

«Карусель»

Дети образуют круг, держась за шнур правой рукой, идут по кругу сначала медленно, потом быстрее и переходят на бег. Движения выполняются в соответствии с текстом, произносимым вслух:

Еле, еле, еле, еле
Закружились карусели,
А потом кру-гом, кру-гом,
Все бегом, бегом, бегом.

После того как дети пробегут 2-3 круга, педагог останавливает их и подает сигнал к изменению направления движения. Играющие поворачиваются кругом и, перехватив шнур другой рукой, продолжают ходьбу и бег. Затем педагог вместе с детьми произносит:

Тише, тише, не спешите!
Карусель остановите!
Раз-два, раз-два,
Вот и кончилась игра!

Движения «карусели» постепенно замедляются. На словах «Вот и кончилась игра!» дети останавливаются, кладут шнур на землю (пол) и расходятся по площадке. Игру можно повторить.

«Мышеловка»

Играющие распределяются на две неравные группы. Меньшая группа (примерно треть играющих) образует круг – мышеловку. Остальные дети изображают мышей и находятся вне круга.

Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривают:

Ах, как мыши надоели,
Развелось их просто страсть.
Все погрызли, все поели,
Всюду лезут – вот напасть.
Берегитесь же, плутовки,
Доберемся мы до вас.
Вот поставим мышеловки,
Переловим всех за раз!

По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимаются и поднимают сцепленные руки вверх. «Мыши» вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу педагога: «Хлоп!» - дети, стоящие в кругу, опускают руки и приседают – мышеловка захлопнута. «Мыши», не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей будет поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется. В конце игры педагог отмечает наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке.

«Ловишки» (с ленточками)

Дети становятся в круг; у каждого ребенка имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. в центре круга находится ловишка. По сигналу педагога: «Раз, два, три – лови!» - дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стараясь вытянуть у кого-либо ленточку. По сигналу педагога: «Раз, два, три – в круг скорей беги!» - все строятся в круг. Педагог предлагает поднять руки тем, кто лишился ленточки, то есть проиграл, и подсчитывает их. Ловишка возвращает ленточки детям, игра повторяется с новым водящим.

«У кого мяч?»

Играющие образуют круг, выбирается водящий. Он становится в центр круга, а остальные дети плотно придвигаются друг к другу, рук у всех за спиной.

Педагог дает кому-либо мяч (диаметр 6-8 см), и дети за спиной передают его по кругу. Водящий старается угадать, у кого мяч. Он произносит: «Руки!» - и тот, к кому обращаются, должен выставить обе руки ладонями вверх, как бы показывая, что мяча у него нет. Если водящий угадал, он берет мяч и становится в круг, а игрок, у которого найден мяч, начинает водить. Игра

	повторяется.
«Фигуры» По сигналу педагога все дети разбегаются по площадке (залу). На следующий сигнал все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Педагог отмечает тех, чьи фигуры оказались наиболее удачными. Игра повторяется 2-3 раза.	«Найди и промолчи» Педагог заранее прячет какой-либо предмет и предлагает детям найти его. Тот, кто увидел предмет, подходит к педагогу и тихонько сообщает о находке. Педагог отмечает ребят, оказавшихся самыми внимательными.
«Мы веселые ребята» Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне площадки проводится вторая черта. В центре площадки находится ловишка. Играющие хором произносят: Мы, веселые ребята, Любим бегать и скакать, Ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три – лови!» После слова «лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка их ловит. Ребенок, которого ловишка успеет осалить, прежде чем тот пересечет черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку. После двух перебежек выбирается другой ловишка. Игра повторяется 3-4 раза.	«Удочка» Играющие стоят в кругу, в центре круга педагог. Он держит в руках веревку, на конце которой привязан мешочек с песком. Педагог вращает веревку с мешочком по кругу над самым полом (землей), а дети подпрыгивают на двух ногах вверх, стараясь, чтобы мешочек не задел ног. Описав мешочком 2-3 круга, педагог делает паузу, подсчитывается количество задевших за мешочек и дает необходимые указания по выполнению прыжков.
«Быстро возьми» Дети образуют круг и по сигналу педагога выполняют ходьбу и бег вокруг предметов (кубики, шишки, камешки), которых должно быть на один или два меньше, чем детей. На сигнал: «Быстро возьми!» - каждый играющий должен взять предмет и поднять его над головой. Тот, кто не успел поднять предмет, считается проигравшим. Игра повторяется 2-3 раза.	«Перелет птиц» На одном конце находятся дети – «птицы». На другом конце зала – пособия, на которые можно «взлететь» (гимнастические скамейки, кубы и т.д.) – «деревья». По сигналу педагога: «Птицы улетают!» - дети, размахивая руками, как крыльями, разбегаются по всему залу; на сигнал: «Буря!» - бегут к возвышениям и прячутся там. Когда педагог произносит: «Буря прекратилась!», дети спускаются с возвышений и снова разбегаются по залу («птицы продолжают свой полет»). Во время игры педагог в обязательном порядке осуществляет страховку детей, особенно

