

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное  
учреждение – детский сад № 286  
«МЕТРОША»  
Верх-Исетский район  
Г. Екатеринбург

*«Картотека подвижных игр для детей  
дошкольного возраста».*



*Выполнила: Токарева И.А.*

## Младший и средний дошкольный возраст

### Рыбак

**Задачи:** развивать координацию движений, ловкость, выносливость, тренировка мышечной системы ног, вызвать удовольствие от игры.

**Оборудование:** удочка (веревка длиной 3-4 метра, с укрепленным на конце мешочком с песком (горохом))

Играющие становятся в круг, ведущий выходит на середину круга с удочкой. Кружась на одном месте или вращая удочку (перекладывая ее быстро из руки в руку), ведущий водит удочку так, чтобы она, скользя по полу, проносилась под ногами играющих.

Стоящие по кругу внимательно следят за мешочком и подпрыгивают так, чтобы он их не задел, говоря слова:

Рыбак, рыбачок,

Поймай рыбку на крючок!

Если это случится, то игрок, «попавшийся на удочку», выходит из игры. К концу игры в кругу останется лишь несколько наиболее ловких ребят, которые и считаются победителями. Можно условиться, что тот, кого мешочек задел по ногам, не выходит из игры, а сменяет ведущего.

Эту игру можно проводить и как небольшое соревнование между двумя командами.

Игроки, стоящие по кругу, рассчитываются на «первый-второй». Первые номера составляют одну команду, а вторые — другую.

Ведущий крутит веревочку. Игрок, которого мешочек задел, поднимает руку и громко называет свой номер. Его команда получает 1 штрафное очко. Если это случится с игроком другой команды, она тоже получает штрафное очко.

Игра продолжается 5—8 минут. Выигрывает команда, получившая за это время наименьшее количество штрафных очков.

Во время игры важно следить за тем, чтобы веревочка не поднималась от пола (земли) больше чем на ладонь и чтобы ребята прыгали легко на носках.

### Мышеловка

**Задачи:** упражнять детей в действии по сигналу педагога, развивать ловкость и быстроту реакции, воспитывать дружелюбие.

**Оборудование:** нет

Двое становятся друг против друга соединяют руки и поднимают их повыше. Оба хором говорят:

- Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели.

Мышеловку мы поставим и мышей тогда поймаем!

Задача играющих пока ведущие говорят стишок, пробежать под их сцепленными руками. Но на последних словах ведущие резко опускают руки и кого-то из игроков обязательно ловят. Тот кто попал в мышеловку присоединяется к ловцам. Мышеловка вырастает. Игра продолжается до тех пор пока не останется одна мышь - победительница.

### Кот и мыши

**Задачи:** обучать детей основным видам движений( бег, ходьба), развивать умение играть в коллективе, воспитывать уважение друг к другу.

**Оборудование:** повязка на глаза, возможна маска кота.

Коту (водящему) завязывают глаза и несколько раз вращают вокруг собственной оси, чтобы он потерял ориентировку. Остальные участники игры - мыши, находясь на безопасном расстоянии от кота, начинают его поддразнивать:

— Кот, кот, на чем спишь?

— На мосту.

— Чего пьешь?

— Квас.

— Лови мышек — нас!

И все разбегаются. Задача кота — поймать хотя бы одну мышку. Когда мышка попалась, кота освобождают от повязки, и он становится мышкой, а пойманная мышка — котом. И все начинается сначала.

### **У медведя во бору**

**Задачи:** упражнять детей в действии по сигналу педагога, развивать ловкость и быстроту реакции, воспитывать дружелюбие.

**Оборудование:** возможна маска медведя или мягкая игрушка медведь.

Выбирается «медведь», который садится в стороне. Остальные, делая вид, что собирают грибы-ягоды и кладут их в лукошко, подходят к «медведю», напевая (приговаривая):

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

Медведь сидит,

На нас глядит.

(Варианты: Медведь не спит

И на нас рычит!

или: Медведь простыл,

На печи застыл!)

Лукошко опрокинулось (дети жестом показывают, как опрокинулось лукошко),

Медведь за нами кинулся!

Дети разбегаются, «медведь» их ловит. Первый пойманный становится «медведем».

**Правила игры:** действовать по сигналу, нельзя поддаваться.

### **Гуси лебеди**

**Задачи:** упражнять детей в действии по сигналу педагога, развивать ловкость и быстроту реакции, воспитывать дружелюбие.

**Оборудование:** возможна маска волка.

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой — живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки дощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

— Гуси-гуси!

— Га-га-га.

— Есть хотите?

- Да, да, да.
- Гуси-лебеди! Домой!
- Серый волк под горой!
- Что он там делает?
- Рябчиков щиплет.
- Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

*Правила игры.* Гуси должны «летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

### **Водяной**

**Задачи:** развивать слуховое внимание, умение действовать по сигналу педагога, вызвать удовольствие от игры.

**Оборудование:** повязка на глаза,

Дети встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами:

Водяной, водяной!

Что сидишь ты под водой!

Выгляни на чуточку, на минуточку!

И скажи нам поскорей,

Кто позвал тебя из детей!

После чего ведущий показывает на ребенка он зовет водяного, водяной встает и называет имя ребенка, который его позвал. Если угадал, то угаданный становится «Водяным».

### **Воробушки**

**Задачи:** учить детей бегать в разных направлениях не наталкиваясь друг на друга, развивать ловкость, выносливость, воспитывать у детей чувства взаимопомощи.

**Оборудование:** возможны маски воробушков и кошки.

Перед началом игры начертить на земле площадку, а на ней – дерево с домиками-гнездышками, окошко, дорожку, скамейку, аллею. Гнездышек на дереве должно быть столько, сколько будет в игре детей. Кто-нибудь из них будет кошкой. Кошка стоит за площадкой в любом месте.

Ребята поют песенку про воробушков и перелетают с дорожки на скамейку, со скамейки на аллею и т. д., до тех пор пока не произнесут: «И на дерево от кошки -Шур! – скрылась!»

Кошка вбегает на площадку и старается схватить воробушка, пока он летит в гнездышко. Пойманный становится кошкой, а игра продолжается.

Воробушки, бойтесь кошки –

Не скачите по дорожке,

Не сидите на скамейке,

Не летайте по аллее,

Под окном не клюйте крошки:

Попадёте рыжей кошке –

Мур-мур-р! – в лапы.

Стайка дружных воробьишек –

Чик-чирик! Слетела с крыши,

Посидела на скамейке,

Полетала по аллейке,  
Поклевала быстро крошки  
И на дерево от кошки –  
Шмур-р-р! – скрылась.

*Правила игры:* Кошка вбегает на площадку после слов: «И на дерево от кошки -Шур! – скрылась!», воробушки летают в разных направлениях.

### **Щенок**

**Задачи:** обучать детей основным видам движений( бег, ходьба), упражнять в ловле мяча, развивать умение играть в коллективе, воспитывать уважение друг к другу.

**Оборудование:** мяч.

Чтобы поиграть в эту игру, надо выбрать площадку, на которой есть дерево, кустик, – такие предметы, за которыми можно прятаться. Посредине площадки нарисовать круг размером с автомобильное колесо. Положить в круг мяч-«ватрушку».

Один из играющих – щенок, другой ребенок – хозяин щенка. Хозяин отворачивается, а щенок прячется. Щенок перебегает из одного укрытия к другому и время от времени подает голос: «Гав!» Когда хозяин найдет щенка, он быстро бежит в круг, где лежит мяч. Туда же бежит и щенок. Если щенок первый схватит «ватрушку», он убегает, а хозяин должен его поймать. Если же первым схватит «ватрушку» хозяин, щенок должен «служить»: хозяин подбрасывает вверх мяч, а щенок, не выходя из круга, ловит его. Если мяч пойман, щенок старается выскочить из круга, а хозяин должен поймать его – тогда они вместе «идут домой». А если щенок убежит, играющие меняются ролями.

Ну как я мог?

Ну как я мог?

Я так щенка обидел!

Пропал щенок,

Пропал щенок,

Никто его не видел.

А он хотел,

А он хотел,

Попробовать ватрушку...

Вернись щенок,

Вернись щенок,

Коричневые ушки.

### **Курочка-хохлатка.**

**Задачи:** формировать умение соблюдать выдержку, развивать координацию движений, воспитывать уважение друг к другу.

**Оборудование:** возможна маска кошки.

Воспитатель изображает курицу, дети – цыплят. Один ребёнок сидит на скамейке, вдали от остальных детей. Это кошка дремлет на солнышке.

Курица-мама выходит с цыплятами гулять. Воспитатель говорит:

Вышла курочка-хохлатка,

С нею жёлтые цыплятки.

Квохчет курочка: «Ко-ко,

Не ходите далеко».

Приближаясь к кошке он говорит:

На скамейке у дорожки

Улеглась и дремлет кошка...

Кошка глазки открывает

И цыпляток догоняет.

Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, которые вместе с курицей убегают.

*Правила игры:* Кошка вбегает на площадку после слов: «И цыпляток догоняет».

### **Совушка**

**Задачи:** развивать у детей внимательность, умение действовать по сигналу, упражнять в беге, воспитывать честность.

**Оборудование:** возможна маска совы.

Из числа играющих выделяется «совушка». Её гнездо в стороне от площадки.

Играющие на площадке располагаются произвольно. «Совушка» - в гнезде.

По сигналу ведущего: «День наступает, всё оживает!» - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жучков и т.д. По второму сигналу: «Ночь наступает, всё замирает – сова вылетает!» - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. «Совушка» выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берёт его за руку и уводит в своё гнездо. За один выход она может добыть двух или даже трёх игроков.

Затем «совушка» опять возвращается в своё гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке.

После 2-3 выходов «совушки» на охоту её сменяют новые водящие из числа тех, которые ни разу ей не попались.

*Правила* запрещают «совушке» подолгу наблюдать за одним и тем же игроком, а пойманному вырываться.

### **Карусель**

**Задачи:** Учить детей говорить в быстром и медленном темпе, согласовывать движения со словами стихотворения, реагировать на словесный сигнал.

**Оборудование:** веревка.

Играющие становятся в круг. На земле лежит верёвка, образующая кольцо (концы верёвки связаны). Ребята поднимают её с земли и, держась за неё правой (или левой) рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели, а потом кругом,

А потом кругом-кругом,

Всё бегом-бегом-бегом.

Дети двигаются сначала медленно, а после слов «бегом» бегут. По команде ведущего «Поворот!» они быстро берут верёвку другой рукой и бегут в противоположную сторону.

Тише, тише, не спишите!

Карусель остановите.

Раз и два, раз и два,

Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется и с последними словами прекращается. Играющие кладут верёвку на землю и разбегаются по площадке.

*Правила игры:* запрещается падать, тянуть веревку на себя.

### **Хороводная игра Зайка**

**Задачи:** Развивать умение согласовывать движения со словами, действовать по словесному сигналу.

**Оборудование:** маска зайца.

Дети становятся в круг, держась за руки. В центре круга стоит грустный зайка. Дети поют:

Зайка, зайка! Что с тобой?  
Ты сидишь совсем больной.  
Ты вставай, вставай, скачи!  
Вот морковку получи! (2 раза)

Получи и попляши!

Все дети подходят к зайке и дают ему воображаемую морковку. Зайчик берёт морковку, делается весёлым и начинает плясать. А дети хлопают в ладоши. Потом выбирается другой зайка.

### **Хороводная игра Колпачок**

**Задачи:** Развивать умение согласовывать движения со словами, действовать по словесному сигналу.

**Оборудование:** колпачок

Педагог выбирает колпачка, который садится в центр круга. Дети вместе с педагогом ходят по кругу и поют:

Колпачок, колпачок  
Тоненькие ножки,  
Красные сапожки.  
Мы тебя кормили,  
Мы тебя поили,  
На ноги поставили, (подходят к колпачку и поднимают его)  
Танцевать заставили.  
Танцуй сколько хочешь,

Выбирай, кого захочешь.

Колпачок танцует, дети хлопают в ладоши. После танца колпачок выбирает на своё место другого ребёнка, и игра продолжается.

### **Смелые мышки**

**Задачи:** Развивать умение согласовывать движения со словами, действовать по словесному сигналу, воспитывать честность.

**Оборудование:** возможна маска кота.

Выбирается водящий. Он будет котом. Мышки становятся на противоположной стороне комнаты от кота, который сидит на стульчике. Дети-мышки медленно передвигаются по направлению к коту во время следующих слов:

Вышли мыши как-то раз  
Посмотреть, который час.  
Раз-два-три-четыре,



Затем дети снова надувают пузырь – отходят назад, образуя большой круг.  
*Правила игры:* во время бега нельзя тянуть товарища, толкаться, падать.

### **Солнышко и дождик**

**Задачи:** Развивать умение согласовывать движения со словами, действовать по словесному сигналу.

**Оборудование:** зонтик

Дети идут по кругу и проговаривают:

«Смотрит солнышко в окошко,

Идут по кругу.

Светит в нашу комнатку.

Мы захлопаем в ладоши,

Хлопают в ладоши.

Очень рады солнышку.

На сигнал «дождь идет, скорей домой» дети бегут к воспитателю под зонтик.

Воспитатель говорит: «Дождь прошел. Солнышко светит». Игра повторяется.

### **Попади в круг**

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

**Оборудование:** мешочки с песком.

Дети стоят по кругу. В центре круга выложен из верёвки кружок, концы верёвки связаны; круг может быть также начерчен на земле. Диаметр круга 1 ½ - 2 метра. Дети находятся на расстоянии 1-2 шагов от этого круга. В руках у детей мешочки с песком. По слову воспитателя «бросай» все дети бросают свои мешочки в круг. «Поднимите мешочки», - говорит воспитатель. Дети поднимают мешочки, становятся на место. Воспитатель отмечает, чей мешочек не попал в круг, и игра продолжается. При повторении игры дети бросают мешочек другой рукой. Игра повторяется 4-6 раз.

*Правила игры:* Бросать мешочек нужно по слову воспитателя «бросай», поднимать по сигналу «поднимите мешочки».

### **Перелёт птиц**

**Задачи:** развивать у детей выдержку, умение двигаться по сигналу. Упражнять в беге и равновесии.

Описание игры: дети стоят в рассыпную на одном конце площадки (зала) - они «птицы». На другом конце площадки разложены кирпичики. По сигналу воспитателя «птицы улетают» птицы летят, расправив крылья (дети, подняв руки в стороны, бегают по всей площадке). По сигналу «Буря» птицы летят к деревьям – скрываются на них от бури. Когда воспитатель говорит «Буря прекратилась» птицы спускаются спокойно с деревьев (кирпичиков) и продолжают свой путь.

*Правила игры:* По сигналу «буря» все должны встать на кирпичик.

### **Птички в гнёздышке**

**Задачи:** развивать память, внимание быстроту движений, ориентировку в пространстве, воспитывать интерес к игре.

**Оборудование:** нет

- Нарисуйте на земле или на снегу несколько кругов - это гнёздышки. По сигналу все птички вылетают из гнёздышек, разлетаются во все стороны, приседают, клюют корм, снова летают, размахивая руками-крыльями.

Взрослый произносит слова:

Вот летели птички, птички невелички.

Все летали, все летали - крыльями махали.

На дорожку сели, зёрнышек поели.

Клю-клю-клю-клю, как я зёрнышки люблю.

Перышки почистим, чтобы были чище.

Вот так, вот так, чтобы были чище!

Прыгаем по веткам, чтоб сильнее быть деткам.

Прыг-скок, прыг-скок, прыгаем по веткам.

По сигналу: «Летите домой в гнёздышки!» дети возвращаются в «гнёздышки» - сначала в любое гнёздышко, затем можно усложнить задание: нужно вернуться именно в то гнёздышко, из которого «вылетел».

*Правила игры:* нельзя вдвоем встать в гнёздышко.

### **Мой весёлый звонкий мяч**

**Задачи:** Развивать умение согласовывать движения со словами, действовать по словесному сигналу, развивать ловкость, воспитывать интерес к подвижным играм.

**Оборудование:** нет

Воспитатель, делая движение рукой, как – будто отбивает мяч и говорит:

Мой веселый, звонкий мяч

Ты куда пустился вскачь?

Желтый, белый, голубой,

Не убегай от меня, стой!

Дети, изображая мяч, прыгают на месте на двух ногах. После слова «стой!» дети – «мячики» останавливаются, и на слова воспитателя: «Марина, лови!» (называет любого ребенка) дети – «мячики» убегают, а Марина их ловит. Игра продолжается.

*Правила игры:* Прыгать нужно только на обеих ногах. Бежать по прямой до определенного места.

### **Трамвай**

**Задачи:** учить детей двигаться парами, согласовывая свои движения с движениями других играющих, распознавать цвета, воспитывать умения играть дружно.

**Оборудование:** флажки красного, зеленого, желтого цветов, шнур.

3-4 пары детей становятся в колонну, держа друг друга за руку. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны, т.е. одни держат шнур правой рукой, а другие левой. Воспитатель держит в руках 3 флажка: желтый, зеленый, красный. Зеленый сигнал – трамвай движется, желтый – замедляет движение, красный – останавливается. Воспитатель поочередно поднимает флажки. Если детей много, можно сделать 2 трамвая; при остановке одни пассажиры выходят из трамвая, а другие заходят, приподнимая шнур.

*Правила игры:* нельзя выходить из трамвая во время движения.

## **Каравай**

**Задачи:** Развивать умение согласовывать движения со словами, воспитывать дружеские отношения в коллективе детей.

**Оборудование :**нет

Дети берутся за руки и водят хоровод вокруг именинника. Дети: - Как на Машин (Алинин, Данилин) день рождения

Испекли мы каравай:

Вот такой вышины, (поднимают руки вверх)

Вот такой нижины, (приседают)

Вот такой ширины, (расходятся максимально широко)

Вот такой ужины, (приближаются к имениннику)

Каравай, каравай,(хлопают в ладоши)

Кого любишь - выбирай!

Именинник:

Я люблю, конечно, всех,

А вот Катю (Мишу, Аню)... больше всех!

В круг встает Катя и все повторяется сначала. Хорошо, если каждому ребенку удастся побыть в роли «именинника»

## **Поезд**

**Задачи:** учить детей двигаться в колонне по одному, согласовывая свои движения с движениями других играющих, воспитывать умения играть дружно.

**Оборудование:** нет

Дети строятся в колонну по одной стороне площадки или вдоль стены комнаты. Первый стоящий в колонне -«паровоз», остальные — «вагоны».

Воспитатель дает гудок, произносит слова:

Вот поезд наш едет

Вагоны стучат,

А в поезде нашем

## **Огуречик, огуречик**

**Задачи :** Развивать умение согласовывать движения со словами, действовать по словесному сигналу.

**Оборудование:** маска мышки

В одном конце площадке – воспитатель «мышка», в другом дети Дети приближаются к мышке прыжками на двух ногах под приговорку, произносимую воспитателем:

Огуречик, огуречик,

Не ходи на тот кончик:

Там мышка живет,

Тебе хвостик отгрызет.

По окончанию слов дети убегают на свои места, мышка их лови

Ребята сидят.

Дети начинают двигаться вперед (без сцепления); вначале медленно, затем быстрее и наконец переходят на бег (при медленном движении дети могут произносить звук «чу-чу-чу»).

«Поезд подъезжает к станции»,— говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются. Воспитатель

вновь дает гудок, и движение поезда возобновляется. Воспитатель регулирует темп и продолжительность движения детей. Первое время воспитатель сам ведет колонну детей, а затем ставит впереди более активного ребенка. Вариант игры. После остановки поезда дети идут погулять. Услышав гудок, дети бегут в условленное место (к стене) и строятся в колонну.

### **Старший дошкольный возраст**

#### **Пятнашки**

**Задачи:** продолжать учить детей действиям по команде педагога, развивать координацию движений, ловкость, формировать умение действовать в команде.

**Оборудование:** нет.

Играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук. Выбирают двух водящих. Один из них — пятнашка, другой — убегающий. Перед началом игры они становятся за кругом с разных сторон.

По знаку ведущего пятнашка обегает круг и старается осалить убегающего.

Последний, когда его начинают настигать, становится в круг между остальными игроками на любое место. В этот же момент сосед, оказавшийся с правой стороны, становится новым убегающим, и пятнашка продолжает его преследовать.

Если пятнашке удалось догнать и осалить убегающего, они меняются ролями.

**Правила игры:** Чтобы усложнить игру, можно ввести такое правило: если убегающий встал в круг, то сосед, находящийся справа, делается пятнашкой, а прежний пятнашка в тот же момент становится убегающим. Участникам игры не разрешается перебегать через круг.

#### **Выше ноги от земли**

**Задачи:** учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, ловкость, координацию движений, воспитывать умение договариваться.

Количество игроков: любое

**Оборудование:** нет

Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой нельзя выбегать. Затем выбирают одного ловца. Он начинает ловить игроков, которые убегают. При этом дети стараются оторвать ноги от земли (стать на скамейку или камень). В таком положении ловец не имеет права их осалить.

Ловцу запрещается подстергать игрока, а остальные не должны оставаться с поднятыми ногами более чем 20-30 секунд. Если ловец догонит игрока, то они меняются ролями.

