

**Ты нас, ёжик,
не коли!**



Выбирается водящий - «Ёжик». Водящий располагается в своём доме на одной стороне площадки, дети находятся на противоположной. Дети медленно подходят к «ёжику», проговаривая слова и выполняя движения в соответствии с текстом:

За грибами в лес идем,

Прыгаем по кочкам.

А в лесу колючий ёж

Стережет грибочки.

Ты нас, ежик, не коли,

А попробуй, догони!

После этих слов дети убегают в свой дом, а водящий их догоняет. Пойманные дети выходят из игры.

Хитрая лиса



Играющие стоят в кругу, педагог предлагает детям закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит:

Я иду искать в лесу

Хитрую и рыжую лису.

Педагог дотрагивается до одного из игроков, который становится водящим-«хитрой лисой». После этого дети открывают глаза, внимательно смотрят, пытаясь определить водящего-«лису». затем дети спрашивают:

Хитрая лиса, где ты?

Хитрая лиса, где ты?

Хитрая лиса, где ты?

Водящий-«лиса» выходит в центр круга, громко говорит:

Вот я!

Водящий-«лиса» ловит детей, дети убегают. Пойманные дети выходят из игры.

Варианты:

1. Бегом
2. Прыжками на двух ногах
3. Прыжками на одной ноге
4. Подскоками
5. Парами

Хватай-убегай



Из числа детей выбирается 2 водящих, остальные стоят в шеренге на одной стороне площадки. На другой стороне находится «Дом». На середине игровой площадки на полу разложен мелкий спортивный инвентарь.

Дети хором проговаривают слова:

Раз, два, три, четыре, пять,

Начинаем мы играть!

Раз, два – хватай,

три, четыре – убегай!

После этих слов дети должны перебежать в дом на другой стороне площадки, при этом схватить в руки инвентарь с середины площадки. Водящие при этом стараются осалить детей. Пойманные дети выходят из игры.

Хвост Бабы-Яги



Дети стоят в кругу, взявшись за руки. Водящий «Баба-Яга» в центре круга. Дети идут по кругу, водящий – противходом. Водящий говорит слова:

Я Яга, Яга, Яга

Я лечу, лечу, лечу.

Затем все останавливаются, водящий обращается к одному из детей:

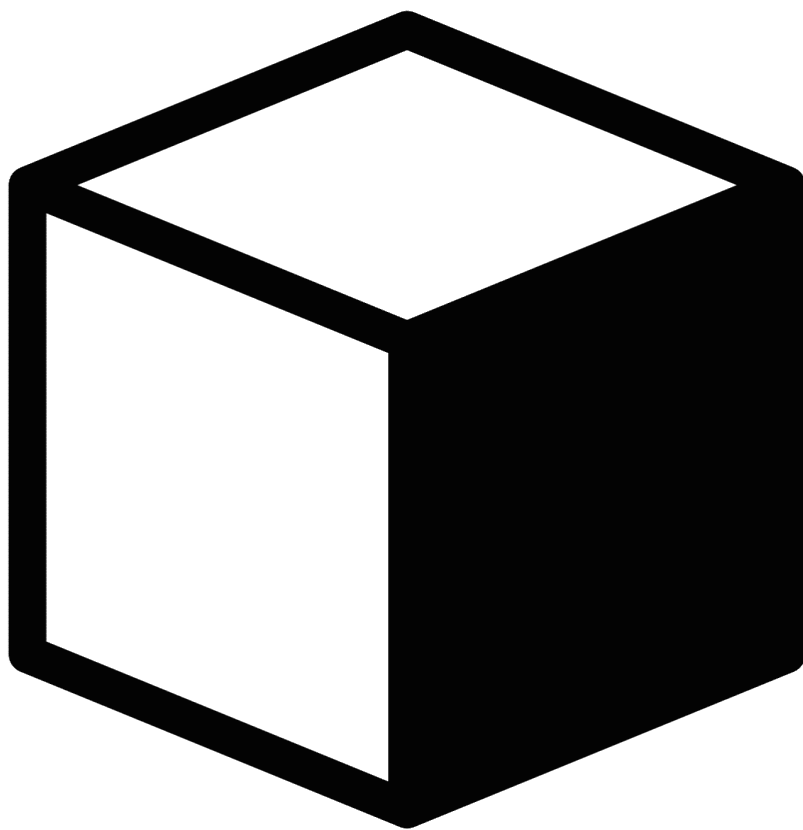
Хочешь быть моим хвостом?

