

# Картотека

подвижных игр для детей

средней группы



## ЛИСА В КУРЯТНИКЕ

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

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



### Правила:

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

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

## ЗАЙЦЫ И ВОЛК

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

**Описание:** Одного из играющих назначают волком, остальные изображают зайцев. На одной стороне площадки зайцы отмечают себе места шишками, камушками, из которых выкладывают кружочки или квадраты. Вначале игры зайцы стоят на своих местах. Волк находится на противоположном конце площадки – в овраге. Воспитатель говорит: «Зайки скачут, скок – скок – скок, на зеленый на лужок. Травку щиплют, слушают, не идет ли волк». Зайцы выпрыгивают из кружков и разбегаются по площадке. Прыгают на 2 ногах, присаживаются, щиплют траву и оглядываются в поисках волка. Воспитатель произносит слово «Волк», волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать, коснуться. Зайцы



убегают каждый на свое место, где волк их уже не может настигнуть. Пойманных зайцев волк отводит себе в овраг.

После того, как волк поймает 2-3 зайцев, выбирается другой волк.

**Правила:**

Зайцы выбегают при словах – зайцы скачут.

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

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



## У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

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

**Описание:** На одной стороне площадки проводится черта – это опушка леса. За чертой, на расстоянии 2-3 шагов очерчивается место для медведя. На противоположной стороне дом детей.

Воспитатель назначает медведя, остальные дети – у себя дома. Воспитатель говорит: «Идите гулять!». Дети направляются к опушке леса, собирая ягоды, грибы, имитируя движения и хором говорят: «У медведя во бору, грибы ягоды беру. А медведь сидит и на нас рычит». Медведь в это время сидит на своем месте. Когда играющие произносят «Рычит!» медведь встает, дети бегут домой. Медведь старается их поймать – коснуться. Пойманного ребенка медведь отводит к себе. После 2-3 пойманных детей выбирается новый медведь.

**Правила:**

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

Медведь не может ловить детей за линией дома.

**Варианты:** Ввести 2 медведей. Поставить на пути преграды.



## ПТИЧКИ И КОШКА



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

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

### **Правила:**

Кошка ловит птичек только в кругу.

Кошка может касаться птичек, но не хватать их.

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

## ЧЕРЕЗ РУЧЕЕК

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

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

### **Правила:**

Проигравшим считается тот, кто вступил ногой в ручеек.

Перебраться можно только по сигналу.



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

## КОШКА И МЫШКА

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

**Описание:** Все играющие, кроме 2, становятся в круг, на расстоянии вытянутых рук, и берутся за руки. В одном месте круг не замыкается. Этот проход – называется воротами. Двое играющих детей, находятся за кругом, изображают мышку и кошку. Мышка бежит вне круга и в кругу, кошка – за ней, стараясь поймать ее. Мышка может вбегать в круг через ворота и подлезать под руки стоящих в кругу детей. Кошка – только в ворота. Дети идут по кругу и говорят: «Ходит Васька серенький, хвост пушистый – беленький. Ходит Васька – кот. Сядет, умывается, лапкой вытирается, песенки поет. Дом неслышно обойдет, притаится Васька – кот. Серых мышек ждет». После слов кошка начинает ловить мышку.



### Правила:

Стоящие в кругу не должны пропускать кошку под сцепленные руки.

Кошка может ловить мышку за кругом и в кругу.

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

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

## ЛОШАДКИ

**Задачи:** Развивать у детей умение согласовывать движения друг с другом,

**Описание:** Дети делятся на 2 группы изображают конюхов, стороне отчерчивается помещение для конюхов, Воспитатель говорит: «Конюхи,

лошадей!». Конюхи с вожжами в руках, бегут к конюшне и запрягают лошадей. Когда все лошади запряжены, они выстраиваются друг за другом и по указанию воспитателя идут шагом или бегут. По слову воспитателя «Приехали!» конюхи

действовать по сигналу, упражнять в беге, ходьбе.

равные группы. Одна другая – лошадей. На одной конюшня. На другой – между ними луг.

вставайте скорее, запрягайте



останавливают лошадей. Воспитатель говорит «Идите отдыхать!». Конюхи распрягают лошадей и отпускают их пастись на луг. Сами возвращаются на свои места отдохнуть. Лошади спокойно ходят по площадке, пасутся, щиплют траву. По сигналу воспитателя «Конюхи, запрягайте лошадей!» конюх ловит свою лошадь, которая убегает от него. Когда все лошади пойманы и запряжены, все выстраиваются друг за другом. После 2-3 повторений воспитатель говорит: «Отведите лошадей в конюшню!». Конюхи отводят лошадей в конюшню, распрягают их и отдают вожжи воспитателю.

### **Правила:**

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

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

## **КРОЛИКИ**

**Задачи:** Развивать у детей умение двигаться в коллективе, находить свое место на площадке. Упражнять в подлезании, в беге, в прыжках на 2 ногах.



**Описание:** На одной стороне площадки отчерчиваются круги – клетки кроликов. Перед ними ставятся стульчики, к ним вертикально привязываются обручи или протягивается шнур. На противоположной стороне ставится стул – дом сторожа. Между домом и клетками кроликов – луг. Воспитатель делит детей на маленькие группы по 3-4 человека. Каждая группа становится в очерченный круг. «Кролики сидят в клетках!» - говорит воспитатель. Дети присаживаются на корточки – это кролики в клетках. Воспитатель поочередно подходит к клеткам и выпускает кроликов на травку. Кролики пролезают в обруч и начинают бегать и прыгать. Воспитатель говорит «Бегите в клетки!». Кролики бегут домой и возвращаются в свою клетку, пролезая снова в обруч. Затем сторож снова их выпускает.



### **Правила:**

Кролики не выбегают, пока сторож не откроет клеток.

Кролики возвращаются после сигнала воспитателя «Скорей в клетки!».

**Варианты:** В каждую клетку поставить скамеечку или стульчик по числу



кроликов.

## ГДЕ ПОЗВОНИЛИ

**Задачи:** Развивать у детей слух, внимание и выдержку.

**Описание:** Дети сидят по кругу или вдоль стены. Один из играющих по назначению воспитателя становится в центре круга или перед сидящими. По сигналу воспитателя он закрывает глаза. Воспитатель дает кому-нибудь из детей звонок и предлагает позвонить. Ребенок, находящийся в центре круга, должен не открывая глаз, указать рукой направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, воспитатель говорит «Пора!», играющий открывает глаза. А тот, кто позвонил – поднимает и показывает звонок. Если водящий ошибся, он снова закрывает глаза и отгадывает еще раз. Затем воспитатель назначает другого водящего.



### **Правила:**

Водящий открывает глаза только после слова воспитателя «Пора!»

**Варианты:** Раскрутить водящего; вместо звонка ввести дудочку или другой музыкальный инструмент.

## ПОПАДИ МЕШОЧКОМ В КРУГ

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

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



### **Правила:**

Бросать мешочек нужно по слову воспитателя «Бросай!»

Поднимать по сигналу «Поднимите!».



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

## КТО БРОСИТ ДАЛЬШЕ МЕШОЧЕК

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

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

### Правила:

Бросать и поднимать мешочки можно только по слову воспитателя.



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

## САМОЛЕТЫ

**Задачи:** Развивать у детей ориентировку в пространстве, закрепить навык построения в колонну. Упражнять в беге.

**Описание:** Дети строятся в 3-4 колонны в разных местах площадки, которые отмечаются флажками. Играющие изображают летчиков на самолетах. Они готовятся к полету. По сигналу воспитателя «К полету готовься!» дети кружат согнутыми в локтях руками – заводят мотор. «Летите!» - говорит воспитатель. Дети поднимают руки в стороны и летят врассыпную, в разных направлениях. По сигналу воспитателя «На посадку!» - самолеты находят свои места и приземляются, строятся в колонны и опускаются на одно колено. Воспитатель отмечает, какая колонна построилась первой.



### **Правила:**

Играющие должны вылетать после сигнала воспитателя «Летите!».

По сигналу воспитателя «На посадку!» - играющие должны возвратиться в свои колонны, на те места, где выложен их знак (поставлен флажок).

**Варианты:** Пока самолеты летают, поменять местами флажки, унести на противоположную сторону. Менять ведущих в колоннах.

## **НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ**

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

**Описание:** Играющие стоят дает каждому по одному воспитателя – дети другому сигналу, или по дети, имеющие флажки себе пару, каждая пара, или иную фигуру. В игре детей, 1 должен остаться без пары. Играющие говорят: «Ваня, Ваня – не зевай, быстро пару выбирай!».



вдоль стены. Воспитатель флажку. По сигналу разбегаются по площадке. По слову «Найди себе пару!», одинакового цвета, находят используя флажки, делает ту участвуют нечетное число

### **Правила:**

Играющие становятся в пары и разбегаются по сигналу (слову) воспитателя.

Каждый раз играющие должны иметь пару.

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

## **ЦВЕТНЫЕ АВТОМОБИЛИ**

**Задачи:** Развивать у детей внимание, умение различать цвета и действовать по зрительному сигналу. Упражнять детей в беге, ходьбе.