#### **Сантики – фантики – лимпомпо**

**Задачи:** развивать внимательность, быстроту реакции, воспитывать чувство команды.

**Оборудование:** нет.

Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них по условиям игры показывает различные движения, которые все синхронно

повторяют, незаметно меняя движения (назовём его условно – «танцор»). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача – определить «танцора». Игра начинается всеми участниками со слов «сантики – фантики – лимпомпо». Затем «танцор» показывает различные движения, группа – копирует их, по-прежнему, сопровождая словами «сантики – фантики – лимпомпо». Задача водящего: с трех попыток определить «танцора». Таким образом, участники должны смотреть куда угодно, только не на «танцора»! Если водящий отгадал, то «танцор» автоматически занимает место водящего. Игра продолжается.

*Правила игры:* запрещается подсказывать водящему.

### **Охотники**

**Задачи:** развитие координации движений, ловкости, упражнять в броске мяча в цель, воспитание дружелюбия, умения играть в команде.

**Оборудование:** мяч.

Выбираются трое водящих — «охотники», каждый из них берет мячик. По команде ведущего все игроки (в том числе и «охотники») свободно прогуливаются по площадке. Как только ведущий говорит: «Стоп», игроки должны замереть на месте, а «охотники» (также не сходя с места) пытаются попасть мячиком в кого-нибудь из игроков. Те «охотники», которым это удастся, меняются с осаленными игроками ролями. Затем игра повторяется.

Можно играть на маленькой площадке на выбывание. Игроки, осаленные «охотниками», покидают площадку. Охотник, который промахнулся, также выбывает из игры. Выигрывает последний участник, оставшийся в игре. В этом варианте игры количество «охотников» можно увеличить.

*Правила игры:* действовать строго по сигналу, запрещается ударять мячом в голову.

### **Собачки**

**Задачи:** развитие координации движений, ловкости, воспитание дружелюбия, умения играть в команде.

**Оборудование:** мяч.

Игроки становятся в круг. Водящие — «собачки» (2—5 человек) внутри круга. Игроки перебрасываются мячом, задача «собачек» — перехватить мяч, когда он будет в воздухе. Если «собачке» удастся поймать мяч, она меняется ролью с игроком из круга, упустившим мяч. Существует командный вариант игры. Одна команда — «дрессировщики» — бросают друг другу мяч, игроки другой команды — «собачки» — пытаются перехватить мяч. Если одному из игроков это удастся, команды меняются ролями.

*Правила игры:* запрещается ударять мячом в голову.

### **Красные и синие**

**Задачи:** развивать координацию движений, ловкость, быстроту реакции, воспитывать дружеские отношения.

**Оборудование:** нет.

Игроки делятся на две команды — «синие» и «красные». По команде ведущего: «Ловят синие!» игроки команды «синих» начинают салить игроков команды «красных», а «красные» от них убегают. Однако в любой момент ведущий может дать команду: «Ловят красные!», и команды поменяются

ролями. Теперь «синие» убегают, а «красные» догоняют. Осаленные игроки обеих команд выбывают из игры. Выигрывает та команда, которой удастся осалить всех противников, или та команда, в которой к окончанию игры останется больше игроков.

*Правила игры:* во время бега не наталкиваясь.

### **Афанас и Николай**

**Задачи:** развитие координации движений, ловкости, воспитание дружелюбия.

**Оборудование:** повязка на глаза.

Выбираются двое водящих — «Афанас» и «Николай». Им завязывают глаза. Остальные игроки бегают вокруг водящих и кричат им: «Афанас, поймай нас! Николай, догоняй!» Цель водящих — поймать одного из игроков и угадать на ощупь, кто это. Если кому-либо из водящих удастся это сделать, пойманный игрок становится «Афанасом» или «Николаем» (в зависимости от того, кто его поймал). Ему завязывают глаза, и игра продолжается.

### **Два Мороза**

**Задачи:** упражнять детей в действии по сигналу педагога, развивать ловкость и быстроту реакции, воспитывать дружелюбие.

Количество игроков: любое

**Оборудование:** нет.

Перед детьми стоят два водящих, два Мороза.

- Мы Морозы удалые, братья молодые:

Я Мороз Красный нос,

Я Мороз Синий нос.

Кто из вас решится в путь – дороженьку пустится?

Дети отвечают:

- Не боимся мы угроз и нестрашен нам Мороз.

После этого дети должны пробежать на другую сторону и не попасться Морозам.

*Правила игры:* «замороженные» игроки останавливаются на том месте, где их настиг Мороз и стоят на том месте до конца пробежки.

### **Коршун**

**Задачи:** Упражнять детей в диалогической речи, учить быстро реагировать на словесный сигнал.

**Оборудование:** возможны маски коршуна, наседки.

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные — цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова:

— Вокруг коршуна хожу,

По три денежки ношу,

По копеечке,

По совелочке.

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

— Коршун, коршун, что ты делаешь?

— Ямку раю.

— На что тебе ямка?

— Копеечку ищу.

— На что тебе копейка ?

— Иголочку ищу.

— Зачем тебе иголочка?

— Мешочек сшить.

— Зачем мешочек ?

— Камешки класть.

— Зачем тебе камешки ?

— В твоих деток кидать.

— За что ?

— Ко мне в огород лазят!

— Ты бы делал забор выше,

Коли не умеешь, так лови их.

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна:

— Ши, ши, злодей!

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

*Правила игры.* Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться встать на свое место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

## **Фанты**

**Задачи:** учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, воспитывать организованность.

**Оборудование:** нет

Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

– Вам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

«Да» и «нет» не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. После игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант.

Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.

Ведущий ведет примерно такой разговор:

– Что продается в булочной?

– Хлеб.

– Какой?

– Мягкий.

– А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?

– Всякий.

– Из какой муки пекут булки?

– Из пшеничной.

И т. д. При выкупе фантов участники игры придумывает для хозяина фанта интересные задания: дети должны спеть песню, загадать загадки, прочитать

стихи, рассказать короткие смешные истории, вспомнить пословицы и поговорки, прыгать на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

*Правила игры.* На вопросы, играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими.

### **Узнай, кто**

**Задачи:** совершенствовать навыки узнавания, воспитывать выдержку.

**Оборудование:** нет

Один из играющих подкрадывается к водящему (выбирается с помощью считалки) и закрывает ему глаза. Водящий должен по одежде (на ощупь) узнать, кто это и назвать по имени.

*Правила игры:* Взрослые могут внести юмористические ситуации в процесс узнавания — меняться деталями одежды (бант на голове мальчика), нарочито не узнавать игроков.

### **Молчаливое собрание**

**Задачи:** развивать умение мимикой показывать действия, воспитывать организованность.

**Оборудование:** нет

Играющие рассаживаются рядом и поочередно шепчут на ухо соседу какое-либо слово. Затем каждый встает и изображает мимикой и действиями сказанное ему слово. Остальные должны угадать. Игра проходит очень весело, но по правилам смеяться нельзя — за это платят фант.

*Правила игры:* Каждый играющий до тех пор изображает сказанное слово, пока все не догадаются.

### **Чепуха**

**Задачи:** учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, воспитывать организованность.

воспитывать выдержку.

**Оборудование:** нет

Каждый игрок загадывает какой-либо предмет, например: башенный кран, самолет, бык и т. д. Выбранный водящий задает вопрос (каждому игроку — один), предполагающий действие, которое могло случиться с загаданным предметом.

1. — Чем ты сегодня умывался? — Башенным краном.

2. — На чем летал? — На облаках!

3.—Что ты утром съел? — Самолет.

Тот играющий, чей ответ в большей степени соответствует вопросу, становится водящим.

*Правила игры:* играющие могут отвечать только загаданным словом; водящему нельзя повторять один и тот же вопрос.

### **Передизы**

**Задачи:** учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, воспитывать организованность.

**Оборудование:** нет

Играющие берутся за руки, образуя круг, один остается в середине. Все поют или приговаривают:

У дядюшки Трифона семеро детей,  
Семеро детей и все сыновья.

Они не пьют, не едят,  
Друг на друга глядят  
И все делают вот так.

При этом стоящий в середине выполняет какое-либо движение, а все играющие должны его повторить. Тот, кто не успевает или неточно повторяет, платит фант.

*Правила игры:* Движения, придумываемые водящим, должны быть забавными и не вызывать затруднений у детей.

### **Молчанка**

**Задачи:** учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, воспитывать организованность, воспитывать выдержку.

**Оборудование:** нет

Перед началом игры все участники произносят певалку:

Первенчики, червенчики,  
Летали голубенчики  
По свежей росе,  
По чужой полосе.  
Там чашки, орешки,  
Медок, сахарок —  
Молчок!

После того как сказано последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющие забавными движениями, веселыми словами, прибаутками. Тот, кто засмеется или что-нибудь скажет, отдает ведущему фант.

*Правила игры:* Ведущий выбирается с помощью считалки. Ему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Выкупать фанты можно сразу, как только кто-либо из играющих засмеется или заговорит.

### **Холодно – горячо**

**Задачи:** учить водящего слышать указания детей, ориентироваться в пространстве, воспитывать интерес к игре.

**Оборудование:** нет

Выбирается ведущий. Он выходит из комнаты, остальные прячут какой-либо предмет. Затем играющие приглашают ведущего войти в комнату и предлагают ему найти спрятанную вещь. Если ведущий приближается к предмету, то играющие говорят: «Тепло», «Горячо», если удаляется: «Холодно».

Вместо слов можно предупреждать о близости предмета тихой или громкой игрой на фортепьяно, сильным или слабым звоном колокольчика.

После того как предмет найден, выбирается новый водящий.

*Правила игры:* Игра проводится, как правило, дома. Но можно предложить ее ребенку и в пути, например в поезде. Если играющих двое, то они прячут и ищут вещь по очереди.

### **Золотые ворота**

**Задачи:** учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, воспитывать организованность, воспитывать выдержку.

**Оборудование:** нет

Ай, люди, ай, люди,

Наши руки мы сплели.

Мы их подняли повыше,

Получилась красота!

Получились не простые,

Золотые ворота!                    2 раза

Возле норки крота

Встала горка крута...

Проходите, кто хотите

В золотые ворота!

Начинают игру 8 человек, которые строятся в две шеренги (по 4 игрока в каждой) у противоположных стен, лицом друг к другу и берутся за руки. На строки 1—2 дети качают сцепленными руками вперед — назад (по два качания на строку). На строки, 3—4 поднимают руки и, не разъединяя их, идут четыре шага навстречу друг другу. На строки 5—6, продолжая ходьбу, образуют круг (одна шеренга поворачивается вправо, другая влево). На строки 7—10 игроки движутся по кругу, не опуская рук. Остальные участники, взявшись за руки, бегут под музыку или звуки бубна через круг цепочкой. С последним словом стихотворения «ворота» закрываются (дети опускают руки). Тот, кто оказался внутри круга, становится вместе с детьми, образующими «ворота».

Игра повторяется с движений на строки 7—10 и продолжается до тех пор, пока все участники не окажутся в кругу. *Правила игры:* действовать строго по тексту.

### **Скачет зайчик**

**Задачи:** развивать координацию движений, ловкость, быстроту реакции, воспитывать дружеские отношения.

**Оборудование:** возможна маска зайца.

Скачет зайчик быстроногий,

Скачет зайчик по дороге,

Раз, два, три, четыре, пять —

Как его поймать, как его поймать?

Вот свернул в лесочек зайка,

Поднял ушки: догоняй-ка!

Эй, не зевайте,

Зайку догоняйте!

Играющие образуют круг. По считалке выбирается зайка. Он становится в середине круга. С началом стихотворения дети идут по кругу, а зайка прыгает внутри круга в сторону, противоположную общему движению. На строку 4 все поворачиваются спиной к центру, а зайка в это время слегка дотрагивается до кого-либо из детей. На строку 5 играющие поворачиваются лицом в круг, а зайка выходит из круга. На строки 6—8 зайка скачет за кругом. С окончанием текста ребенок, которого осалили, старается его догнать. Если ему это удастся, то он становится новым зайкой. Игра повторяется.

*Правила игры:* согласовывать действия со словами. Во время бега не толкаться. Бегущие не должны пересекать круг.

## **Заря**

**Задачи:** развивать координацию движений, ловкость, быстроту реакции, воспитывать дружеские отношения.

**Оборудование:** лента.

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих заря – ходит сзади с лентой и говорит:

*Заря-зарница,  
Красна девица,  
По полю ходила,  
Ключи обронила,  
Ключи золотые,  
Ленты голубые,  
Кольца обвитые –  
За водой пошла!*

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

*Правила игры.* Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.

## **Иголка, нитка, узелок**

**Задачи:** учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, умение бегать тройками, воспитывать партнерские отношения.

Количество игроков: любое

**Оборудование:** нет

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него.

Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки.

Выигрывает та группа, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

## **Волшебные ворота**

**Задачи:** развивать координацию движений, ловкость, быстроту реакции, воспитывать дружеские отношения.

**Оборудование:** нет

Двое участников этой игры встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это «ворота». Остальные игроки берутся за руки так, чтобы получилась цепочка. Пара, изображающая ворота, читает следующий стишок:

*Волшебные ворота  
Пропускают не всегда.  
Первый раз – прощается,  
Второй – запрещается.  
А на третий раз  
Не пропустим вас!*

В то время как звучат стихи, цепочка быстро проходит между воротами. Как только прозвучали слова «Не пропустим вас!», руки опускаются и «ворота» захлопываются. Дети, оказавшиеся пойманными, становятся дополнительными «воротами». Игра продолжается таким же образом, только цепочка игроков должна пройти уже через двойные «ворота». «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

*Правила игры:* пойманные игроки не вырываются.

## **Ручеек**

**Задачи:** развивать координацию движений, ловкость, быстроту реакции, воспитывать дружеские отношения.

**Оборудование:** нет

Количество игроков: четное, не менее 4

Все становятся парами друг за другом и поднимают соединенные руки так, чтобы под строем образовался проход. Ведущий - игрок, оставшийся в одиночестве - проходит по проходу и выбирает себе кого-нибудь из других игроков в пару. После этого вновь получившаяся пара становится в конец строя, а оставшийся одиноким игрок становится ведущим.

*Правила игры:* нельзя отказываться становиться в пару с ведущим.

## **Цепи кованые**

**Задачи:** учить детей выполнять правила игры, развивать реакцию, ловкость, координацию движений, воспитывать умение договариваться.

**Оборудование:** нет

Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. Одна шеренга детей кричит: «Цепи, цепи, разбейте нас!». Другая спрашивает: «Кем из нас?». Первая, посоветовавшись, отвечает: «Димой». Дима разбегается и старается разбить вторую шеренгу. Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встает в шеренгу, которую не смог разбить.

Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.

