|  |  |
| --- | --- |
| **«Горелки»**  Цель: учить детей бегать в парах на скорость, начинать бег только после окончания слов. Развивать у детей быстроту движений, ловкость.  Ход игры:  Дети становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. По считалке выбирается Ловишка. Он становится на линию спиной к остальным детям. Все стоящие парами говорят:  «Гори, гори ясно,  чтобы не погасло.  Глянь на небо – птички летят,  Колокольчики звенят.  Раз, два, три – беги!»  С окончанием слов- дети стоящие в последней паре бегут вдоль колонны (один – справа, другой - слева0., стремясь схватиться за руки. Ловишка старается поймать одного из пары и соединить с ним руки.  Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если Ловишка не поймал, он остаётся в той же роли.  Во время произнесения слов Ловишка не оглядывается, ловить можно до того, как играющие возьмутся за руки. | **«Ловишки» (с ленточками)**  Цель: учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро. Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.  Ход игры:  Дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорей беги – все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.  2 вариант  Чертится круг в центре стоит Ловишка. По сигналу «Раз, два, три лови» дети перебегают круг, а Ловишка пытается схватить ленту. |

|  |  |
| --- | --- |
| **«За грибами» для малышей**  Все зверушки на опушке (*дети идут в хороводе).*  Ищут грузди и волнушки.  Белочки скакали (*скачут вприсядку, изображая белочек*),  Рыжики искали.  Лисичка бежала(*бегут*),  Лисички собирала.  Скакали зайчики (*скачут стоя*),  Искали опятки.  Медведь проходил (*идут изображая медведя*),  Мухомор раздавил. | **« Медведь и пчелы»**  Один ребенок исполняет роль пчелы-мамы, второй- медведя, а остальные –пчёлы.  Полетели пчёлы (*Пчелки летают*)  Собирать с цветочков мед (*Кружатся*).  Мишка, мишенька идет (*Медведь направляется к ним*),  Мед у пчелок унесет.  Пчелки, домой!!!  Это улей домик наш.  Уходи, медведь, от нас ( *пчелки гонятся за медведем*):  « Ж-ж-ж-ж!!» |
| **«Барашек»**  Играющие становятся в круг. Берутся за руки, а «барашек» -внутри круга. Игроки идут по кругу и произносят слова:  Ты, барашек серенький, Ты нас не бодай!  С хвостиком беленьким! С нами поиграй!  Мы тебя поили, Скорее догоняй!  Мы тебя кормили.  По окончанию слов «барашек» ловит детей, а дети бегут врассыпную до обозначенной линии. |  |
|  |  |
| **«Цыплята»**  Игроки распределяются на три группы. В каждой группе- наседка и ее цыплята. Выбранные считалкой три коршуна должны коснуться ладонями цыплят, после чего те выбывают из игры. Наседка защищает своих цыплят. Она не нападает на коршунов, но если при их нападении наседка, защищая своих цыплят, коснется руками коршунов, то они выбывают из игры.  Три группы цыплят двигаются цепочками, держась друг за друга и за наседку, которая возглавляет цепь. Цыплята поют:  Дружно держимся за друга,  Здесь, в колонне: друг – подруга!  Мы все смелые ребята.  Развеселые цыплята!  Нам не страшен хищный коршун.  Мы идем погулять, чудеса поведать!  При этом наседки делают различные повороты, ведя за собой цыплят. Если в этот момент цепь разорвется, на оставшихся игроков нападают коршуны. Цыплята стараются опять выстроиться в цепь. | **« Курочка –хохлатка» для малышей.**  Вышла курочка- хохлатка  *(Дети по кругу идут за воспитателем*)  С нею желтые цыплятки.  Квохчет курочка: «Ко –ко!  Не ходите далеко!  На скамейки у дорожки  (*Дети садятся на корточки, руки прикладывают к щеке, глаза закрыты*.)  Улеглась и дремлет кошка.  Кошка глазки открывает  (И цыпляток догоняет. |