**Описание:** Дети сидят вдоль стены, они автомобили. Каждому дается флажок какого – либо цвета. Воспитатель стоит лицом к играющим, в центре. В руке – 3





цветных флажка, по цветам светофора. Поднимает флажок, дети, имеющие флажок этого цвета бегут по площадке в любом направлении, на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются, и по сигналу «Автомобили возвращаются!» - направляются шагом в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, но может поднять и 2, и все 3 флажка вместе, тогда все машины выезжают из гаража.

### **Правила:**

Выезжать из гаражей можно только по сигналу воспитателя, возвращаться в гараж тоже по сигналу.

Если флажок опущен, автомобили не двигаются.

**Варианты:** Разложить по углам ориентиры разного цвета. На сигнал «Автомобили выезжают», в это время поменять местами ориентиры. Предложить детям вспомнить разные марки автомобилей.

## **ЛОХМАТЫЙ ПЕС**

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

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

«Вот лежит лохматый пес,  
В лапы свой уткнувши нос.  
Тихо, смирно он лежит –  
Не то дремлет, не то спит.  
Подойдем к нему, разбудим,  
И посмотрим – что же будет?».



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

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

## **ЗАЙКА СЕРЫЙ УМЫВАЕТСЯ...**

**Задачи:** Упражнять в прыжках на двух ногах с продвижением вперед. Учить



соотносить действия со словами.

**Материал:** Маска зайки.

**Описание:** Все становятся в круг, выбирается зайка, он становится в центр круга. Дети, образующие круг говорят:

Зайка серый умывается,  
Видно, в гости собирается,  
Вымыл носик,

Вымыл хвостик,  
Вымыл ухо,  
Вытер сухо!



Зайка проделывает все движения, соответствующие тексту. Затем он подпрыгивает на двух ногах, продвигаясь (идёт в гости) к кому-нибудь из стоящих в кругу. Тот становится на место зайки.

## МЯЧ ЧЕРЕЗ СЕТКУ

**Задачи:** Учить детей соревноваться. Упражнять в бросании мяча через сетку двумя руками снизу и из-за головы.



**Материал:** Мячи и сетка.

**Описание:** На расстоянии 1м от сетки на линии с обеих сторон стоят группки детей напротив друг друга. По сигналу воспитателя: «Начинай!» - ребёнок бросает мяч через сетку ребёнку, стоящему напротив. Тот, поймав мяч, перебрасывает его стоящему рядом и т. д. Когда мяч дойдёт до последнего играющего, воспитатель отмечает какие ошибки были сделаны группками играющих.

## НАЙДИ, ГДЕ СПРЯТАНО

**Задачи:** Учить ориентироваться в комнате или на участке, выполнять действия по сигналу.

**Материал:** Любой предмет, который можно спрятать.

**Описание:** Дети стоят вдоль стены. Воспитатель показывает им предмет и говорит, что спрячет его. Воспитатель предлагает детям отвернуться к стене. Убедившись, что никто из детей не смотрит, прячет предмет, после чего говорит: «Пора!». Дети начинают искать предмет.



## НАЙДИ И ПРОМОЛЧИ

**Задачи:** Учить ориентироваться в зале. Воспитывать выдержку, смекалку.

**Материал:** Любой предмет, который можно спрятать.

**Описание:** Детям воспитатель показывает предмет, и после того как они закрыли глаза, он прячет его. Потом предлагает поискать, но только не брать, а сказать на ушко, где он спрятан. Кто нашёл первый тот и ведущий в следующей игре

## КЕГЛИ

**Задачи:** Учить детей основным правилам игры. Упражняться в сильном и резком катание шара в кегли правой рукой. Развивать глазомер.

**Материал:** Кегли, шары.

**Описание:** Кегли ставят с интервалом 10-15 см. друг от друга. Дети прокатывают по одному шару с расстояния 1-1,5 м

## ПЕРЕЛЕТ ПТИЦ



**Задачи:** Развивать реакцию на словесные сигналы. Упражняться в лазание по гимнастической лестнице.

**Материал:** Гимнастические лестницы, маски птиц.

**Описание:** Дети стоят на одном конце зала, они птицы. На другом конце зала вышка (гимнастическая стенка). По сигналу воспитателя: «Птицы улетают!» - птицы летят расправив крылья. По сигналу «Буря!» - птицы летят на вышку – скрываются от бури на деревьях. После слов: «Буря прекратилась», - птицы снова летят.



## ПАСТУХ И СТАДО

**Задачи:** Закрепление умения играть по правилам игры. Упражнять в ползание на четвереньках по залу.

**Материал:** Для пастуха шапку, хлыст и рожок.

**Описание:** Выбирают пастуха, дают ему рожок и кнут. Дети изображают стадо (коров, телят, овец). Воспитатель произносит слова:

Рано-рано поутру

А коровки в лад ему



Пастушок: «Ту-ру-ру-ру».

Затянули: «Му-му-му».

Дети выполняют под слова действия, затем пастух гонит стадо в поле (на условленную лужайку), все бродят по ней. Через некоторое время пастух щёлкает кнутом, гонит стадо домой.

## ПОДБРОСЬ-ПОЙМАЙ

**Задачи:** Учить детей соревноваться. Упражнять в бросании мяча



двумя руками снизу вверх и ловить его.

**Описание:** Дети свободно располагаются в помещении или на площадке, каждый в руках держит мяч. По сигналу воспитателя: «Начинай!» дети подбрасывают мяч вверх и ловят его. Каждый считает, сколько раз сумеет поймать мяч и не уронить его.

**Указания.** Детей можно разделить на пары. Одни подбрасывают и ловят мячи, а другие считают или все становятся в круг, а один или двое из играющих выходят в середину круга и подбрасывают мяч. Все наблюдают за правильностью выполнения задания. Можно ввести и элемент соревнования: кто подбросит и поймает мяч большее число раз? Можно включить и такие упражнения: подбросив мяч вверх, подождать, пока он ударится о землю, а затем уже поймать; ударить мячом о землю и поймать его; подбросить мяч повыше, хлопнуть в ладоши, поймать мяч; подбросить мяч, быстро повернуться кругом и после отскока мяча от земли поймать его.

## КОТЯТА И ЩЕНЯТА

**Задачи:** Игру можно проводить в комнате, где есть гимнастическая стенка, или на участке.

**Описание:** Играющих делят на две группы. Дети одной группы изображают котят, другие - щенят. Котята находятся около гимнастической стенки, щенята - на другой стороне комнаты (будках за скамейками, за лесенкой, поставленной на ребро).



Воспитатель предлагает котяткам побегать легко, мягко. На слова воспитателя «Щенята» вторая группа детей перелезает через скамейки. Они на четвереньках бегут за котятками и лают «ав-ав-ав-ав!».

Котята мяукая, быстро влезают на гимнастическую стенку. Воспитатель всё время находится рядом.



Щенята возвращаются в свои домики, игра возобновляется.

## КТО УШЕЛ?

**Задачи:** Учить детей ориентироваться в помещении группы и на участке.  
Развивать память, внимание.

**Описание:** Дети стоят по кругу или полукругом. Воспитатель предлагает одному из играющих запомнить стоящих с ним рядом детей (5—6), а затем выйти из комнаты или отвернуться и закрыть глаза. Один из детей прячется. Потом воспитатель говорит: «Отгадай, кто ушел?». Если ребенок угадает, то выбирает кого-нибудь вместо себя. Если не отгадает, то снова отворачивается и закрывает глаза, а тот, кто прятался, становится на свое место. Отгадывающий должен его назвать. Игра повторяется 4-5 раз.



## ЛОВИШКИ

**Задачи:** Учить бегу в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга.

**Описание:** Дети произвольно располагаются на площадке. Ведущий — ловишка, назначенный воспитателем или выбранный играющими, становится на середине площадки. Воспитатель говорит: «Раз, два, три — лови!» По этому сигналу все дети разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать одного из играющих и коснуться его рукой (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся рукой, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда ловишка поймает 3—4 играющих. Затем выбирается новый ловишка. Игра повторяется 4—5 раз.

**Указания.** Для того чтобы дети лучше ориентировались, ловишке можно выдавать какой-либо отличительный знак — повязать на руку ленточку, приколоть бант, надеть шапочку с султанчиком и т. п. Если ловишка оказался неловким и долгое время никого не может поймать, воспитатель останавливает игру и назначает другого водящего.

## НАЙДИ СВОЙ ЦВЕТ

**Материал.** Флажки 3—4 цветов (по числу детей и еще по одному каждого цвета).



**Описание:** В начале года в эту игру можно играть так же, как во второй младшей группе. Когда дети хорошо усвоят игру, воспитатель предлагает им во время «прогулки» остановиться и закрыть глаза. В это время педагог переставляет флажки. По сигналу «найди свой цвет!» дети открывают глаза, находят флажок и бегут к нему. Воспитатель отмечает, какая группа собралась быстрее других.