	при спуске с гимнастической стенки.
«Не попадись» Играющие располагаются вокруг шнура, выложенного на полу в форме круга. В центре круга двое водящих. По сигналу педагога дети прыгают на двух ногах в круг и обратно из круга по мере приближения ловишек. Игрок, которого успели «запятнать», получает штрафное очко. Через 50 секунд игра останавливается, подсчитываются проигравшие, игра повторяется с новыми водящими.	«Не оставайся на полу» Выбирается водящий – ловишка, который бежит вместе с детьми по всему залу (площадке). Как только педагог произнесет: «Лови!» - все убегают от ловишки и стараются забраться на какое-либо возвышение (скамейку, куб, пенек и т.д.). Ловишка старается осалить убегающих до того, как они успеют встать на возвышение. Дети, до которых ловишка дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры подсчитывается количество пойманных игроков и выбирают другого водящего. Игра возобновляется.
«Летает – не летает» Дети стоят по кругу, в центре педагог. Он называет одушевленные и неодушевленные предметы, которые летают и не летают. Например, педагог говорит: «Самолет летает, стул летает, воробей летает» и т.д. Дети должны поднять руки вверх, если назван летающий предмет.	«Затейники» Выбирается водящий – затейник, который встает в центр круга, образованного детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу вправо и влево, произнося: Ровным кругом друг за другом Мы идем за шагом шаг. Стойте на месте! Дружно вместе Сделаем вот так... Дети останавливаются, опускают руки; затейник показывает какое-нибудь движение, и все игроки должны его повторить. Игра повторяется с другим водящим (3-4 раза).
«Гуси - лебеди» на одной стороне зала (площадки) обозначается дом, в котором находится гуси. На противоположной стороне зала стоит пастух. Сбоку от дома логово (примерно на середине зала), в котором живет волк, остальное место – луг. Выбираются дети, исполняющие роль волка и пастуха, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают. Пастух. Гуси, гуси! Гуси (останавливаются и отвечают хором). Га, га, га! Пастух. Есть хотите?	«Пожарные на учении» Дети строятся в четыре колонны лицом к гимнастической стенке – это пожарные. На каждом пролете гимнастической стенки на одинаковой высоте (на рейке) подвешивают колокольчики. По сигналу педагога: «Марш!» - дети, стоящие первыми в колоннах, бегут к гимнастической стенке, взбираются по ней, звонят в колокольчик, спускаются вниз и возвращаются в конец своей колонны. Педагог отмечает ребенка, который быстрее всех выполнил задание. Потом снова подается сигнал и бежит следующая группа детей и т.д. При лазанье важно показать,