| **«Космонавты»**  По краям площадки раскладываются обручи – ракеты. Играющих на несколько человек больше, чем ракет. Дети встают в круг и берутся за руки. Идут по кругу и проговаривают текст:  Ждут нас быстрые ракеты  Для полета на планеты.  На какую захотим,  На такую полетим!  Но в игре один секрет:  Опоздавшим места нет!!  После последних слов дети разбегаются и занимают ракеты по двое. В паре они встают спиной друг к другу, плотно прижавшись спинами и затылками, принять красивую позу с правильной осанкой. | **«Водяной»**  Очерчивают круг – это пруд, озеро или река. Выбирается ведущий – водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: «Водяного нет, а людей – то много». Водяной бегает по кругу и ловит играющих, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные остаются в кругу и помогают водяному. |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **«Краски»**  Цель: учить детей бегать, стараясь, чтобы не догнали, прыгать на одной ноге, приземляясь на носок полусогнутую ногу. Развивать ловкость, быстроту движений, умение менять направление во время бега.  Ход игры:  Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:  -Тук! Тук!  -Кто там?  -Покупатель.  -Зачем пришёл?  - За краской.  -За какой?  -За голубой.  Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» если покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель который набрал больше краски. Хозяин может придумать задание сложнее задание, например: скачи на одной ножке по красной дорожке.  2 вариант.  Разговор повторяется, если покупатель угадал краску продавец говорит сколько стоит и покупатель столько раз хлопает продавца по вытянутой ладони. С последним хлопком ребёнок изображавший краску убегает а покупатель догоняет его и, поймав, отводит в условленное место. | **«Быстро возьми»**  Цель: учить детей ходить, бегать по кругу, действовать по сигналу, развивать ловкость, быстроту.  Ход игры:  Дети образуют круг и по сигналу воспитателя выполняют ходьбу или бег вокруг предметов (кубики, шишки, камешки), которых должно быть на один меньше. На следующий сигнал:«Быстро возьми!» - каждый играющий должен взять предмет и поднять его над головой. Тот кто не успел поднять предмет, считается проигравшим. Игра повторяется  2 вариант.  Дети выполняют танцевальные движения, разные виды бега и ходьбы. Предметов может быть меньше на 3-4.  **«Угадай по голосу»**  Цель: [развивать слуховое внимание](http://pedsovet.su/publ/176); помогать детям лучше узнавать друг друга; формировать умения сопоставлять, определять знакомые звуки, идентифицировать их.  Дети берутся за руки и становятся в круг. Среди них выбирается один водящий. Ему завязывают глаза и ставят в центр круга.  Все участники идут по кругу и произносят:  Убежал наш колобок,  Закатился он в лесок.  Кто его позвать бы мог?  Угадай, чей голосок.  После этих слов один из игроков зовет «Колобок!». Водящий должен угадать того, кто это скажет. Если ответ ошибочный, то ему дается еще одна попытка. Если получен правильный ответ, то говоривший игрок становится водящим. |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **«Мороз – красный нос»**  Цель: учить детей перебегать в рассыпную с одной стороны площадки на другую, увёртываясь от ловишки, действовать по сигналу, сохранять неподвижную позу.  Ход игры:  На противоположных сторонах площадки обозначается два дома, в одном из них находятся игроки. Посередине площадки лицом к ним становится водящий – Мороз- красный нос, он говорит:  «Я мороз – красный нос.  Кто из вас решится  В путь дороженьку пуститься?»  Дети отвечают хором:  «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»  После этого они перебегают через площадку в другой дом, мороз их догоняет и старается заморозить. Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят так до окончания пробежки. Мороз подсчитывает, сколько играющих удалось при этом заморозить, учитывается, что играющие выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся после сигнала, тоже считаются замороженными.  2 вариант.  Игра протекает так же, как и предыдущая, но в ней два мороза (Мороз-Красный нос и Мороз-Синий нос). Стоя посередине площадки лицом к детям, они произносят:  Мы два брата молодые,  Два мороза удалые,  Я Мороз-Синий нос.  