## КАБАЧОК

**Описание:** Дети идут по кругу держась за руки, в середине круга сидит ребенок - "кабачок".

«Кабачок, кабачок,  
Тоненькие ножки,  
Красные сапожки  
Мы тебя кормили,  
Мы тебя поили,  
На ноги поставим,  
Танцевать заставим.  
Танцуй, сколько хочешь,  
Выбирай, кого захочешь!»

"Кабачок" танцует, а потом выбирает другого ребенка, который становится "кабачком".



## ПОДАРКИ

**Описание:** Взявшись за руки, дети водят хоровод вокруг ведущего и говорят:

«Принесли мы всем подарки,  
Кто захочет, тот возьмет.  
Вот вам кукла с лентой яркой,

Конь, волчок и самолет».

Ведущий выбирает один из названных подарков. Если он называет коня, дети изображают лошадку и говорят:

«Скачет конь наш чок, чок, чок,  
Слышен топот быстрых ног».

Если названа кукла, дети изображают куклу со словами:



«Кукла, кукла попляши,  
Красной лентой помаши».

Если волчок — дети кружатся на месте, изображая волчка:

«Вот так кружится волчок,  
Прожжужал и на бок лег».



самолету:

Если самолет — подражают  
«Самолет летит, летит,  
Летчик смелый в нем сидит».

Стоящий в центре ребенок выбирает понравившуюся "игрушку". Тот, кого выбрали становится в круг, и игра начинается сначала.

## ТЕРЕМОК

**Описание:** Детей должно быть не меньше 6. Заранее нужно договориться, кто будет мышка, лягушка, зайчик... Животные могут быть самые разные, необязательно, как в сказке. Все зависит от количества и желания детей. Только мишка-ловишка должен быть один.

Все берутся за руки, идут по кругу и поют:

«Стоит в поле теремок, теремок,  
Он не низок не высок, не высок,  
Вот по полю, полю мышка бежит,  
У дверей остановилась и стучит».



Мышка выбегает в круг и говорит:

«Кто, кто в теремочке живет,

Кто, кто в невысоком живет?»

и остается в кругу.

Остальные дети снова идут по кругу и снова говорят те же слова, но вместо мышки называют лягушку.

Каждый раз названные дети выбегают в круг и спрашивают:

«Кто, кто в теремочке живет,  
Кто, кто в невысоком живет?»



Им отвечают, стоящие внутри круга:

«Я мышка-норушка...

Я лягушка-квакушка... и т.д.

А ты кто?»



Услышав ответ, говорят:

«Иди к нам жить».

Остается один медведь. Он ходит вокруг собравшихся животных и когда его спрашивают:

«А ты кто?»

говорит:

«А я мишка — всех ловишка».

Дети разбегаются и мишка их ловит. Тот, кого медведь поймает, становится мишкой.

## ПУЗЫРЬ

**Описание:** Дети водят хоровод и говорят:

«Надуваем пузыри,

Вот какие посмотри!»

Постепенно расширяя круг

«Раздувайся, пузырь,

Раздувайся большой,

Оставайся такой,

Да не лопайся».

Когда ведущий говорит:

«Пузырь лопнул,

Разлетелись пузыри.

Дети разбегаются»



## ПЯТНАШКИ СО СКАКАЛКОЙ

**Описание:** Выбирается два игрока — это «пятнашки». Воспитатель дает им



скалку, они берут за ручки скалки и по команде инструктора: «Раз, два, три, пятнашки, ловите!» бегают за участниками игры по всей площадке и стараются «запятнать». Те, кого «запятнали», считаются проигравшими и выходят из игры. Чтобы освободиться от скалки, водящие - «пятнашки» должны поймать одновременно по игроку, тогда пойманные берут скалку и продолжают ловлю. Побеждает тот, кто ни разу не был пойман. Игра повторяется 2 раза.



## КОТ И МЫШИ

**Описание:** Дети стоят по кругу. Воспитатель назначает ребенка, который с помощью считалочки выбирает «кота», остальные дети - «мыши». «Кот» сидит на одной стороне площадки, «мыши» — на противоположной стороне.

Воспитатель говорит:

«Мышка вылезла из норки, мышка очень хочет есть,  
Нет ли где засохшей корки, может, в кухне корка есть?»

Выбегают «мыши» и бегают по всему залу.

«А на кухне возле шкафа видит мышка: чья-то лапа.  
Лапа пестрая, когти острые.  
Эй, мышка, не зевай, поскорее убегай!»

Дети - «мыши» убегают, увертываясь от «кота». «Кот» старается поймать как можно больше «мышек».

Воспитатель отмечает самых проворных детей - «мышек» и самого ловкого «кота». Игра повторяется 3—4 раза с новыми «котами».

## ПТИЦА И КЛЕТКА



**Описание:** Воспитатель выбирает из детей «птицелова» и «воробья», остальные играющие — «птицы»: голуби, орлы, синицы, снегирь, ласточки, утки и т. д.

Обозначается круг — это клетка (диаметром 1—2 м). В центр садится



«воробей». «Птицелов» ходит около нее, охраняя пленника от других «птиц», которые стараются коснуться «воробья» руками, чтобы освободить его. Кого «птицелов» коснется рукой, тот считается пойманным и садится в клетку. Если «птицелову» долго не удастся никого поймать, то выбирают нового водящего.

## УШКИ



**Описание:** Дети встают парами и, играя в ладушки, приговаривают:

«Мама била, била, била и все папе доложила.

Папа бил, бил, бил и все бабе доложил.

Баба била, била, била и все деду доложила.

Дед бил, бил, бил и все сестрам доложил.

Сестры били, били, били и все братьям доложили.

Братья били, били, били и в кадушку закатали.

А в кадушке две лягушки — закрывай скорее ушки!»

При последних словах дети быстро ладошками закрывают свои уши. Кто из играющих сделал это быстрее, тот победил. Игра повторяется 3-4 раза.

## АЛИ-БАБА

**Описание:** Дети делятся на две команды, которые встают в две шеренги напротив друг друга (расстояние между командами — 5-7 м). Участники каждой команды держатся между собой за руки, образуя цепь. Из каждой команды по очереди начинают звать игроков.

— Али-баба! — зовет первая команда, — О чем слуга? — отвечает им вторая команда. - Пятого, десятого подайте (после чего называют имя игрока, например «Сашу нам сюда! »)

Названный выходит из шеренги и бежит к зовущим, а подбежав, старается прорвать образуемую цепь. Если ему это удалось, он уводит одного игрока в свою команду, если нет, то сам остается в команде соперников. Игра продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется 2-3 игрока.



## ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

**Описание:** Дети садятся в одну линию. Воспитатель подходит к



первому сидящему игроку и четко, но тихо говорит на ухо какое-нибудь слово, например машина, мяч, кукла, собака и т. д. Первый игрок передает второму, второй — третьему и т. д. Последний игрок подходит к воспитателю и говорит слово, которое до него дошло. Если слово исказилось, нужно пройти обратно и выявить того игрока, который неправильно передал слово. Виновник становится ведущим, и игра продолжается.

## БЕЛКИ, ЗАЙЦЫ, МЫШКИ

**Описание:** Воспитатель назначает одного водящего, а остальные игроки делятся на 3 команды по 5—6 человек, и инструктор дает им названия: «белки», «зайцы», «мышки». На площадке на полу кладут 3 обруча на расстоянии 5 м друг от друга — это домики зверей, каждая команда занимает один из них. Воспитатель командует: «Мышки! Зайцы!» Названные группы должны поменяться местами-домиками. Если во время перебежки водящий поймал кого-либо из участников, то пойманный становится водящим, а водящий присоединяется к игрокам той команды, участника которой он поймал. Воспитатель может подать сигнал сразу трем командам: «Белки, зайцы, мышки!» Тогда все группы покидают свои домики и бегут занимать любой другой.



## ПОКАЖИ ПОВАДКИ ЖИВОТНЫХ

**Описание:** Воспитатель называет животного, а дети должны показать повадки этого животного, например, изобразить как он ходит, ест, умывается и т. п.

Воспитатель: «Лиса».

Дети показывают, как она ходит, лапки у груди, хвостиком виляют.

Воспитатель: «Петух».

Дети ходят медленно, важно, высоко поднимают то одну ногу, согнутую в колене, то другую.

Воспитатель: «Собака».

Дети бегают, лают.

Воспитатель: «Лошадка».

Дети бегают подскоками и кричат: «Иго-го».

Воспитатель: «Мышь».



Дети бегают на носочках и пищат: «Пи-пи-пи».

Воспитатель: «Медведь».

Дети идут, широко расставив ноги, на внешней стороне стопы.



## ЛИСА И ЗАЙЦЫ

**Описание:** На площадке чертится круг диаметром 10 м. Выбирается «лиса», все остальные — «зайцы». «Лиса» становится за кругом, «зайцы» в круг. Воспитатель дает сигнал, «лиса» вбегает в круг и пытается поймать «зайцев». Выбегать «зайцам» за пределы круга нельзя. По сигналу воспитателя «лиса» выскакивает из круга. Воспитатель подсчитывает число пойманных «зайцев» и с помощью считалки выбирает из них новую «лису». Побеждает та «лиса», которая сумеет поймать больше всех «зайцев». Игра продолжается 2—3 раза.