Гуси. Да, да, да! Пастух. Так летите! Гуси. Нам нельзя: Серый волк под горой Не пускает нас домой. Пастух. Так летите, как хотите, Только крылья берегите! Гуси, расправив крылья (расставив руки в стороны), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (запятнать). Пойманные гуси идут в логово. После двух перебежек подсчитывается количество пойманных волком гусей. Затем выбираются новые водящие – волк и пастух. Игра повторяется 2-3 раза.	как выполняется хват за рейку – все пальцы хватом сверху, большой палец снизу; обращается внимание и на то, чтобы дети не пропускали реек (наступая на каждую), а с последней сходили, не спрыгивая. При повторении данной игры страховка обязательна.
«Мороз Красный нос» На противоположных сторонах площадки обозначаются два дома, играющие располагаются в одном из домов. Водящий – Мороз Красный нос становится посередине площадки лицом к играющим и произносит: Я Мороз Красный нос. Кто из вас решится В путь дороженьку пуститься? Играющие отвечают хором: Не боимся мы угроз, И не страшен нам мороз. После слова «мороз» дети перебегают через площадку в другой дом, а водящий догоняет их и старается коснуться рукой, «заморозить». «Замороженные» останавливаются на том месте, где до них дотронулись, и до окончания перебежки стоят не двигаясь. Педагог вместе с Морозом подсчитывает количество «замороженных». После перебежки выбирают нового Мороза. В конце игры сравнивают, какой водящий Мороз заморозил больше играющих.	«Охотники и зайцы» Из числа играющих выбирается охотник, остальные дети – зайцы. На одной стороне зала (площадки) отводится место для охотника, на другой – дом зайцев. Охотник ходит по залу, делая вид, что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе в дом. Зайцы выпрыгивают из-за кустов и прыгают (на двух ногах, на правой или левой – кто как хочет) в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» – зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мячи (в руках у него 2-3 мяча). Зайцы, в которых он попал, считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом. После каждой охоты на зайцев охотник меняется, но выбирается не из числа пойманных. Во избежание травм в данной игре лучше использовать самодельные мячи, сшитые из кусочков ткани.

«Смелые воробышки» Дети строятся в круг, перед каждым играющим два снежка (мячика). В центре круга водящий – кошка. Дети изображают воробышков и по сигналу педагога прыгают в круг через снежки и прыгают обратно из круга по мере приближения кошки. Воробей, которого коснулась кошка, получает штрафное очко, но из игры не выбывает через некоторое время педагог останавливает игру и, подсчитывает количество «осаленных»; выбирается новый водящий. По окончании тигрового упражнения отмечаются самая ловкая кошка и смелые, ловкие воробышки, не попавшие к ней в лапы.	«Хитрая лиса» Играющие стоят в кругу на расстоянии одного шага друг от друга. В стороне, вне круга, обозначается дом лисы. По сигналу педагога дети закрывают глаза, а педагог обходит их с внешней стороны круга и дотрагивается до одного из играющих, который и становится водящим – хитрой лисой. Затем дети открывают глаза, хором 3 раза (с небольшим интервалом) спрашивают (сначала тихо, а потом громче): «Хитрая лиса, где ты?». После третьего вопроса хитрая лиса быстро выбегает на середину круга, поднимает вверх руку и говорит: «Я здесь!». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит (дотрагивается рукой). После того как лиса поймает 2-3 ребят и отведет их в свой дом, педагог произносит: «В круг!». Игра возобновляется. Если лиса долго не может никого поймать, то выбирают другого водящего.
«Найдем зайца» На площадке в разных местах заранее) отмечаются следы зайца. Дети водят хоровод, а затем им предлагают обойти все места, чтобы найти следы зайца. Тот, кто первым обнаружит следы зайца, объявляется победителем.	«Стоп» Играющие становятся в одну шеренгу (или произвольно) недалеко друг от друга. На противоположной стороне зала спиной к играющим находится водящий. Он громко произносит: «Быстро шагай, смотри не зевай, стоп!». На каждое слово играющие шагом продвигаются вперед (ритмично, в соответствии с произносимым текстом). На последнем слове дети останавливаются, а водящий быстро оглядывается. Тот, кто не успел вовремя остановиться, делает шаг назад. Затем водящий снова поворачивается и вновь произносит текст, а дети продолжают движение. Кто из играющих успеет пересечь линию финиша, прежде чем водящий скажет слово «Стоп!», становится водящим. Игра повторяется.
«Совушка» На одной стороне зала обозначается гнездо совы. В гнезде помещается водящий –	«Караси и щука» Один ребенок выбирается щукой,