Я Мороз-Красный нос,  Кто из вас решится  В путь-дороженьку пуститься?  После ответа:  «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»  все дети перебегают в другой дом, а оба мороза стараются их заморозить.  **«Совушка»**  Цель: учить детей действовать по сигналу, бегать, врассыпную имитируя птиц, сохранять неподвижную позу. Развивать равновесие.  Ход игры:  Все играющие птички, один ребёнок – сова, которая находится в стороне площадки. По сигналу «день» птички разлетаются, машут крыльями, клюют зёрнышки. На сигнал «ночь» все останавливаются и стоят неподвижно. Вылетает сова, высматривает тех, кто шевелится и забирает в гнездо. через 15-20 сек. Снова даётся сигнал «день», сова улетает в гнездо, дети – птички летают по площадке.  2 вариант.  Выбирается две совы. Принимать интересные позы. | **«Коршун и наседка»**  Цель: учить детей двигаться в колонне, держась друг за друга крепко, не разрывая сцепления. Развивать умение действовать согласованно, ловкость.  Ход игры:  В игре участвуют 8-10 детей, одного из игроков выбирают коршуном, другого наседкой. Остальные дети – цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за друга. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыплёнка, стоящего в колонне последним. Наседка, вытягивая руки в стороны, не даёт коршуну схватить цыплёнка. Все цыплята следят за движениями коршуна и быстро двигаются за наседкой. Пойманный цыплёнок идёт в гнездо коршуна.  2 вариант.  Если детей много можно играть двумя группами. |

|  |
| --- |
| **«Лиса и куры»**  Цель: учить детей спрыгивать с предметов, приземляясь на носки полусогнутые колени, бегать врассыпную, не наталкиваясь. Развивать ловкость, внимание. Укреплять своды стоп.  Ход игры:  Дети изображающие кур стоят на скамейках, кубах, пеньках. Один ребенок выбирается лисой она сидит в своей норе. По сигналу куры спрыгивают с насеста и бегают по двору, подпрыгивают, похлопывают крыльями, клюют зёрна. По сигналу воспитателя лиса выбегает из своей норы и старается поймать замешкавшуюся курицу. Куры должны быстро взлететь на насест. Кого поймала лиса, уводит к себе в нору.  2 вариант.  Лиса потихоньку начинает подбираться к курам, один из детей изображающий петуха замечает лису и кричит громко: «Ку-ка-ре-ку!». По этому сигналу куры убегают на насест. Петух следит за порядком и взлетает на насест последним. Лиса ловит ту курицу, которая не сумеет удержаться на насесте или не успеет взлететь на насест. И уводит её в нору, но на пути ей неожиданно встречается охотник с ружьём (воспитатель) испугавшись лиса, отпускает курицу и убегает, а курица возвращается домой. |

|  |
| --- |
| **«Серая утка»**  Цель: учить детей двигаться по кругу, по сигналу перебегать из одного круга в другой, стараясь, чтобы не поймал охотник. Развивать ловкость, быстроту движений, внимание.  Ход игры:  Один из детей – охотник, другой утка, несколько детей – утята, остальные, взявшись за руки, образуют круг – пруд. В котором плавает утка с утятами. Дети идут по кругу и говорят:  «Вот плавала серая утка по воде,  Закликала малых детушек к себе,  Вы утята берегитеся,  Далеко не расходитеся».  В это время утка и утята внутри круга, охотник за кругом. На слова последние утка встаёт впереди утят, они идут за ней гуськом. Дети ведут хоровод в другую сторону:  «Вот залаяла собака в камышах,  ни сидит ли там охотничек в кустах?  Он изловит малых детушек,  Малых детушек – утятушек.»  Круг распадается на несколько маленьких (по 3- 5 детей), - это кустики, в которых прячутся утята (по одному или несколько в каждом). Охотник громко считает:  «Раз, два, три!». После этого утята должны перебежать от одного кустика к другому. Во время перебежки охотник старается их поймать. Утка защищает утят: расставляет руки в стороны, как бы взмахивает крыльями, преграждая путь охотнику.  Охотник ловит только утят; утёнок, пойманный охотником, встаёт в круг, изображающий кустик; после счета охотника утята не должны оставаться в том кустике, где прятались, надо обязательно перебежать в другой.  2 вариант.  Назначить 2-3 охотников. |