Ребёнок отвечает водящему:

-Да, конечно же, хочу.

И после этого встает «паровозиком» к Бабе-Яге. Игра продолжается. Водящий выбирает следующего ребёнка. По сигналу Бабы-Яги ***«По местам»*** все пытаются вернуться на своё место в круг, а «Баба-Яга» пытается занять любое свободное место. Если «Баба Яга» успевает занять чьё-то место, то водящим становится тот ребёнок, чьё место заняли.

Чёрные и белые



Дети делятся на 2 команды «чёрные» и «белые». И становятся в 2 шеренги на середине игровой площадки лицом друг к другу. У каждого ребёнка в руках мяч. У педагога в руках кубик с чёрными белыми гранями. Педагог бросает кубик на пол. Если сверху оказывается белая грань – значит команда «белых» бросает мячи в «чёрных», и наоборот. Дети, в которых попал мяч – выходят из игры.

Правила:

Бросать мяч можно только когда кубик упадёт на пол.

Чёрный жук



Педагог проговаривает слова, дети повторяют слова и выполняют движения.

По дороге жук, жук

Дети бегут друг за другом.

По дороге черный,

Посмотрите на него,

Вот какой проворный!

Он на спинку упал,

ложатся на спину

Лапками задрыгал,

машут руками и ногами.

Крылышками замахал,

Дети встают на ноги

Весело запрыгал!

прыгают и машут руками.

Чучело



Выбирается водящий – чучело, который находится в центре круга. Остальные дети стоят в кругу, берутся за руки, идут по кругу, проговаривая слова:

Чучелу наскучило воробьёв пугать

Хочется и чучелу с нами поиграть!

Чучело услышало звонкий детский смех,

Закружилось чучело на глазах у всех.

Чучелу так хочется с нами поиграть

А чучелу приходится воробьёв пугать!

После этих слов дети разбегаются, а водящий-чучело их ловит. Пойманные дети выходят из игры.

Шляпа



Дети встают в круг. Проговаривая слова передают шляпу по кругу, надевая её на голову соседу слева от себя.

На работу ходит папа!

У него большая шляпа!

Скоро вырасту и я!

Будет шляпа у меня!

В момент произнесения последнего слова тот, у кого шляпа окажется на голове или в руках, становится водящим-«шляпой». Его задача догнать одного из убегающих игроков и надеть ему шляпу на голову. Тот, у кого шляпа окажется на голове, принимает на себя роль нового водящего-«шляпы», и игра продолжается. Заканчивается игра по условному сигналу или, если «шляпа» сдаётся.

Шишки, жёлуди, орехи



Дети стоят в кругу, считалкой выбирается водящий. Все остальные дети делятся на шишки, жёлуди, орехи. Ведущий даёт команду «Шишки!», дети-«шишки» должны поменяться местами, а водящий постараться занять место одного из детей. Если у него это получилось, водящим становится ребёнок, которому не хватило места. Далее игра продолжается.

У медведя во бору



Из числа играющих выбирается водящий-«медведь», он располагается на одной стороне площадки, остальные дети находятся на другой стороне, в своём «доме». Водящий-«медведь» спит, а дети двигаются к нему, проговаривая слова и выполняя движения в соответствии с текстом:

У медведя во бору

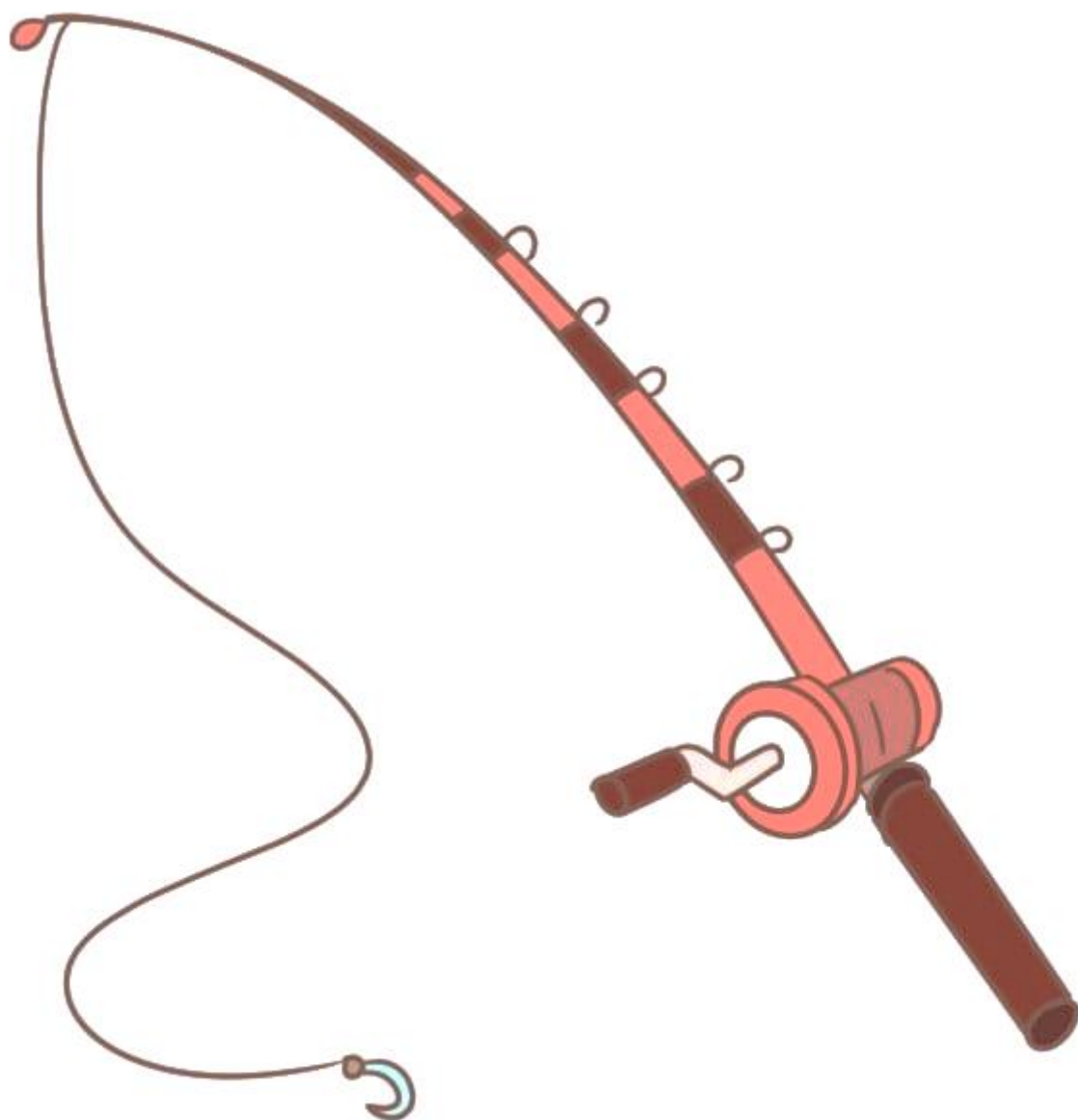
Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

И на нас рычит.