совушка. Остальные дети изображают птиц, бабочек, жуков – разлетаются по всему залу. Через некоторое время педагог произносит: «Ночь!» - и все играющие останавливаются на месте в тех позах, в которых застала ночь. Совушка вылетает из гнезда, машет крыльями и смотрит, кто шевелится. Того, кто пошевелился, сова уводит в свое гнездо. Педагог произносит: «День!» - и бабочки, жуки, птицы оживают и опять начинают летать, кружиться. После двух вылетов совы на охоту подсчитывается количество пойманных и выбирается новый водящий.	остальные играющие распределяются на две группы. Одна группа образует круг – это камешки, другая группа – караси, которые попадают внутрь круга. Щука находится за пределами круга. По сигналу педагога: «Щука!» - она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат поскорее занять место за кем-то из играющих и присесть, спрятаться за камешки. Пойманные щукой караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с новой щукой. По окончании игры педагог отмечает самых ловких водящих.
«Медведи и пчелы» На одной стороне зала находится улей, а на противоположной стороне луг. В стороне располагается берлога медведей. По условному сигналу педагога пчелы вылетают из улья (слезают с возвышений (это может быть гимнастическая скамейка, стенка и т.д.), летят на луг за медом и жужжат. Пчелы улетаю, а медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на возвышение) лакомятся медом. Как только педагог подает сигнал: «Медведи!», пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевшие медведи пропускают одну игру. Игра возобновляется, и после ее повторения дети меняются ролями. Перед игрой педагог напоминает детям, что с возвышений нужно сойти, не спрыгивая, залезть на гимнастическую стенку следует не выше 4-5-й рейки. Педагог осуществляет страховку, оказывает необходимую помощь.	«Горелки» Играющие встают в две колонны, взявшись за руки; впереди водящий. Дети хором произносят: Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо: Птички летят, Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги! С последним словом дети, стоящие в последней паре, опускают руки и бегут в начало колонны – один бежит справа, другой слева от колонны. Водящий пытается поймать одного из ребят, прежде чем он успеет снова взяться за руки со своим партнером. Если водящему удастся это сделать, то он берется за руки с пойманным и они становятся впереди колонны. Оставшийся без пары ребенок становится водящим. Для усиления двигательной активности и интереса можно построить детей в 2-3 колонны
«Мяч водящему» Играющие строятся в 3-4 колонны. На расстоянии 2 м от первых игроков становятся водящие с мячом в руках. Педагог обозначает чертой (шнуром) исходные линии для игроков и для водящих. По сигналу педагога водящие бросают мячи первым игрокам колонн, а те возвращают их водящим и перебегают в конец своей колонны, таким образом вся колонна постепенно передвигается к	«Стой» Играющие образуют круг, в центре – водящий с мячом. Он подбрасывает мяч вверх или сильно ударяет им об пол, после чего все игроки разбегаются в разных направлениях. Поймав мяч, водящий приказывает: «Стой!» - и все игроки останавливаются. С того места, где он поймал мяч, водящий старается попасть мячом в какого-нибудь игрока. Если ему это удастся, выбитый

исходной линии. Когда первым в колонне снова окажется игрок, начавший игру, он поднимает руку вверх – команда победила. Игра повторяется.	игрок становится водящим. Если нет, то он по-прежнему остается водящим.
«Угадай, чей голосок?» Водящий становится в центр зала и закрывает глаза. Дети образуют круг, не держась за руки, идут вправо и говорят: Мы собрались в ровный круг, Повернемся разом вдруг, А как скажем: «Скок – скок – скок», - Угадай, чей голосок? Слова «скок – скок – скок» произносит один из детей по указанию педагога. Стоящий в центре должен узнать, кто сказал эти слова. Если он отгадает, произносивший эти слова становится на его место. Если водящий не узнал, то при повторении игры он вновь выполняет эту роль. Дети идут по кругу в другую сторону.	«Что изменилось?» Дети сидят на скамейке. Выбирается водящий, который запоминает кто как сидит. Он отворачивается, а в это время сидящие меняются местами по указанию педагога. Затем водящий поворачивается и говорит кто не на своем месте. Игра повторяется с новым водящим.
«Быстро в колонны!» Дети становятся в две колонны. На сигнал педагога «Беги!» все разбегаются по залу (площадке), на сигнал «В колонну!» дети стараются найти свое место в колонне (для ориентира и лучшего запоминания можно поставить цветные кубики).	«С кочки на кочку» Педагог выкладывает плоские обручи в шахматном порядке (по 6 штук в две линии). Играющие строятся в две колонны и по команде выполняют прыжки на двух ногах из обруча в обруч. Дистанция между детьми в прыжках в 2-3 обруча, в целях предупреждения травм. Побеждает команда, выполнившая задание быстро и правильно (ни разу не оступившись).
«Ловишки - перебежки» Дети строятся в две шеренги на расстоянии одного метра одна от другой. По команде педагога первая группа детей убегает, а вторая догоняет и старается осалить, прежде чем ребята пересекут линию финиша. При повторной перебежке дети меняются ролями.	