|  |  |
| --- | --- |
| **«Хитрая лиса»**  Цель: Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.  Описание: Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затеем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.  Правила: Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет «Я здесь!»  Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису.  Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманным.  Варианты: Выбираются 2 лисы. | **«Мышеловка»**  Цель: Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами, ловкость. Упражняться в беге и приседании, построении в круг и ходьбе по кругу. Способствовать развитию речи.  Описание: Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая образует круг- «мышеловку», остальные «мыши»- они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая: «Ах, как мыши надоели, все погрызли, все поели. Берегитесь же, плутовки, доберемся мы до вас. Вам поставим мышеловки, переловим всех сейчас». Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По слову воспитателя: «хлоп», дети стоящие по кругу, опускают руки и приседают- мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.  Правила: Опускать сцепленные руки по слову «хлоп». После того, как мышеловка захлопнулась, нельзя подлезать под руки  Варианты: Если в группе много детей, то можно организовать две мышеловки и дети будут бегать в двух. |
| **«Угадай, кого поймали»**  Цель: Развивать наблюдательность, активность, инициативу. Упражнять в беге, в прыжках.  Описание: Дети сидят на стульчиках, воспитатель предлагает пойти погулять в лес или на полянку. Там можно увидеть птичек, жучков, пчел, лягушек, кузнечиков, зайчика, ежика. Их можно поймать и принести в живой уголок. Играющие идут за воспитателем, а затем разбегаются в разные стороны и делают вид, что ловят в воздухе или присев на землю. «Пора домой»- говорит воспитатель и все дети, держа живность в ладошах, бегут домой и занимают каждый свой стульчик. Воспитатель называет кого-нибудь из детей и предлагает показать, кого он поймал в лесу. Ребенок имитирует движения пойманного зверька. Дети отгадывают, кого поймали. После они снова идут гулять в лес.  Правила: Возвращаться по сигналу «Пора домой».  Варианты: Поездка на поезде (сидят на стульчиках, имитируют руками и ногами движения и стук колес). | **«Гуси – Лебеди»**  Цель: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу. Упражняться в беге с увертыванием. Содействовать развитию речи.  Описание: На одном конце площадки проводится черта-«дом», где находятся гуси, на противоположном конце стоит пастух. Сбоку от дома- «логово волка». Остальное место- «луг». Одного воспитатель назначает пастухом, другого волком, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей пастись на луг. Гуси ходят, летают по лугу. Пастух зовет их «Гуси, гуси». Гуси отвечают: «Га-га-га». «Есть хотите?». «Да-да-да». «Так летите». «Нам нельзя. Серый волк под горой, не пускает нас домой». «Так летите как хотите, только крылья берегите». Гуси расправив крылья, летят через луг домой, а волк выбегает, пресекает им дорогу, стараясь поймать побольше гусей (коснуться рукой). Пойманных гусей волк уводит к себе. После 3-4 перебежек подсчитывается число пойманных, затем назначается новый волк и пастух.  Правила: Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов «Так летите, как хотите, только крылья берегите». Волк может ловить гусей на лугу до границы дома.  Варианты: Увеличить расстояние. Ввести второго волка. На пути волка преграда- ров, который надо перепрыгнуть. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |