

Игра «Коршун и наседка»

Одного из играющих выбирают коршуном, другого - наседкой. Остальные дети – цыплята, они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держаться друг за другом. В стороне гнездо коршуна. По сигналу он вылетает из гнезда и старается поймать цыпленка, стоящего последним в колонне. Наседка, вытягивая руки в стороны, не дает коршуну схватить цыпленка. Цыплята быстро двигаются за наседкой.

Правила: не разрывать сцепления в колонне, нельзя держать коршуна руками, пойманный идет в гнездо коршуна.

Игра «Прыгни, присядь»

Играющие стоят в колонне на расстоянии одного шага один от другого. Двое водящих с веревкой в руках располагаются справа и слева от колонны. По сигналу дети проносят веревку перед колонной (на высоте 25-30 см от земли). Играющие в колонне поочередно перепрыгивают через веревку. Затем, миновав колонну, водящие поворачиваются обратно, неся веревку на высоте 50 – 60 см. Дети быстро приседают, принимая положение группировки, чтобы веревка их не задела. При повторении игры водящие меняются. Выигрывают те, кто не задел веревки, сумел выполнить прыжки и приседания.

Игра «Будь ловким»

Дети стоят лицом друг к другу в круге. Входящий в центре. По сигналу дети прыгают в круг и обратно через мешочки, отталкиваясь двумя ногами. Водящий старается осалить детей, пока они не выпрыгнули из круга. Через 30 – 40с. игра останавливается и считаются проигравшие. Выбирают нового водящего из тех, кого ни разу не коснулся предыдущий водящий.

Правила: мешочек нельзя перешагивать, только перепрыгивать; водящий может касаться того, кто находится внутри круга.

Игра «Будь внимателен»

На одной стороне площадки 5-6 играющих, на противоположной напротив каждого лежат по три предмета (кубик, погремушка, флажок). На сигнал «Беги» играющие устремляются к предметам. Примерно на середине пути следует сигнал, какой из трех предметов нужно взять, например кубик. Дети берут названный предмет и бегут с ним на исходную линию.

Игра «Кто скорее до флажка»

Все играющие сидят на стульях. На расстоянии 5-6 шагов от края площадки проводится черта, за которую становятся 4-5 детей.

На противоположной стороне площадки на расстоянии 18-20 шагов от черты против каждого ставят стул, на который кладут флажок. Стулья стоят на одной линии.

По сигналу (бубен или хлопок) дети бегут к флажкам, берут их, поднимают вверх, потом кладут обратно.

Воспитатель отмечает, какие дети раньше других подняли флажок. Затем все бежавшие садятся на стулья, а на их место становятся за черту следующие 4-5 человек.

Игра «Салки в два круга»

Дети образуют два круга: внутренний и внешний, двигаются боковым галопом в противоположных направлениях. По сигналу воспитателя останавливаются, и все играющие внутреннего круга стараются осалить стоящих во внешнем круге раньше, чем они успеют присесть. Игра повторяется. Каждый круг движется боковым галопом в другую сторону.

Правила: ловить и приседать после сигнала, после подсчета пойманные встают во внутренний круг.

Игра «Шмель»

Играющие сидят по кругу. Внутри круга по земле перекатывается мяч. Играющие руками откатывают его от себя, стараясь осалить другого (попасть в ноги). Тот, кого коснулся мяч (ужаленный), поворачивается спиной к центру круга и в игре не участвуют, пока не будет осален другой ребенок. Тогда он вступает в игру, а вновь ужаленный поворачивается спиной в круг.

Правила: мяч откатывать только руками, нельзя ловить, задерживать мяч.

Игра «Караси и щука»

Один ребенок щука. Остальные делятся на 2 группы: одна – камешки – образует круг; другая – караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за кругом. По сигналу: «Щука!» - она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси занимают место за кем-нибудь из играющих и приседают (спрятаться за камешки).

Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманные уходят за круг.

Игра «Горелки с платком»

Дети становятся в колонну по 2. Впереди, лицом к ним, водящий, у него в руке платок. Он поднимает его. Дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон к водящему.

Правила: тот, кто подбежал первым, берет платок и становится водящим, опоздавший встает в пару с прежним водящим впереди остальных пар.

Игра «Быстрее по местам»

Дети становятся в круг на расстоянии вытянутых в стороны рук. Место каждого отмечается каким-нибудь предметом.

По сигналу, дети выходят из круга, ходят, бегают или прыгают. Воспитатель тем временем убирает один из предметов, лишая одного ребенка места. После слов «По местам» все дети бегут в круг и занимают любое место. Оставшемуся без места дети хором говорят:

**«Ваня, Ваня, не зевай
Быстро место занимай».**

Когда игра проводится последний раз, воспитатель кладет обратно предмет, для того чтобы все дети имели место.

Игра «Ястреб и утки»

На площадке рисуют два круга – озера, между ними расстояние 5-10 шагов. С помощью считалки выбирают ястреба, он встает между озерами. Остальные дети-утки плавают в своих озерах. По сигналу дети-утки меняются местами. В это время ястреб ловит уток.

Правила: ястреб только дотрагивается до уток, когда они находятся вне озера, в озере уток ловить нельзя; пойманные утки выбывают из игры.

Игра «Пожарные на ученье»

Играющие делятся на 2 группы и строятся в колонны напротив гимнастической стенки на расстоянии 4-5 м. Это – пожарные, они должны уметь быстро взбираться по лестнице. На верхней рейке против каждой колонны подвешивается колокольчик. По сигналу дети, стоящие первыми, бегут к гимнастической стенке, взбираются по ней, звонят в колокольчик, слезают и встают в конец колонны. Бегут следующие игроки. Побеждает команда первая закончившая выполнение задания.

Игра «Мышеловка»

Играющие делятся на 2 неравные группы. Меньшая образует круг – мышеловку. Остальные изображают мышей. Они находятся вне круга.

Начинают ходить по кругу приговаривая:
**«Ах как мыши надоели,
Развелось их просто страсть.
Всё погрызли, всё поели, всюду лезут –
Вот напасть. Берегитесь же, плутовки,
Доберемся мы до вас, вот поставим
мышеловки переловим всех за раз!»**

После слов дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают и выбегают. На команду: **«Хлоп!»** дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают – мышеловка захлопнулась. Дети оставшиеся в центре круга становятся в круг (мышеловку), игра продолжается.

Игра «Гуси - лебеди»

Выбирается волк и пастух. Остальные гуси. На одной стороне площадки дом гусей. Сбоку очерчивается круг – логова волка. Пастух выгоняет гусей пастись на луг, гуси летают. Затем пастух говорит:

«Гуси – гуси!»

Гуси отвечают: **«Га – га – га»**

Пастух: **«Есть хотите?»**

Гуси: **«Да, да, да!»**

Пастух: **«Так летите!»**

Гуси: **«Нам нельзя! Под горою серый волк
Не пускает на домой!»**

Пастух: **«Так летите как хотите!**

Только крылья берегите!»

Гуси расправив крылья, летят через луг домой, а волк, выбегает, пересекает им дорогу, стараясь поймать их. Пойманных гусей уводит в логово.