

### *Игра «Перебрось за предмет»*

Дети с мячами стоят у черты. В 5 м от черты укрепляют флажок. Дети бросают мячи, стараясь бросить за флажок (5-6 раз). Воспитатель отмечает тех, кому это удалось сделать большее число раз.

### *Игра «Сбей кеглю»*

Дети распределяются на 2 подгруппы и встают друг за другом. Перед каждой подгруппой проводят черту. В 2-3 метрах от нее ставят 5-6 кеглей на расстоянии 10-15 см одна от другой. Дети каждой группы по очереди подходят к черте и энергично катят мяч, стараясь сбить кеглю (сбитые кегли возвращаются на место). Когда все дети выполняют упражнение, подсчитывают, какая группа сбила больше кеглей.

### *Игра «Попади в обруч»*

Дети берут мешочки и строятся в 2-3 колонны. Колонны встают у черты. В 2 м от черты кладут обручи. Дети по очереди бросают мешочки от черты в обруч снизу, от плеча. Когда все дети выполнят бросок, определяют в каком обруче больше мешочков. При повторении дети бросают другой рукой. Постепенно можно увеличивать расстояние до 3 метров.

### *Игра «Попади в ворота»*

Дети с маленькими мячами в руках строятся в 3-4 колонны у черты. В 3-4 м впереди каждой колонны кубиками обозначены ворота ( ширина 50-60 см ). Друг за другом дети подходят к черте, принимают правильное исходное положение ( левая нога впереди, правая сзади, мяч в правой руке) и катят мяч в свои ворота. Когда упражнение выполняют все дети, подсчитывают количество попаданий и определяют победителя. При повторении игры дети катят мяч другой рукой.

### *Игра «Снежные круги»*

Дети делятся на 3-4 команды. Команды встают у черты в 2-3м от мишени ( диаметр 15-20 см ). По сигналу воспитателя дети лепят снежки и бросают в центр мишени. Команда, которой удастся залепить быстрее снежками центр мишени ( сделать снежный кружок), выигрывает. Если снег не липкий, то дети по очереди бросают мешочка, а победителя определяют по числу попаданий в центр мишени.

### *Игра «Охотники и зайцы»*

Выбирают охотника, остальные дети – зайцы. Зайцы сидят в кустах (по гимнастическим скамейкам, брёвнам). В 3 – 4м от кустов чертят круг – дом охотника. У него 2 – 3 маленьких мяча (снежка). Зайцы выбегают из кустов и прыгают по площадке перед домом охотника. По сигналу «Охотник!» зайцы убегают, а охотник стреляет в них – бросает мячи. Те, в кого охотник попал мячом, отходят к домику охотника. После 1 – 2 повторений выбирают нового охотника.

### *Игра «Мяч вдогонку»*

Дети образуют круг. Воспитатель даёт детям, стоящим в разных местах круга, по мячу. Затем говорит: «Мяч вдогонку!» Дети одновременно начинают передавать их товарищам. Если один мяч догонит другой, то есть оба окажутся в руках у одного ребёнка, то он выходит из игры.

Воспитатель даёт мячи другим детям и игра продолжается.

Воспитатель следит, чтобы каждый быстро передавал мяч, не пропуская играющих.

### *Игра «Ловишки с мячом»*

Чертят круг (диаметр 3 – 4 метра) дети располагаются за кругом. В центре круга ловишка с мячом в руках. Дети пробегают через круг, а ловишка старается попасть в них мячом. Ребёнок, в которого попали мячом, временно выходит из игры.

Попадание засчитывается только в кругу.

Выкатившийся из круга мяч игроки возвращают ловишке. Игроки должны смело пробегать через круг. Когда будет выбито 3-4 игрока, выбирают нового ловишку. Игра повторяется 3 – 4 раза.

## *Игра «Удочка»*

Дети стоят по кругу. В центре круга-воспитатель. Он держит в руках веревку, на конце которой привязан мешочек с песком. Воспитатель вращает веревку с мешочком по кругу над самой землей, а дети подпрыгивают вверх, стараясь чтоб мешочек не задел их ног. Тот, кого веревка или мешочек заденет по ногам, считается проигравшим. Когда удочка заденет одного из играющих, делается небольшой перерыв, а затем игра возобновляется.

## *Игра «Воробьи и кошка»*

На земле чертится круг диаметром 3-4 м. Один из детей- кошка. Кошка сидит в середине круга. Все остальные воробьи- становятся за чертой, вне круга. Воробьи по сигналу воспитателя прыгают в круг и из него. Кошка неожиданно выскакивает и старается поймать ( запятнать ) кого-либо из воробьев, не успевших выпрыгнуть из круга. Пойманный выходит из игры. Когда кошка поймает 2-3 воробьев, выбирается новая кошка из числа непойманных , и игра возобновляется .Кошка ловит воробьев только в кругу. Воробьи прыгают на двух ногах.

### *Игра «Лиса в курятнике»*

На одной стороне зала очерчивается курятник. В курятнике на насесте сидят куры. На противоположной стороне зала находится нора лисы. Все остальное место – двор.

Один из играющих – лиса, остальные куры. По сигналу куры спрыгивают с насеста, ходят бегают по двору, хлопают крыльями и т.д. По сигналу: «Лиса!» - куры убегают в курятник и взбираются на насест, а лиса старается утащить курицу, не успевшую спастись, и уводит ее в свою нору. Остальные куры снова спрыгивают с насеста, и игра возобновляется.

### *Игра «У медведя во бору»*

Играющие располагаются на одной стороне площадке, на другой – медведь.

Дети идут к нему и говорят:

**«У медведя во бору**

**Грибы, ягоды бору.**

**Медведь рычит,**

**Он на нас сердит».**

После этого медведь бежит за играющими, а те убегают от него в дом.

**Правила:** доходить до берлоги медведя, не оставаться; убежать по окончании слов.

## *Игра «Вороны»*

Все дети – вороны. Воспитатель говорит:

*«Вот под елкой запушенной*

*Скачут по снегу вороны.*

*Кар – кар! Кар – кар!*

*Из-за корочки подрались,*

*Во все горло раскричались.*

*Кар – кар! Кар – кар!*

*Только ночка наступает,*

*Все вороны засыпают.*

*Кар – кар! Кар – кар!»*

Под слова выполняют движения. Прыжки на 2-х ногах, вокруг пенька. Бегают в разных направлениях, помахивая руками. Взлетают на ствол дерева (скамейка).

## *Игра «Найди себе пару»*

Играющие ходят по площадке парами, по сигналу разбегаются и бегают в любом направлении. На сигнал «Найди пару» встают парами, воспитатель также встает в пару с ребенком. Оставшемуся без пары говорят:

*«Ты, Сережа, не зевай,*

*Быстро пару выбирай!»*

**Условие:** каждый раз менять пару.

## *Игра*

### *«Чья колонна быстрее построится»*

Дети делятся на 3-4 группы с одинаковым числом играющих: каждой группе дается какой то предмет (каждому). В разных концах зала на полу устанавливаются по 1 такому же предмету. Каждая группа строится возле предмета в колонну. По команде дети двигаются по залу (шагом, бегом, прыжками) в разных направлениях. По сигналу: «На места!» - дети бегут к своему предмету. Выигрывает группа быстрее всех построившаяся в колонну.

## *Игра «Птички и кошка»*

Чертится большой круг. Дети встают по кругу с внешней стороны. Одного ребенка назначают кошкой, он становится в центре круга; остальные дети – птички.

Кошка засыпает, а птички впрыгивают в круг и летают там, присаживаются, клюют зерна.

Кошка просыпается и начинает ловить птиц, а они убегают за круг. Пойманных птичек кошка отводит в середину круга.



## *Игра «Цветные автомобили»*

По краям площадки располагаются дети с цветными кружками в руках – это рули. Воспитатель в центре с цветными флажками. Он поднимает флажок какого-нибудь цвета. Дети, имеющие кружок такого же цвета, бегают по площадке в любом направлении, гудят, поворачивают кружок как руль. Когда флажок опускается, все возвращаются на места. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, бегают другие дети. Можно одновременно поднять два или три флажка, и тогда выезжают все автомобили.