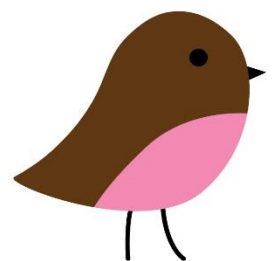
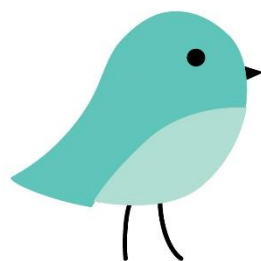
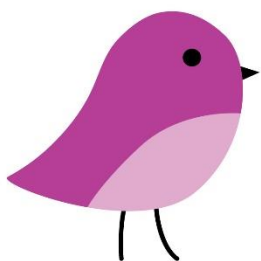
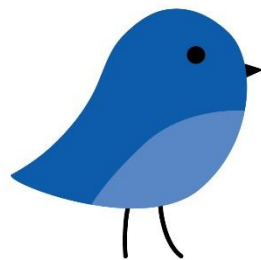
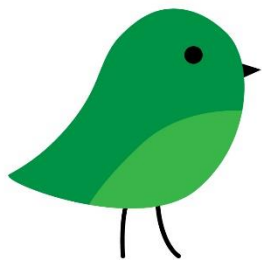
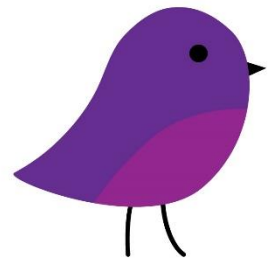
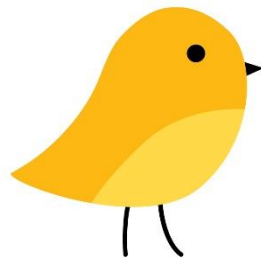
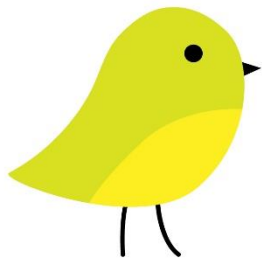
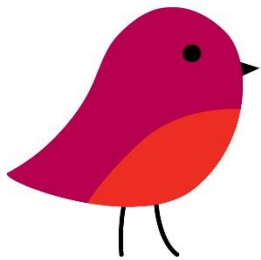
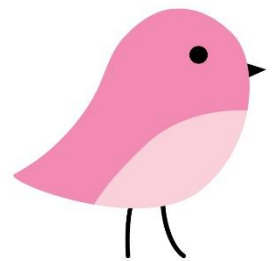
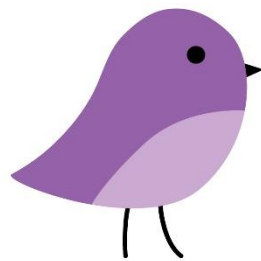
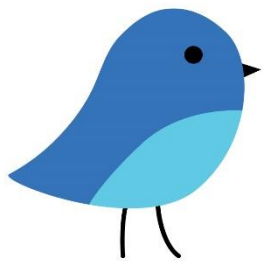
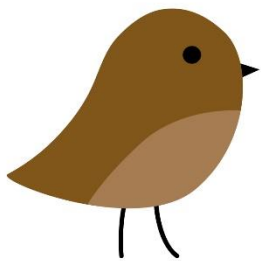
По окончании этих слов водящий-«медведь» просыпается, и догоняет детей. Дети убегают в свой «дом». Пойманные дети выходят из игры. Игра повторяется.

Удочка



Водящий, стоя в середине круга, вращает веревку с мешочком так, чтобы мешочек, скользя по полу, пролетал под ногами играющих. Участники, внимательно наблюдая за движением мешочка, подпрыгивают, чтобы не быть осаленными. Тот, кто заденет мешочек, или веревку, выбывает из игры, а водящий, раскручивая веревку снова, продолжает игру. Победителем является тот игрок, кто остался не осаленным.

Цветные птички



Дети идут по кругу, держа в руке парашют или ленту «карусели», проговаривая слова:

Мы цветные птички

Любим мы скакать,

Высоко летать,

Раз, два, три, лети!

После этих слов дети опускают парашют или ленты «карусели» на пол и разбегаются в рассыпную.

По команде педагога «*Птички, домой*» дети должны подбежать к своему сектору парашюта или ленте «карусели». Затем игра повторяется.

Фонарики



В центре зала контейнер с мелким спортивным инвентарём 4 основных цветов. Дети бегают по залу врассыпную, затем по сигналу педагога подбегают к контейнеру, берут в руки спортивный инвентарь и останавливаются. Педагог называет цвет, дети у которых инвентарь данного цвета начинают кружиться, затем педагог называет следующий цвет, начинают кружиться следующая группа детей, и т.д. Затем по команде педагога «Фонарики погасли» - дети складывают инвентарь в контейнер и разбегаются по залу. Игра повторяется.