## ЦАПКИ

**Описание:** Воспитатель стоит с вытянутыми руками ладонями вниз, а играющие дети ставят под ладонь инструктора указательный палец. Инструктор говорит: «Под моею крышей, собрались мыши. Заяц, белка, жаба. Цап!»

Или:

«На горе стояли зайцы и кричали: «Прячьте пальцы! Цап!»

При слове «Цап!» инструктор сжимает ладонь в кулак, а все должны быстро убрать пальцы. Чей палец схвачен, тот выбывает из игры. Игра продолжается 3—4 раза

## НЕВОД

**Описание:** С помощью считалочки выбирается двое водящих, которые берутся за руки и по сигналу воспитателя: «Начали!» ловят остальных игроков. Догнав кого-нибудь, они должны соединить руки так, чтобы пойманный оказался в круге. Теперь уже вдвоем они ловят остальных. Каждый новый пойманный



игрок становится частью невода. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все участники. Игра продолжается 2 раза.

## ЗАКОНЧИ СЛОВО

**Описание:** Дети встают в круг. Воспитатель стоит в центре круга с большим мячом в руках. Он бросает кому-либо мяч и говорит первый слог какого-нибудь слова, например: «Ма... » перед этим дает игрокам подсказку, что это — имя, домашнее животное, предмет мебели и т. п. Игрок, которому бросили мяч, ловит его и называет слово полностью. Если он правильно угадал слово, то бросает мяч обратно воспитателю, а если нет, то выбывает из игры.

## ИГРА С



## МЕДВЕДЕМ

**Описание:** Воспитатель с водящего — «медведя». Ему на м, которую, в свою очередь, ставят бочонок, на котором написано «мед». Остальные участники игры пытаются украсть у «медведя» бочонок с «медом», а «медведь» его тщательно охраняет. Кого «медведь» хотя бы коснется рукой, тот считается проигравшим. И соответственно, становится водящим, т. е. «медведем». Игра продолжается 2—3 раза со сменой водящего.

помощью считалочки выбирает пояс привязывают веревку 1, 5—2 привязывают к скамейке. Рядом

## ЛАСКОВЫЕ СЛОВА

**Описание:** Все дети стоят по большому кругу. Воспитатель начинает игру, произносит ласковое слово или фразу, например: «Хорошенький мой» или «Солнышко», дает мяч игроку. Игрок, которому отдали мяч, в свою очередь, произносит свое слово и передает мяч следующему участнику по кругу. Тот участник, который не сможет назвать слово, выбывает из игры. Игра продолжается 1—1, 5 минуты.



## ПЕРЕМЕНА МЕСТ

**Описание:** Посередине площадки чертится длинная линия. Дети



делятся на 2 команды, Карлсона и Малыша. Каждая занимает свою половину площадки. По сигналу воспитателя: «Бегом!» команды меняются местами. Выигрывает та, которая первой в полном составе перебежит на другую сторону.

## КОГО НЕ СТАЛО



**Описание:** Дети встают в круг. Воспитатель просит внимательно посмотреть и запомнить, кто стоит в кругу. По команде воспитателя: «Закрыли глаза!» дети закрывают глаза. Воспитатель идет за кругом, дотрагиваясь до плеча 2—3 детей. Они тихо убегают за ширму. По команде воспитателя: «Открыли глаза!» дети смотрят по кругу и отгадывают, кого не стало. Воспитатель отмечает, кто был самым внимательным в игре и больше всех отгадал спрятавшихся товарищей. Игра повторяется 3—4 раза.

## НАЙДИ И ПРОМОЛЧИ

**Описание:** Воспитатель показывает яркую небольшую резиновую или мягкую игрушку, дети запоминают ее. Воспитатель предлагает детям сесть на корточки и закрыть глаза. В это время воспитатель быстро прячет ее и говорит, кто найдет игрушку, в руки ее не берет, пальцем на нее не показывает и в слух не говорит, где она спрятана. Кто из детей первый найдет игрушку, подходит к воспитателю и на ухо говорит, где спрятана игрушка. Игра повторяется 3-4 раза. Ведущими этой игры могут быть сами дети.



## СТОЙ!

**Описание:** Воспитатель выбирает водящего, бросает мяч вверх как можно выше, а водящий должен его поймать. Пока он ловит мяч, остальные игроки разбегаются по площадке.

Как только водящий поймает мяч и скажет: «Стой!», игроки останавливаются на месте.

Водящий старается попасть мячом в игрока, стоящего как можно ближе. Если промахнется, то бежит за мячом, а остальные игроки снова разбегаются в разные стороны. Догнав мяч, водящий снова кричит: «Стой!». Если же он попадет, то



игрок в которого попали, становится водящим, и игра начинается заново. Игра продолжается до 3 раз.

## ЛОВИ-НЕ ЛОВИ

**Описание:** Дети становятся в большой круг, воспитатель в центре него с большим мячом в руках. Мяч нужно ловить лишь в том случае, если будет названо что-либо из съедобного: морковь, торт, конфеты, мороженое, пирожное, ананас, апельсин и т. п.

Если воспитатель произносит несъедобные вещи: машина, гараж, забор, тапочки и т. п. и бросает мяч игроку, тот не должен его ловить. Если игрок ошибся, поймав мяч, он выбывает из игры.

## КАТАЙ МЯЧ

**Цель:** Развивать выдержку, внимание, ловкость. Упражнять в катании мяча.

**Описание:** играющие образуют круг, опускаются на колени и садятся на пятки. Воспитатель катит мяч кому-нибудь из детей. Тот, отталкивает от себя рукой, не давая коснуться ног, другому играющему. Если мяч коснулся ног, ребенок делает шаг из круга. Сидя за кругом, проигравший принимает участие в игре, если он отталкивает мяч случайно посланный ему. Продолжительность игры 4 – 5 минут.



## ЛОВИШКИ ИЗ КРУГА

**Цель:** развивать у детей умение согласовывать движения со словами. Упражнять в ритмической ходьбе, в беге с увертыванием и в ловле, в построении в круг

**Описание:** дети стоят по кругу, взявшись за руки. Ловишка – в центре круга, на руке повязка. Играющие двигаются по кругу и говорят:

«Мы, веселые ребята,  
Любим бегать и скакать  
Ну, попробуй нас догнать.  
Раз, два, три – лови!»

Дети разбегаются, а ловишка догоняет. Пойманный временно отходит в сторону. Игра продолжается, пока ловишка не поймает 2-3 детей. Продолжительность 5-7 минут.



## ЛОВИШКИ С МЯЧОМ

**Цель:** развивать умение выполнять движения по слову. Упражнять в метании в движущуюся цель и в беге с увертыванием.

**Описание:** площадка ограничивается линиями. В центре площадки играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. Один ребенок становится в центр (водящий). У его ног лежат 2 небольших мяча. Водящий проделывает ряд движений, играющие повторяют. По сигналу воспитателя: «Беги из круга», дети разбегаются, а водящий старается попасть мячом в одного из детей. По сигналу «раз, два, три в круг беги» дети снова образуют круг. Водящий меняется. Продолжительность 5-7 минут.

## ЛЯГУШКИ И ЦАПЛЯ



**Цель:** развивать у детей умение действовать по сигналу, ловкость. Упражнять в прыжках в высоту с места

**Описание:** очерчивается квадрат – «болото», где живут «лягушки». В углах вбиваются колышки или кладутся кубики. Высота 10 – 15 см. По сторонам квадрата протягивается веревка. За пределами квадрата «гнездо цапли». По сигналу «цапля» она, поднимая ноги, направляется к болоту и перешагивает через веревку. Лягушки выскакивают из болота, прыгая через веревку, отталкиваясь двумя ногами. Перешагнув через веревку, цапля ловит лягушек. Продолжительность 5-7 минут

## ВОЛК ВО РВУ

**Цель:** развивать смелость и ловкость, умение действовать по сигналу. Упражнять в прыжках в длину с разбегу.

**Описание:** на площадке проводятся две параллельные прямые на расстоянии 80 – 100 см – «ров». По краям площадки очерчивается «дом коз». Воспитатель назначает одного играющего «волком», остальные – «козы». Все козы располагаются на одной стороне площадки. Волк становится в ров. По сигналу воспитателя «волк во рву» козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а волк - старается их поймать (коснуться). Пойманных коз волк отводит в угол рва. Продолжительность игры 5-7 минут.



## СВОБОДНОЕ МЕСТО

**Цель:** развивать у детей умение выполнять движение по сигналу. Упражнять в быстром беге.

**Описание:** играющие сидят на стульях по кругу. Воспитатель вызывает пару детей сидящих рядом. По сигналу «раз, два, три – беги!» бегут в разные стороны за кругом, добегают до своего места и садятся. Воспитатель и все играющие отмечают, кто первый занял свободное место. Продолжительность игры 5-7 минут.

## СОВУШКА

**Цель:** развивать у детей торможение, наблюдательность, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять детей в беге.



**Описание:** на расстоянии 80 – 100 см проводятся две прямые – это «ров». На расстоянии одного – двух шагов от границы очерчивается «дом козы». Все козы располагаются на одной стороне площадки. Волк становится в ров. По сигналу «волк во рву» козы бегут на противоположную сторону, перепрыгивая ров, а волк в это время ловит коз. Пойманных отводит в угол рва. Продолжительность 6-8 минут.

## ЛОВЛЯ БАБОЧЕК

**Цель:** развивать у детей выдержку и умение действовать по сигналу. Упражнять в беге с увертыванием и в ловле, в приседании.

**Описание:** выбрать четырех играющих – «дети с сачками». Остальные играющие – «бабочки». На слово «летите» дети разбегаются по площадке. По сигналу «лови» двое детей выбегают ловить бабочек. они ловят, смыкая руки вокруг пойманного, затем отводят его в условное место. на слова «Бабочки сели на цветы». бабочки присаживаются и отдыхают. Когда поймано 3-5 бабочек, отмечают, какая пара поймала больше. Повторить игру 6-8 раз.

## РЫБАКИ И РЫБКИ

**Цель:** развивать у детей ловкость, сообразительность,



умение действовать по сигналу. Упражнять в быстром беге с увертыванием и в ловле.



**Описание:** площадка – «пруд». Вдоль площадки ходит рыбак, а на противоположной стороне – его помощник. В руках старшего рыбака «сеть» (веревка), на конце – мешочек с песком. Старший рыбак говорит помощнику: «Лови!», и бросает ему конец веревки с грузом, затем рыбаки окружают веревкой рыбок, которые не успели уплыть в глубокое место (отчерченное место на площадке). по сигналу «рыбки, плывите» рыбки снова выплывают из глубокого места. Продолжительность игры 6 – 8 минут.

## БЕГИ ИЗ КРУГА

**Цель:** развивать умение выполнять движения по слову. Упражнять в метании в движущуюся цель и в беге с увертыванием.

**Описание:** площадка ограничивается линиями. В центре площадки играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. Один ребенок становится в центр (водящий). У его ног лежат 2 небольших мяча. Водящий проделывает ряд движений, играющие повторяют. По сигналу воспитателя: «Беги из круга», дети разбегаются, а водящий старается попасть мячом в одного из детей. По сигналу «раз, два, три в круг беги» дети снова образуют круг. Водящий меняется. Продолжительность 5-7 минут.

## УГАДАЙ ПО ГОЛОСУ

**Описание:** Дети сидят в кругу. Один ребенок встает или садится в центре круга и закрывает глаза. Воспитатель, не называя имени ребенка, показывает рукой на кого-либо из детей, которые сидят за спиной. Тот, на кого указали, встает и громко называет имя ребенка, который сидит в середине круга. Если ребенок угадал, кто его позвал, он открывает глаза, и они меняются местами с тем, кто назвал его имя. Если не отгадал, то воспитатель предлагает ему не раскрывать глаза, а еще раз послушать, кто его имя называет. Игра повторяется 2 - 3 раза.



## ПЕРЕДАЙ ОБРУЧИ

**Описание:** Дети стоят в кругу лицом в центр. Воспитатель берет обручи и на слово "раз!" подает обруч ребенку справа, а на



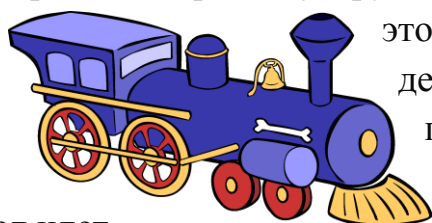
- "два" - ребенку слева. Дети берут обручи за свободные места и, поворачивая туловище, переносят обручи на вытянутые руки вперед, в другую сторону, передают его дальше. Ребенок, у которого окажутся два обруча, выходит на середину и выполняет разные движения с обручами. На слова воспитателя: "Толя, в круг вставай, обручи передавай!" Толя встает, где хочет и на обговоренный сигнал "раз" передает один обруч в правую сторону, на сигнал "два" передает обруч в левую сторону. Игра повторяется 3 - 4 раза.

## ПОДНЕСИ РУКИ

**Описание:** Дети стоят в кругу. Воспитатель предупреждает детей, что когда он будет называть птиц, то нужно поднимать руки вверх, а когда будет называть что то другое, то руки не поднимать. Кто ошибется, тот проиграл.

## ПОЕЗД

**Описание:** Дети встают в колонну по росту. Первый ребенок в колонне - "паровоз", остальные - "вагончики". Паровоз после сигнала воспитателя гудит: "у - у - у", в это время дети сгибают руки в локтях. После гудка паровоза дети вытягивают руки вперед и говорят: "чу", руками изображают движение колес. Они повторяют это 3 - 4 раза. На слова воспитателя: "Колеса стучат" дети делают шаг на месте, на сигнал "поехали" - идут, постепенно ускоряя шаг, дальше - на бег. На слова воспитателя: "мост", "туннель" медленно, а "с горы" - снова идет быстрее. Когда воспитатель поднимает красный флажок, поезд останавливается; когда зеленый - движется дальше. К станции поезд подходит медленно и останавливается. Паровоз выпускает пар: "пш - ш...".



## НА ПРОГУЛКУ

**Описание:** Дети делятся на две одинаковые группы. Каждая группа садится на стульчики, которые расставлены на противоположных концах площадки перед нарисованными линиями. Воспитатель сначала подходит к одной группе детей и говорит: "Ну, ребята, на прогулку собирайтесь поскорей!" Дети встают и один за другим идут за воспитателем. Воспитатель вместе с детьми первой группы подходит ко второй группе, и все вместе этими же словами приглашают их на



прогулку. Дети второй группы встают за детьми первой группы и идут вместе. Воспитатель отводит их как можно дальше от их мест. Неожиданно воспитатель говорит: "На места!", и дети бегут на свои места. Побеждает группа, которая быстрее справится с заданием.



## БАБОЧКИ

**Описание:** Дети - "бабочки" стоят на краю площадки, где хотят. Под музыку или на слова воспитателя: "бабочки, бабочки полетели в сад" дети отводят руки в стороны, бегают в разные стороны, обегая один другого. Воспитатель продолжает: "на цветочек беленький все тихонько присели". Дети приседают возле цветочков названного цвета. На сигнал воспитателя: "у-у-у", который означает завывание ветра, бури, бабочки убегают из сада на край площадки. Игра повторяется на слова: "бабочки, бабочки, в поле полетели". Воспитатель постоянно отмечает детей, которые легко и тихо бегали и приседали.

## ПОМЕНЯЙ КУБИК

**Описание:** Дети, поделены на 2 равные группы, сидят на стульчиках, на противоположных концах площадки, лицом в центр. На расстоянии метра от стульчиков начертить линии и положить кубики на одной стороне площадки, а обручи на другой. Воспитатель выбирает группу детей (4-5) с одной стороны площадки, они встают перед кубиками. На сигнал воспитателя "раз" они нагибаются и берут кубики, а на "два" бегут с ними на противоположный конец площадки, там меняют кубики на обручи и возвращаются на места, поднимают их вверх. Воспитатель проверяет, все ли дети правильно поменяли кубики, и хвалит тех, кто не ошибся и первым вернулся на свое место. То же самое проделывает вторая группа, а первая в это время наблюдает и отдыхает.



## МЕДВЕДЬ И ДЕТИ

**Описание:** Дети стоят за линией с одной стороны площадки. Среди детей выбирают медведя. Медведь сидит в своей берлоге на площадке, в стороне от



детей. На слова воспитателя "дети в лесу гуляют", дети разбегаются по площадке, бегают, прыгают. На слова воспитателя "медведь!", дети неожиданно замирают на одном месте. Медведь подходит к тому, кто пошевелился, и забирает его. Игра повторяется уже с другим медведем.



## КОТЫ И МЫШИ

**Описание:** Из детей надо выбрать "котов" и посадить их сбоку площадки. Остальные дети - "мыши", сидят в норках (на стульчиках, поставленных полукругом). В каждой норке по 3-5 мышей. Когда на площадке тихо, нет котов, мыши выходят из своих норок, бегают, собираются в круг, танцуют.

На слова воспитателя "коты", мыши спешат в свои норки. Коты их ловят. Воспитатель отмечает самого ловкого. При повторении игры выбираются новые коты.



## НАЙДИ, ГДЕ СПРЯТАНО

**Описание:** Дети сидят с одной стороны площадки. Воспитатель показывает детям игрушку или флажок, который он будет прятать. Воспитатель предлагает детям встать, отвернуться к стене. Сам воспитатель отходит от детей на несколько шагов и прячет флажок, после чего говорит: "Ищите!" Дети начинают искать.

## КОТЯТА И РЕБЯТА



**Описание:** Часть детей изображают котят, они стоят с опорой на ладони и колени, в обозначенном месте. Остальные ребята хозяева котят (у каждого 1-2 котенка) они находятся на другой стороне площадки. «Молока, кому молока!» - говорит инструктор и подходит к хозяевам котят (делает вид, что наливает в блюдца молоко). Котята мяукают, хозяева выходят на середину площадки и зовут их. Котята ползут к хозяевам, встают и делают вид, что пьют молоко. Дети приговаривают: «Мохнатенький, усатенький, как есть начнет, сразу песенки поет!». На последнее слово котят убегают, а ребята стараются запятнать своего котенка. При повторении игры котят и ребята меняются ролями.

**Указание:** действовать нужно только по сигналу.

**Усложнение:** 1. Пойманный котенок меняется ролью с хозяином.



2. Домики котят могут быть на гимнастической стенке.

## НЕ БОЮСЬ!

**Описание:** выбирается водящий, он стоит в центре круга, образованного детьми. Дети прыгают на 2-х ногах, приговаривая «Не боюсь, не боюсь!». При этом они, то разводят руки в стороны, то закладывают их за спину. Водящий старается дотронуться – «осалить» кого-нибудь из играющих, когда руки у него будут разведены в стороны.

**Указание:** прыгать вверх, отталкиваясь 2-мя ногами, приземляться легко на носки.

**Усложнение:** 1. Выбрать 2-х водящих.

2. Прыгать ноги врозь-вместе.

3. Осалить можно тех, у кого ноги врозь.



## НЕ ОТДАМ!

**Описание:** дети стоят по кругу ноги врозь, между стоп лежит предмет. Воспитатель в центре круга. Он делает вид, что хочет взять предмет то у одного, то у другого ребенка. Ребенок, к которому приближается воспитатель, прыгает, соединяя ноги вместе перед предметом и говорит «Не отдам!», а затем снова прыжком ставит ноги врозь.

**Указание:** Прыгает только тот, к кому приближается воспитатель.

## БЫСТРОНОГИЕ ЛОШАДКИ

**Описание:** на пол высыпаются кубики 4 цветов, в разных местах раскладываются по одному кубику (ориентир) каждого цвета. Дети стоят в колонне по одному. Воспитатель читает стихотворение, дети выполняют прямой галоп по кругу: «За (имя) подскоками скачите,

И свистка - сигнала ждите.

Любой кубик выбирайте,

И к своему цвету вставайте (свисток)».

По свистку дети берут по одному кубику и встают у кубика ориентира в соответствии с цветом.

**Указание:** действовать нужно только по сигналу.



**Усложнение:** 1. При повторении игры менять кубики-ориентиры местами.  
2. Пока считают до 5-ти, нужно построиться около кубика своего цвета.

## ПРОБЕГИ ТИХО

**Описание:** дети делятся на группы по 5-6 человек. Они стоят за чертой на одном конце площадки. Выбирается водящий, он садится посередине площадки и закрывает глаза. По сигналу 1-ая группа бежит мимо водящего на другую сторону площадки. Если водящий слышит шум шагов, он говорит «стой» и бегущие останавливаются. Не открывая глаз, ведущий показывает, откуда слышит шум. Если он указал правильно, то группа отходит в сторону; если ошибся, они возвращаются на свои места и бегут снова. Так поочередно пробегает вся группа. При повторе игры водящий меняется.

**Указание:** действовать нужно только по сигналу. Бежать надо как можно тише.

## МАМОЧКА

**Описание:** дети стоят врассыпную с мячами в руках. Инструктор читает стихотворение:

«Мама, мамочка, моя!

Как же я люблю тебя».

На каждое слово дети подбрасывают мяч 2-мя руками и ловят его (4-6 раз). У кого мяч упал, выходят из игры до её повторения.

**Указание:** бросать мяч после произнесения слова. Подбрасывать мяч не высоко, ловить 2-мя руками. Мяч стараться не ронять.

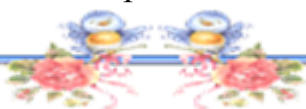
**Усложнение:** Построение в шеренгу, в круг.

## ВОЗЬМИ БЫСТРО

**Описание:** дети делятся на группы по 5-6 человек. Они стоят за чертой в шеренге на одном конце площадки. На другой стороне площадки разложены на равном расстоянии предметы (погремушки) по числу детей. По свистку, дети бегут до погремушки, поднимают их над головой и трясут. Отмечается тот игрок, который сделает это первым. Затем дети возвращаются на свои места и выходят следующие.

**Указание:** действовать нужно только по сигналу. Бежать надо как можно тише.

**Усложнение:** Включение заданий на преодоление препятствий: обежать



расставленные на пути препятствия.

## ВЕСЕННИЕ ЦВЕТЫ



**Описание:** дети строятся в круг. Педагог в центре круга (расстояние 1,5 - 2 м), он называет цветок, если тот «весенний», то ребенок ловит мяч и бросает обратно. Если цветок не «весенний», то ребенок мяч не ловит. Дети, которые ошиблись, выбывают из игры.

**Указание:** до начала игры уточнить названия «весенних» цветов.

Сначала педагог называет цветок, затем бросает мяч.

## ПЕТУШКИ

**Описание:** Пояс связывается надевают кольцо на колени разогнуть. Руки просунуты под положение на носках, друг друга плечом. Тот, кто не проигрывает.



кольцом. Играющие приседают и так, чтобы ноги нельзя было коленьями. Прыгать в таком играющие стараются толкнуть удерживает равновесие,

## ЛИПКИЕ ПЕНЬКИ

**Описание:** Водящие (их может быть несколько) присаживаются на корточки, а остальные игроки бегут между ними. Водящие пытаются, неподвижно сидя на корточках, поймать или хотя бы коснуться руками (ветками) пробегающих детей. Если им это удалось, то пойманный ребенок становится водящим и теперь сам должен ловить веселых бегунов.

**Правила:** нельзя игроков ловить за одежду.

## СКВОРЕЧНИКИ



**Описание:** В разных местах площади играющие чертят кружки. Это - скворечники. В каждом скворечнике помещается одна пара скворцов. Число играющих нечетное. Один скворец остается без скворечника. Дети, изображая скворцов, летают по площадке в разных направлениях. По сигналу воспитателя «скворцы прилетели!» они бегут в скворечники. Дети могут занимать любые кружки. Один опоздавший остается без места и считается проигравшим. Когда





все скворцы разместились, воспитатель говорит: «скворцы летят!». Все скворцы выбегают и бегают. Делаем все только по сигналу.

## РАЗВЕРНИ КРУГ

**Описание:** Дети идут по кругу, держась за руки. На сигнал «разверни круг» названный ребенок опускает левую руку, поворачивается во внешнюю сторону круга и ведет детей в противоположном направлении, разворачивая круг до образования нового.

## ВЕРЕТЕНО

**Описание:** Играющие делятся на две группы, построенные в колонну. По команде дети, стоящие первыми поворачиваются вокруг себя, как веретено. Затем вторые берут первых за талию и они поворачиваются вдвоем, затем втроем и так далее. Побеждает группа, участники которой повернутся быстрее.

## ЗАЯЦ

**Описание:** Дети становятся кругом, в центре круга- «заяц». Игроки начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы он задел «зайца». «Заяц» пытается увернуться от мяча. Игрок, сумевший задеть мячом зайчика, становится на его место, игра продолжается.

**Правила:** 1. При броске нельзя заходить за границу круга и приближаться к зайчику;  
2. Надо назвать имя игрока, который будет ловить мяч;  
3. Мяч, нельзя задерживать в руках, надо перебрасывать его другому игроку как можно быстрее.



## ПТИЧКА, РАЗ! ПТИЧКА, ДВА!

**Описание:** Сколько у птиц лапок, глаз, крыльев?

Птички, раз!

Птички, два!

Скок, скок, скок!

Выставляют вперед одну ногу.

Выдвигают другую ногу.

Скачут на обеих ногах.



Птичка, раз!  
Птичка, два!  
Хлоп! Хлоп! Хлоп!  
Птичка, раз!  
Птичка, два!



Поднимают одну руку.  
Поднимают другую руку.  
Хлопают руками.  
Закрывают рукой один глаз.  
Закрывают другой глаз.

Открывают глаза, бегают, машут крылышками,  
чирикают пищат.

## ЛЯГУШКИ

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

«Ква! Ква! Ква!  
В речку прыгать нам пора».

Дети прыгают и говорят: «Ква! Ква! »  
«Ква! Ква! Ква!  
Плывать можно до утра!»  
Дети «плавают» и повторяют: «Ква! Ква! »

«Раз, два, три!  
Лапками гребь!»

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

«Ква! Ква! Ква!  
На берег пора!»

Выпрыгивают из «речки».

«Ква! Ква! Ква!  
Поймайте комара!»

«Ловят» комаров.