## *Игра «Карусель»*

Играющие образуют круг, в руках у них шнур с завязанными концами. Взявшись правой рукой за шнур, говорят слова:

*«Еле, еле, еле, еле, завертелись карусели.*

*А потом кру-гом, кру-гом, все бегом, бегом, бегом».*

В соответствии с текстом дети идут по кругу: сначала медленно, потом быстрее, а под конец бегут. После того как дети пробегают 2 раза по кругу, поменять направление движения, говорят: *«Поворот»*. Играющие поворачиваются кругом, быстро перехватывают шнур левой рукой, и бегут в другую сторону. Затем произносят слова:

*«Тише, тише, не спешите!*

*Раз – два, раз – два!*

*Вот и кончилась игра!»*

Движение постепенно замедляется. При словах *«Вот и кончилась игра!»* дети опускают шнур и расходятся по площадке.

## *Игра «Лошадки»*

На конюшне стоят лошади., недалеко от них сидят на скамейке конюхи с вожжами. Старший конюх – воспитатель подходит к дощечке, подвешенной на дерево, и отбивает примерно 15-18 ударов. За это время конюхи быстро выводят лошадей, запрягая их и выстраиваются друг за другом. На сигнал «Поехали» скачут голопом. По сигналу «Лошади испугались» разбегаются в разных направлениях. Конюхи ловят и отводят лошадей в конюшню. Дети меняются ролями, игра повторяется.

## *Игра*

### *«Чья колонна скорее построится»*

Дети распределяются на 3 группы с одинаковым числом играющих. Каждая подгруппа выбирает определенный предмет, например шишку или камешек и т.д. Все дети одной подгруппы имеют один и тот же предмет. В разных концах площадки выбирают места для этих подгрупп – пенек, куст, дощечка, которые обозначаются таким же предметом. Под удары бубна все ходят в разных направлениях. По сигналу «На места» бегут и строятся у соответствующего предмета в колонну. Отмечаются те дети, которые быстрее выполняли задание.

### *Игра «Охотники и звери»*

Выбираются 2 охотника, остальные – звери. Они находятся за линией начерченной на полу. На расстоянии 3-4 м. находятся охотники, в кругах у них мяч. Звери двигаются вдоль линии, а охотники стреляют в них, т.е. бросают мячи. Те, в кого охотники попали мячом, отходят к домику охотника.

(Мяч можно бросать только в ноги).

### *Игра «Перелет птиц»*

Дети стоят врассыпную на одном конце площадки. Они - птицы. На другом конце гимнастическая лестница.

По сигналу: «Птицы улетают!» - птицы летят, расправив крылья (руки в стороны).

По сигналу: «Буря!» - птицы летят на гимнастическую лестницу, скрываясь там отбури («на деревьях»).

По сигналу: «Буря прекратилась!» - птицы спускаются и снова летят.

(Можно использовать любую возвышенность).

### *Игра «Бездомный заяц»*

Выбираются – охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы.

Чертятся круги в которые становятся зайцы (это их дома).

Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок, тогда заяц, стоящий в кружке, должен сейчас же убежать, потому что теперь он становится бездомным и охотник будет ловить его. Как только охотник поймал зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц – охотником.

### *Игра «Волк во рву»*

По середине площадки проводятся 2 параллельные черты на расстоянии 80-100 см. одна от другой – это ров. Из числа играющих выбирается волк, остальные козлы.

Все козлы располагаются в одном из домов. Волк становится в ров.

По сигналу :»Волк во рву!» - козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая через ров, а волк в это время старается их поймать. Пойманных он отводит в сторону.

После 3-4 перебежек, пойманные козы возвращаются в вой дом и выбирается новый волк (из числа пойманных коз).

## *Игра «Уголки»*

На большом участке где много деревьев, расположенных недалеко друг от друга. Дети становятся возле них. Один из играющих, остается в середине, подходит к кому-либо и говорит:  
«Мышка, мышка, продай мне свой уголок». Та отказывается. Водящий идет с теми же словами к другому. В это время, остальные меняются местами, а водящий старается занять место одного из перебегающих. Если это ему удалось, оставшийся без уголка становится на середину. Если воспитатель скажет: «Кошка». Все одновременно меняются местами, а ведущий становится на место одного из игроков.