*Правила игры:* нельзя сбивать противников, запрыгивать на противника и виснуть на руках противников, специально расцеплять руки, перед бегущим игроком.

## **Вышибалы**

**Задачи:** учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, ловкость, координацию движений, воспитывать умение договариваться.

**Оборудование:** мяч

Участники делятся на две команды: ведущие и играющие. Очерчивается прямоугольник – «город». С противоположных сторон находятся ведущие. У них – мяч. В середине «города» стоят играющие. Ведущие попеременно бросают мяч в играющих, стараясь попасть в них. В кого попал мяч, тот выбывает из игры. Кто из детей поймал мяч, тому засчитывается «свечка», т.е. он может при попадании в него остаться в игре. Также свою «свечку» можно отдать кому-нибудь из тех, кто уже выбит. Ведущие попеременно бросают мяч, пока не выбьют всех играющих, не переступая черту «города». Затем команды (ведущие и играющие) могут поменяться местами и

продолжать

игру.

*Правила игры:* нельзя бить мячом по голове, ведущим переступать черту «города».

### **Море волнуется раз**

**Задачи:** продолжать развивать двигательную и речевую активность, поддерживать дружеские взаимоотношения со сверстниками.

Количество игроков: любое

**Оборудование:** нет

Ведущий произносит: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри». (Можно заменять на «лесная фигура», «небесная фигура» и т.п.). Во время произнесения этих слов игроки прыгают и бегают, а после слова «замри» должны замереть в позе, обозначающей какую-то из «морских фигур» Ведущий поочередно подходит к каждой фигуре и «включает ее» - игрок должен «ожить» и показать своего персонажа в движении. А ведущий должен отгадать, кто же это. Чья «фигура» больше всего понравится ведущему, тот игрок становится новым ведущим.

*Правила игры:* после слова «замри» играющие должны замереть.

### **Домики**

**Задачи:** познакомить с правилами игры, упражнять детей в беге в указанном направлении, быстро реагировать на сигнал воспитателя, соблюдать правила игры, воспитывать дружеские взаимоотношения со сверстниками.

На поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков, вода обходит домики собирая игроков в цепочку и уводит их подальше, при этом рассказывая куда их ведет, после команды «по домам» все бросаются обратно и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим.

Пошли погулять гномики,

оставили свои домики:

гномик Миша гномик Саша (и т.д., перечисляя всех игроков),

В лесу весело играли,

И на речке загорали,

Солнце подошло к горам.

Ну- ка быстро по домам!

Дети разбегаются по домам. Кому не хватило домика, выбывает из игры.

*Правила игры:* бежать к домикам можно только по сигналу, *нельзя занимать уже занятый домик, выгонять их домика.*

### **Я садовником родился**

**Задачи:** учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, воспитывать организованность.

**Оборудование:** нет

Водящий становится садовником, остальные выбирают название цветка по вкусу и только на него откликаются. Водящий дает старт словами: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели кроме ... (называется временное имя любого из игроков, например «роза»), Роза должна тут же отреагировать: «Ой» Садовник: «Что с тобой?» Роза: «Влюблена» Садовник: «В кого?» Роза: «В тюльпана» Тюльпан: «Ой» ... И

далее диалог продолжается между ним и розой и т.д., среди выбранных полноправно может оказаться садовник, замечу, что на него ложится основная нагрузка, так как имена цветов забываются быстро, а садовника помнят и называют чаще всего. Тот кто ошибся: откликнулся на чужое имя, не откликнулся на свое, или сделал большую паузу - забыл «имена» цветов выбывает и снова садовником дается старт, и т.д., пока не останется два игрока. Как вариант - игроки не выбывают, а отдают «фанты», которые впоследствии разыгрываются (какую-либо личную вещь). Фанты разыгрываются следующим образом: один достает фант, другой (отвернувшись) назначает задание хозяину фанта, которое тот должен выполнить, чтобы получить вещь обратно (спеть, рассказать стишок, покуракаться, попрыгать на одной ножке и т.д., зависит от фантазии)

*Правила игры.* На вопросы, играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Фанты выкупаются после игры.

### **Светофор**

**Задачи:** Поддерживать интерес к играм, совершенствовать умение быстро реагировать на сигнал водящего, воспитывать желание действовать по правилам.

Поле ограничено с 4 сторон (умеренно, зависит от количества игроков), это что-то наподобие пешеходной дорожки, выбегать за пределы которой нельзя. Итак водящий в центре игрового поля отвернувшись назначает цвет, те игроки у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные – «нарушители» должны перебежать через «дорогу», осаленный «нарушитель» становится водящим.

*Правила игры:* осаленный игрок не должен вырваться.

### **Пуганица**

**Задачи:** *развивать ловкость, гибкость, воспитывать интерес к подвижным играм.*

**Оборудование:** нет

Игроки сцепляются руками в круг и путаются, перелезая как только можно друг через друга, пока водящий отвернулся. Затем он должен распутать этот клубок, не размыкая круг.

*Правила игры:* водящему нельзя расцеплять руки играющих, играющим нельзя сначала расцепить руки, потом путаться.

### **Третий лишний**

**Задачи:** развивать координацию движений, ловкость, быстроту реакции, воспитывать дружеские отношения.

**Оборудование:** нет.

Игроки встают в круг по двое (один за другим) водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убежать придется тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.

*Правила игры:* Во время бега не толкаться. Бегущие не должны пересекать круг.

### **Король**

**Задачи:** продолжать развивать двигательную и речевую активность, поддерживать дружеские взаимоотношения со сверстниками.

**Оборудование:** нет

Игроки встают в круг, водят вокруг водящего «короля» хоровод со словами:

- Шел король по лесу, по лесу, по лесу,

Нашёл себе принцессу, принцессу, принцессу,

Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,

И ножками потопаем, потопаем, потопаем,

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,

Головкой покачаем, и снова начинаем... (выбирать принцессу лучше с закрытыми глазами)

**Правила игры:** нет

### **Стоп-халикало-точка**

**Задачи:** учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, ловкость, сообразительность, смекалку, воспитывать честность.

**Оборудование:** нет

Игроки становятся в линию. Ведущий стоит спиной к ним на достаточно большом расстоянии. Он произносит: «Стоп халикало-точка» Пока он это говорит, игроки бегут к нему. Как только он произносит «точка», игроки замирают на месте. Ведущий поворачивается и спрашивает каждого игрока по очереди сколько шагов до него осталось.

- Шаги бывают гиганские (прыгать с разбега),
- великанские (шаг максимального размера),
- простые, лилипутские (приставлять пятку одной ноги к носку другой),
- муравьиные (приставлять ногу на пол ступни).

Игрок на глаз оценивает расстояние и называет количество шагов до ведущего, после чего проходит это количество. Если он угадал правильно и дошел (т.е. может прикоснуться к ведущему рукой), то он победил, выходит из игры и ждет остальных. Те же игроки, которые промахнулись с оценкой и не дошли до ведущего или перешли, продолжают участие во втором раунде с того самого места, на котором закончили.

Игра идет до тех пор, пока все игроки не дойдут до ведущего. Новым ведущим становится тот, кто остался последним.

**Правила игры:** после слова «точка», игроки замирают на месте и не имеют права двигаться к ведущему.

### **Лягушки в болоте.**

**Задачи:** продолжать учить детей прыгать с места на двух ногах, развивать ловкость, выносливость. Воспитывать интерес к подвижным играм.