## ПЛАТОЧЕК

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



## ПИЛОТЫ

**Описание:** Дети разделены на 3-4 звена. Они стоят в колоннах друг за другом за командиром звена. Звенья расположены в разных местах площадки, отмеченных цветными флажками, - это аэродромы. По сигналу воспитателя «Пилоты, готовьте самолеты к полету!» дети разбегаются в разных направлениях по площадке, останавливаются каждый у своего самолета, наливают бензин (наклоняются), заводят моторы (кружат руками перед грудью), расправляют крылья (разводит руки в стороны) и летят (быстро разбегаются в разных направлениях по площадке). Самолеты находятся в воздухе до сигнала воспитателя «На посадку!». После этого сигнала командиры собирают свои звенья (дети на бегу строятся в звенья) и ведут их на посадку на аэродромы. Выигрывает то звено, которое первым приземлится. Игра повторяется 4 - 5 раз.

**Указания.** В игре целесообразно использовать различные атрибуты. Воспитатель может незаметно для пилотов переменить флажки, которыми обозначены аэродромы. Командиры должны правильно посадить звенья на свои аэродромы.



## КОСМОНАВТЫ

**Описание:** Взявшись за руки, дети идут по кругу и приговаривают:

«Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам.

На какую захотим, на такую полетим!

Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!»



Как только сказано последнее слово, все разбегаются по «ракетодромам» и стараются скорее занять места в любой из заранее начерченных ракет. Внутри каждой ракеты обозначено до 5 кружков. Это место для участника. Но кружков в ракетах меньше, чем участников. Опоздавшие на ракету становятся в общий круг. Им можно дать задание показать какое-нибудь упражнение.

## КАРУСЕЛЬ



**Описание:** Дети образуют круг, держась за шнур, концы которого связаны. Они берутся за шнур правой рукой и идут по кругу сначала медленно, потом все быстрее, а под конец бегут. Движения выполняются детьми в соответствии с произносимым вслух текстом:

«Еле, еле, еле, еле закружились карусели,

А потом кругом, кругом, все бегом, бегом, бегом».

После того как дети пробегут по кругу 2-3 раза, воспитатель подает сигнал к изменению направления движения, говоря: «Поворот». Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывают шнур в левую руку и бегут в другую сторону. Затем воспитатель вместе с детьми произносит:

«Тише, тише, не спешите! Карусель остановите!

Раз, два, раз, два, вот и кончилась игра!»

Движение карусели постепенно замедляется. При слове «Вот и кончилась игра» дети опускают шнур на землю и расходятся по площадке. После того как дети немного отдохнут, воспитатель подает сигнал (*звонок, свисток, хлопки, удары в бубен*), по которому играющие снова становятся в круг, берутся за шнур, т. е. занимают свои места на карусели. Игра возобновляется, повторяется 3-4 раза.



**Указания.** Воспитатель может дать, указание детям быстро становиться в круг при повторениях игры, подавая несколько условных сигналов. Игрок, не успевший занять место до третьего сигнала, не принимает участия в очередном катании на карусели, а ожидает следующей посадки.

## УСАТЫЙ СОМ

**Описание:** На земле чертят линию - это “берег”, с одной стороны суша, с другой стороны вода. Считалкой выбирают водящего - это Сом. Сом стоит в воде на расстоянии 6-7 метров от “берега”. Все остальные играющие стоят там же, но на расстоянии 3, 5-5 метров, лицом к “берегу”, и произносят слова:

«Под камнями сом не спит,  
Он усами шевелит,  
Рыбки, рыбки не зевайте,  
Все на берег выплывайте».

После этих слов Рыбки убегают от Сома, а он пытается их осалить. Сом не должен выходить за линию “берега”. Рыбки могут отдыхать несколько секунд на берегу. Пойманные в “воде” Рыбки выходят из игры. Игра повторяется.

## КОЗЛЕНОК



**Описание:** Перед началом игры выбирается «козленок», который становится в середину круга, образованного остальными ребятами. Ребята берутся за руки и начинают ходьбу по кругу, произнося текст:

«Выходи, козленок мой, пободаемся с тобой» (дети идут по кругу, «козленок» идет противходом)

«Ме-ме-ме, - звучит ответ, - а у вас и рожек нет» («козленок» останавливается, отвечает, показывает рожки)

«Выходи, козленок мой, (дети сужают круг, подходя к «козленку») Поиграем мы с тобой» (отходят от него)

«Ме-ме-ме, играть люблю, вот возьму и догоню» (дети останавливаются, «козленок», ответив, догоняет детей).

Дети, которых осалил «козленок», выбывают из игры.

**Указания.** Они могут наблюдать за игрой в указанном месте, а могут



организовать спокойную игру – поиграть в ладошки, передавать мяч.

## ЗООПАРК

**Описание:** Дети образуют пары и становятся в две шеренги вдоль одной из стен (сторон площадки) на расстоянии 2 – 3 метров первые от вторых. Первые в паре – убегающие, «лисята»; вторые – догоняющие, «волчата». Воспитатель произносит текст:

«В зоопарке живут лисята, (первые хлопают в ладоши)

Вместе с ними играют волчата (вторые хлопают в ладоши)

И как маленькие ребятки играют они в ловишки».

(«Лисята» убегают, а «волчата» их догоняют).

Если «волчонок» догнал «лисенка» из своей пары, они садятся на скамейку. По команде «Стоп!» все оставшиеся останавливаются. Подводится итог, кто из «волчат» смог догнать «лисенка» из своей пары.



## ХВОСТ ДРАКОНА

**Описание:** Игроки выстраиваются в колонну, крепко держась за талию друг друга. Таким образом, получается «дракон» - с головой и хвостом. Задача первого игрока – «головой» - поймать последнего («хвост дракона»), а задача последнего – увернуться и не дать себя поймать.

Возьми платочек. Дети выстраиваются в колонну парами на одной из сторон площадки. Один ребенок – водящий - уходит на противоположную сторону площадки, встает лицом к детям. Он держит в вытянутой руке платочек и говорит:

«Кто успеет добежать и платочек забрать.

Раз, два, три – беги!»

После этих слов дети, стоящие последними в колонне, расцепляют руки и бегут вдоль детей каждый со своей стороны за платочком. Кто быстрее возьмет платочек, тот становится водящим. Новая пара становится впереди колонны. Игра продолжается.



## САЛЮТ

**Описание:** Для игры нужна большая корзина, со 150 – 200 пластмассовыми мячами двух – трех цветов и 2 – 3 корзины поменьше для сбора мячей.

Из большой корзины мячи высыпают на пол. Дети двух – трех команд становятся вокруг своих корзин, в которые они будут собирать мячи. На дне корзин лежат по одному мячу разных цветов. Они указывают, какого цвета мячи будет собирать каждая команда. По сигналу дети собирают мячи. Чья команда быстрее соберет мячи и построится вокруг своей корзины, та и победитель.

## ВОЛШЕБНЫЕ ЕЛОЧКИ

**Описание:** Дети встают у стены, касаясь ее затылком, лопатками, ягодицами и пятками, изображая волшебные елочки, которые по сигналу «Ночь!» бегают, красиво и легко кружатся по площадке, а по сигналу «Лесник!» бегут к стене, принимая первоначальную позу. Лесник обходит елочки, осматривает их, неровные забирает с собой.

## ВОРОБЕЙ



**Описание:** Дети – «голуби» встают в круг, не держась за руки. «Воробушек» стоит в центре. Дети говорят:  
«Среди белых голубей  
Скачет шустрый воробей (дети-голуби идут по кругу на пятках, а воробышек скачет в кругу).

Воробушек-пташка,  
Серая рубашка (дети поворачиваются лицом в круг, идут приставным шагом.)  
Откликайся, воробей,  
Вылетай-ка, не робей!» (воробей пытается вылететь из круга, а дети, взявшись за руки, не пускают его.)

Затем выбирается другой воробышек. В конце игры подводят итог, кому из «воробышков» быстрее всех удалось «вылететь» из круга.



## ЗМЕЙКА

**Описание:** воспитатель предлагает всем детям изобразить змейку. Дети кладут руки друг другу на плечи и медленно «змейкой» двигаются вперед за педагогом.

«Эй-ка, эй-ка,  
Голубая змейка!  
Объявись, покажись,  
Колесом покрутись!»

Перед детьми могут ставиться преграды (кубы, дуги и т. д.), которые змейка должна обогнуть, не опрокинув.

## ОХОТНИКИ

**Описание:** Играющие разбегаются по площадке. Три охотника стоят в разных местах, имея по маленькому мячу. По сигналу воспитателя: «Стой!» - все играющие останавливаются, и охотники с места целятся мячом в кого-либо из них. «Убитые» заменяют охотников. Играющие имеют право увертываться от мяча, но не должны сходить с места. Если игрок после команды «Стой!» сошел с места, он заменяет охотника.



## КОЛОБОК

**Описание:** Дети, присев на корточки, размещаются по кругу. В центре круга находится водящий - «лиса». Играющие перекатывают мяч - «колобок» друг другу так, чтобы он уходил от «лисы». Водящего сменяет тот игрок, который прикатит колобок так, что «лиса» сможет его поймать.