**Оборудование:** нет

С двух сторон очерчивают берега, в середине – болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой)..лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

Вот с намокнувшей гнилушки

В воду прыгают лягушки.

Стали квакать из воды:

Ква-ке-ке, ква-ке-ке

Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

*Правила игры:* «лягушкам» разрешается прыгать только на двух ногах, «журавлю» ловить лягушек только тех, которые находятся на кочке. «Лягушкам» нельзя убежать из гнезда «журавля».

### **Краски**

**Задачи:** учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, ловкость, воспитывать умение соблюдать правила в игре. По правилам игры выбирается *продавец* и *покупатель*. Все остальные *краски*. Каждая *краска* загадывает свой цвет и тихонько сообщает его *продавцу*. И так, *краски* и *продавец* садятся на скамеечку.

*Покупатель* подходит к игрокам и говорит:

-Тук-тук!

*Продавец:*

- Кто там?

*Покупатель:*

- Я монах в синих штанах

На лбу шишка

В кармане мышка!

*Продавец:*

- Зачем пришел?

*Покупатель:*

- За краской!

*Продавец:*

- За какой?

- Голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке».

Если же такая *краска* есть, то *продавец* говорит: «Есть такая. платите столько-то»

(называет число, как правило, возраст игрока), но не показывает, кто это. *Покупатель* должен быстро расплатиться (похлопать по ладошке *продавца* столько раз, сколько нужно заплатить).

*Краска* в это время вскакивала со скамейки и убегала так далеко, как могла. После этого *покупатель* должен был поймать *краску*. Если получалось, то пойманный игрок становился *покупателем*.

### **Горелки**

**Задачи:** развивать координацию движений, ловкость, быстроту реакции, воспитывать дружеские отношения.

**Оборудование:** нет.

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий - горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.

Стой подоле,  
Гляди на поле,  
Едут там трубачи  
Да едят калачи.

Погляди на небо:

Звезды горят,  
Журавли кричат:

- Гу, гу, убегу.

Раз, два, не воронь,  
А беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется.

Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

*Правила игры.* Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

## **Волки во рву**

**Задачи:** приучать детей к совместным действиям в коллективной игре, развивать внимательность, реакцию, ловкость, воспитывать умение соблюдать правила в игре.

По правилам игры на площадке рисуется коридор (ров) шириной 1 метр. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире.

Во рву располагаются водящие - волки двое или трое игроков. Все остальные играющие - зайцы - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться пойманными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится волком.

Волки могут поймать зайцев только находясь во рву. Зайцы ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога зайца коснулась территории рва, это значит, что он провалился в ров и в этом случае также выбывает из игры.

## **Шишки, желуди, орехи**

**Задачи:** учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, ловкость, координацию движений, воспитывать умение договариваться.

Дети встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за пределами круга. Ведущий произносит слово «орехи» (или «шишки»),

«желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье - то место. Если это ему удастся, то он стает орехом («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, стает на место ведущего.

*Правила игры:* Дети встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за пределами круга.

Ведущий произносит слово «орехи» (или «шишки», «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье то место. Если это ему удастся, то он стает орехом («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, стает на место ведущего.

### **Чай-Чай-Выручай**

**Задачи:** поддерживать интерес к подвижным играм, развивать ловкость, сообразительность, воспитывать умение выполнять правила и нормы поведения в совместных играх.

**Оборудование:** нет

В начале определяют границу игровой зоны, за которую нельзя забегать и водящего.

Водящий догоняет игроков и тот кого он догнал должен замереть на месте и кричать: «Чай-чай-выручай!» до тех пор, пока его не выручат. Выручить его может любой из участников, кроме, конечно, водящего, просто дотронувшись до него. При этом задача водящего становится очень непростой, так как он сможет передать свою роль другому только тогда, когда догонит всех остальных игроков, и при условии, что их никто не выручит. В противном случае игра может никогда не закончиться.

*Правила игры:* во время бега нельзя толкаться.

### **Мяч соседу**

**Задачи:** развивать координацию движений, ловкость, быстроту реакции, воспитывать дружеские отношения.

**Оборудование:** мяч

Дети стоят по кругу на расстоянии одного шага один от другого. Ведущий стоит за кругом. Игроки передают мяч то вправо, то влево, но обязательно соседу. Задание ведущего – дотронуться мяча. Если ведущему это удалось, то игрок у кого был мяч, стает ведущим.

*Правила игры:* Дети стоят по кругу на расстоянии одного шага один от другого. Ведущий стоит за кругом. Игроки передают мяч то вправо, то влево, но обязательно соседу. Задание ведущего – тронуться мяча. Если ведущему это удалось, то игрок у кого был мяч, стает ведущим.

### **Штандер-стоп**

**Задачи:** учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, ловкость, координацию движений, воспитывать умение договариваться.

**Оборудование:** мяч

Для игры нужно не меньше четырех игроков и мяч. Ещё эта игра называлась «Стоп-коли-кола». Выбираем водящего. Он берет мяч и становится в центр круга, который образуют остальные игроки.



**Задачи:** учить детей разрабатывать игру, продумывать ее ход, развивать смекалку, сообразительность, совершенствование соревновательных навыков.

**Оборудование:** нет

В казаки-разбойники играют от шести и более человек. Участники оговаривают территорию, на которой будет проходить игра. Разделившись на две команды, они по жребию определяют, кто будет играть за **казаков**, а кто за **разбойников**.

Разбойники совещаются и загадывают пароль.

По сигналу разбойники убегают прятаться казаки не должны подглядывать. Путь передвижения обозначается с помощью стрелок на асфальте и других поверхностях (стенах, заборах), чтобы у казаков были подсказки, где искать. Чаще всего вначале команда бежит вместе, затем разделяется, чтобы запутать соперников. Чем быстрее разбойники убегают и чем запутаннее рисуют стрелочки, тем у них больше шансов надёжно спрятаться.

Казаки в это время обустроивают темницу и придумывают, как будут пытаться пленников. Через оговоренный промежуток времени (обычно 15-20 минут) казаки отправляются искать разбойников. Найденного разбойника ловят и отводят в темницу. Там его пытаются (щекочут). Виды пыток заранее оговариваются: они не должны быть жестокими или обидными.

Некоторые источники утверждают, что казак, поймавший разбойника, остаётся в темнице, сторожить его. В других говорится о страже (1-2 человека), которая постоянно следит за разбойниками в темнице, а казаки могут бежать ловить остальных.

Разбойники могут выручать друг друга - например, «нападать» на темницу, хватать охранника, и пока они его держат, пленные могли разбежаться. Казак, конечно, тут же звал на помощь (не всегда это ему удавалось, предусмотрительные разбойники старались вовремя прикрыть ему рот).

Цель казаков выведать секретное слово-пароль. Потом меняются ролями.

*Правила игры:* пленным нельзя причинять боль.

### **Четыре стихии**

**Задачи:** учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, ловкость, координацию движений, воспитывать умение договариваться.

**Оборудование:** мяч

По правилам игры участники становятся в круг, в середину которого, встает водящий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «**земля**», «**вода**», «**огонь**» или «**воздух**».

Если водящий сказал слово «**земля**», то тот кто поймал мяч, должен быстро (пока водящий считает до пяти) назвать какое-либо домашнее или дикое животное.