## ШКОЛА МЯЧА

**Описание:** Подбросить мяч вверх и поймать его двумя руками. Ударить мяч о землю и поймать его двумя руками. Ударить мяч о землю, сделать хлопок и поймать его двумя руками. Ударить мяч



о стену и поймать его двумя руками. Ударить мяч о стену, дать ему отскочить от пола и поймать двумя руками. Ударить мяч о стену, сделать хлопок и поймать его двумя руками. Вдвоем: один ударяет мяч о стену так, чтобы он отскочил под углом в сторону товарища, тот после падения мяча на пол и отскока ловит его.

## КЕГЛИ

**Описание:** Кегли ставятся в определенном порядке за линией; в один ряд вплотную друг к другу, высокая кегля в середине; в один ряд, одна от другой на небольшом (5-10см) расстоянии; в небольшой кружок, большая кегля в центре; в два ряда, большая кегля между рядами; в три ряда, большая кегля во втором ряду; квадратом, большая кегля в центре и т. п.

На расстоянии 2-3 м от линии, на которой расположены кегли, чертят 2-3 линии, с которых играющие сбивают кегли. Дети, соблюдая очередность, начинают прокатывать шары с самой ближней линии. Выигрывает в первом туре тот, кто больше всех собьет кеглей с ближней линии. Он и начинает прокатывать шары со второй линии и т. д.

**Указания.** В одной игре рекомендуется использовать не больше 1-2 построений кеглей. Можно подсчитать очки, тогда большая кегля должна быть самой ценной.

## КОЛЬЦЕБРОС



**Описание:** Игра состоит в набрасывании колец (диаметром 15-20 см) правой и левой рукой на палочки 30-40 см длины, укрепленные вертикально на подставке в разных расположениях (в виде квадрата, треугольника и др.). Задача состоит в том, чтобы с заданного расстояния (1, 5-2 м) набросить возможно большее количество колец (из 3-5) на пеньки. В игре одновременно участвуют 23 ребенка. Они по очереди набрасывают одинаковое количество колец, подсчитывая, кто сколько набросил.

**Указания.** Желательно иметь кольца разного цвета, предлагая каждому ребенку действовать с кольцами одного цвета. В этом случае дети могут бросать кольца одновременно.



## ЗАЩИТА УКРЕПЛЕНИЯ

**Описание:** В центре зала чертят круг. Играющие равномерно располагаются за его линией. В центре круга устанавливают «укрепление» - три связанные между собой гимнастические палки. Выбирается водящий, который встаёт рядом с «укреплением».

По сигналу играющие стараются попасть мячом в «укрепление». Водящий мешает этому. Игрок, который попадёт в цель, меняется местом с водящим.

**Указания.** Надо бросать мяч в цель, не заходя за линию круга; водящий не имеет права держать руками «укрепление»; менять водящего следует только после того, как будет сбито «укрепление» (или защитник сам уронит его). Надо регулировать расстояние между «укреплением» и бросающими мяч игроками в соответствии с возможностями детей, а также всячески стимулировать коллективные действия, отдавая предпочтение передачам мяча.

**Вариант.** Вместо «укрепления» поставить в круге несколько булав, которые водящий имеет право устанавливать вновь после их падения.



## ИГОЛКА И НИТКА

**Описание:** дети становятся друг за другом. Первый – «иголка» - он бежит, меняя направление. Остальные бегут за ним, стараясь не отставать и не запутаться.

Ниточка, ниточка за иглой тянется,

Никогда ниточка одна не останется.

Тот ребенок из-за которого «ниточка порвалась» становится последним. Затем выбирается другая «иголка».

## ПИНГВИНЫ

**Описание:** Дети встают в 2-3 колонны. У стоящих первыми мяч (мешочек с песком). Они кладут его между колен и по сигналу инструктора прыгают на двух ногах к флажку, находящемуся на расстоянии 7-8 м. Затем берут мяч (мешочек) в руку, оббегают флажок, возвращаются к своей колонне и передают мяч следующему игроку. Выигрывает та колонна, которая быстрее выполнит задание.



## ЭСТАФЕТА С ОБРУЧАМИ

**Описание:** Дети встают в 2-3 колонны. Перед каждой колонной на расстоянии 6 м обруч (диаметр 50 см). По команде “Раз, два, три - беги!” первые бегут к обручу, поднимают его вверх, пролезают в него, кладут на место, бегут к своей колонне, касаются рукой следующего в колонне ребенка, а сами встают в конец строя. Каждый последующий игрок выполняет то же задание. Выигрывает команда, быстрее закончившая эстафету.

## ПТИЧКИ И ПТЕНЧИКИ

**Описание:** Перед самым началом полу круги. Это будут «гнезда» для одной только группы. расходятся по своим выбирается «птичка — команду «полетели». «Птенчики»



игры воспитатель рисует на для птенчиков. Одно «гнездо» Дети делятся на 3-4 группы и «гнездам». В каждой группе мать». Воспитатель дает

выходят из своих домиков и «летают» (машут руками, имитируя крылья, и ходят). «Птички – матери» тоже «вылетают» из своих гнезд, но держаться подальше от остальных детей. Они изображают поиск корма, т. е. червячков. Звучит сигнал «домой». Птички-матери возвращаются в гнезда и зовут своих птенцов. Те вновь усаживаются в «гнезда» и птичка-мать начинает кормить своих детей. Игра повторяется заново и так 3-4 раза.

## НАКИНЬ КОЛЬЦО

**Описание:** Игра заключается в набрасывании колец на различные забавные фигурки. На расстоянии 1, 5-2 м от фигуры проводится черта — граница, с которой дети бросают кольца. Воспитатель показывает, как надо встать, как держать кольцо в горизонтальном положении, как бросать (от себя, чтобы оно оставалось в горизонтальном положении и во время полета (у детей это получается не сразу, поэтому предварительно нужно помогать ребенку, направляя движение его руки)).

## ГДЕ КУПАЛСЯ, ИВАНУШКА?

**Описание:** Дети садятся на скамейку. Одного из них назначают Иванушкой. Он



отходит в сторону, остальные играющие складывают ладони «чашечкой» и кладут их на колени.

У воспитателя в ладонях, сложенных вместе, небольшой камушек.

Водящий встает к играющим спиной.

Дети хором произносят:

« Где купался, Иванушка?

Среди белого камушка.

Белый камень у меня, у меня

Говорите на меня, на меня.

Белый камень у меня, у меня,

Говорите на меня, на меня».

В это время воспитатель поочередно касается сложенными ладонями всех детей и одному из них незаметно опускает камушек



**Указания.** К тому времени, когда дети заканчивают произносить текст, все ладошки должны быть закрыты. Иванушка поворачивается к играющим и старается отгадать, у кого камушек.

Если отгадает, садится на место ребенка, у которого был камушек, а тот становится Иванушкой. Если не отгадает, водит еще раз. Не отгадав и на следующий раз, садится на конец скамейки, а Иванушка выбирается вновь.

Когда дети хорошо усвоят игру, они организуют ее самостоятельно, выбирая ведущего и Иванушку с помощью считалки.

## ЛУЧИНКИ

**Описание:** Группе детей (3—4 человека, сидящих за столом, воспитатель показывает, какие узоры можно выложить из лучинок. Дети берут из коробки лучинки и выкладывают узоры по образцу. Затем воспитатель предлагает детям самим придумать, что можно выложить из лучинок; напоминает, лучинки какого цвета лучше.



## ПОВАР И КОТЯТА



**Описание:** По считалке выбирается повар, который охраняет лежащие в обруче предметы – «сосиски». Повар разгуливает внутри обруча, шнура – «кухни». Дети - котята идут по кругу, выполняя различные виды ходьбы, бега, произнося текст:

«Плачут киски в коридоре,

У котят большое горе:

Хитрый повар бедным кискам

Не дает схватить сосиски».

С последним словом «котята» забегают на «кухню», стремясь схватить сосиску. Повар пытается осалить вбежавших игроков. Осаленные игроки выбывают из игры. Игра продолжается до тех пор, пока все сосиски не будут украдены у повара. Выигравший котенок становится поваром.



**Указания.** Нельзя раньше времени забегать в круг. Повару не разрешается хватать котят, только салить, ему не разрешается выходить за пределы круга. Запрещено брать одновременно 2 и более предмета.

## ВОЕВОДА

**Описание:** Играющие по кругу перекатывают мяч от одного к другому, произнося:

«Катится яблоко в круг хоровода,

Кто его поднял, тот воевода...».

Ребенок, у которого в этот момент окажется мяч - воевода. Он говорит:

«Я сегодня воевода.

Я бегу из хоровода».

Бежит за кругом, кладет мяч на пол между двумя игроками. Дети хором говорят:



«Раз, два, не воронь  
И беги как огонь!»

Игроки бегут по кругу в  
стороны, стараясь  
схватить мяч. Тот, кто  
схватил мяч, катит его  
продолжается.



противоположные  
раньше напарника  
первым добежал и  
по кругу. Игра

**Указания.** Прокатывать  
только рядом стоящему  
игроку, бегущему за кругом. Выиграл тот, кто первым коснулся мяча.  
или перебрасывать мяч  
игроку. Нельзя мешать