При слове «**вода**» играющий отвечает названием какой-либо рыбы, водных существ.

При слове «**воздух**» называются птицы.

При слове «**огонь**» все должны помахать руками. Затем мяч возвращают водящему.

Если игрок ее успел назвать слово или ошибся – он «платит» фант, или меняются местами с водящим и игра продолжается.

*Правила игры:* отвечать быстро.

## **Пустое место**

**Задачи:** развивать координацию движений, ловкость, быстроту реакции, воспитывать дружеские отношения.

**Оборудование:** нет.

Участники игры встают в круг, а водящий остается за кругом. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до одного из игроков, касаясь плеча или руки. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Водящий бежит за кругом в одну сторону, а вызванный — в противоположную. Встретившись, они здороваются и продолжают бежать дальше, стараясь наперегонки занять свободное место (оставленное вызванным игроком). Тот, кому удалось занять это место, там и остается, а оставшийся без места становится водящим, и игра продолжается.

**Правила игры:** Игроки встают в круг, а водящий остается за кругом. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до одного из игроков, касаясь плеча или руки — это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Водящий бежит за кругом в одну сторону, а вызванный — в противоположную. Встретившись, они здороваются и продолжают бежать дальше, стараясь наперегонки занять свободное место. Кому первому это удастся — остается на этом месте, а второй становится водящим.

## **Весёлые ребята**

**Задачи:** упражнять детей в беге по сигналу, развивать координацию движений, совершенствовать соревновательные навыки.

**Оборудование:** нет

На двух противоположных сторонах площадки чертят линии, а сбоку — несколько кружков. Это дом водящего. Играющие собираются за линией на одной стороне площадки и хором произносят:

Мы, весёлые ребята,

Любим бегать и скакать.

Ну, попробуй нас поймать!

Раз, два, три — лови!

После слова «лови!» все перебегают на противоположную сторону площадки. Водящий должен поймать кого-либо из бегущих, прежде чем тот переступит вторую линию. Пойманный становится в кружок — дом водящего. Затем дети снова читают стихи и перебегают площадку в обратном направлении.

После 2-3 попыток подсчитывают, сколько детей поймано, выбирают нового водящего и игра продолжается.

**Правила игры:** пойманные не вырываются. Водящему нельзя ловить игроков за линией.

## **Космонавты**

**Задачи:** учить детей действовать по сигналу воспитателя, развивать ловкость, быстроту реакции, воспитывать дружеские отношения.

**Оборудование:** нет.

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.

*Правила игры:* бежать к ракетам можно только по сигналу, нельзя выгонять детей из ракеты.

### **Летает - не летает**

Дети свободно передвигаются по комнате: бегом, вприпрыжку, кружась. Ведущий называет любые слова (рыба, самолёт, дерево ...). Если то, что названо, может летать, дети имитируют полёт; если то, что названо, может плавать – имитируют плавание; если не плавает, не летает – то дети останавливаются. Самый внимательный тот, кто ни разу не ошибся.

### **Карась и щука**

На одной стороне площадки находятся «караси», на середине – «щука». По сигналу «караси» перебегают на другую сторону. «Щука» ловит их. Пойманные «караси» (четыре, пять) берутся за руки и встав поперёк площадки, образуют сеть. Теперь «караси» должны перебегать на другую сторону площадки через сеть (под руками). «Щука» стоит за сетью и подстерегает их. Когда пойманных «карасей» будет 8-10, они образуют «корзины» - круги, через которые нужно пробежать. Такая корзина может быть и одна, тогда её изображают, взявшись за руки, 15-18 участников. «Щука» занимает место перед корзиной и ловит «карасей». Когда пойманных «карасей» станет больше, чем не пойманных, играющие образуют коридор из пойманных «карасей», через который пробегают не пойманные. «Щука», находящаяся у выхода ловит их. Победителем считается тот, кто остался последним. Ему и вручают роль новой «щуки».

### **Кошки-мышки**

**Задачи:** учить детей выполнять правила игры, развивать внимательность, реакцию, ловкость, координацию движений, воспитывать умение договариваться.

**Оборудование:** возможны маски кошки и мышки.

Участники этой игры, в количестве до 25 и больше, без различия пола, выдвигают одного из сверстников в роли мышки и других двух в роли кошек. Остальные дети берут друг друга за руки и образуют незамкнутый круг, в одном месте которого два по соседству находящиеся участника опускают по одной из своих рук, образуя таким образом род открытых «ворот», при чем кошкам разрешается проникновение в круг исключительно через эти «ворота», мышке же, кроме того, еще через все прочие промежутки, образуемые между детьми.

Игра эта основана на том, что кошки стремятся во что бы то ни стало поймать мышку; лишь только это случилось, трое этих более всего активных участников берутся за руки и примыкают к остальным для образования того

же круга, при чем им на смену выдвигаются новые мышка и кошки и т. д. до тех пор, пока все дети не побудут в этих ролях.

### **Жмурки**

**Задачи:** развитие координации движений, ловкости, воспитание дружелюбия.

**Оборудование:** повязка на глаза.

Дети часто и охотно играют в жмурки, в особенности малолетние, так как игра эта очень проста. Местом для нее избирают большую, просторную комнату или чистый двор. Дети выбирают из своей среды одного, накладывают ему на глаза повязку, пользуясь чистым носовым платком или т. п. По данному сигналу, участвующие в игре бросаются в разные стороны, а мальчик с повязкой на глазах, стоящий среди двора или комнаты, старается поймать кого-нибудь из бегущих. Попавшийся меняется с ним ролями, т. е. ему накладывают повязку на глаза и он, в свою очередь, старается также поймать кого-нибудь из товарищей. Дети должны во время бега все-таки следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: «огонь»!

**Правила игры:** играющим запрещается толкать «жмурку». Играющие обязаны предупреждать «жмурку» об опасности.

### **Шоферы**

**Задачи:** развивать умение реагировать на сигнал, самостоятельно развивать сюжет игры, выносливость, быстроту реакции, воспитывать интерес к подвижным играм.

**Оборудование:** кубики и рули красного и зеленого цветов.

С одной стороны площадки два «гаража» (начертить две параллельные линии на расстоянии 5 - 6 шагов одна от другой). На линиях сделать места для «автомобилей»; поставить кубики. В одном гараже стоят машины с красными рулями (на кубиках лежат красные кружки), а в другом - машины с зелеными рулями (на кубиках лежат зеленые кружочки). Дети – «шоферы», поделены на две равные группы, становятся лицом к своим машинам каждый возле своего руля, которые лежат на кубиках. Воспитатель, который выполняет роль милиционера, стоит на одинаковом расстоянии от двух гаражей и руководит движением машин. Когда он отводит левую руку в бок, дети - шоферы с гаража, стоящий с левой стороны, нагибаются, берут обеими руками руль и готовятся к выезду (колонкой). На поднятый вверх зеленый флажок дети выезжают из гаража и разъезжаются по всей площадке. На красный флажок останавливаются, на зеленый едут дальше. На слова воспитателя: «В гараж» машины возвращаются на свои места. Воспитатель отмечает внимательного шофера, который раньше всех вернулся в гараж. Затем воспитатель отводит руку в сторону и дети - шоферы, которые стоят с правой стороны, делают тоже самое.