



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНО  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДЕТСКИЙ САД ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА  
С ПРИОРИТЕТНЫМ ОСУЩЕСТВЛЕНИЕМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
ПО ПОЗНАВАТЕЛЬНО-РЕЧЕВОМУ РАЗВИТИЮ ВОСПИТАННИКОВ № 28  
«ТЕРЕМОК»**

ул. Крылова, 56, г. Екатеринбург, 620028.

Тел +7/343/ 242-29-90, тел/факс +7 /343/ 231-49-52

ИНН 6658176893 КПП 665801001

**Картотека подвижных игр для детей 5-6 лет.**

Выполнил: Шарапова Анна Владимировна,  
Воспитатель подготовительной группы «Чемпионы»

Екатеринбург, 2024

### **«Ловишки с ленточками»**

Цель: упражнять в быстром беге с увёртыванием, в ориентировке в пространстве; развивать ловкость, умение быстро действовать по сигналу, точно соблюдать правила игры.

Материал: цветные ленточки длиной 25-30 см

Ход игры

Выбирается водящий. У всех детей ленточки заправлены сзади, как хвостики. Нужно убежать или увернуться от ловишки, не давая ему вытянуть этот хвостик. У кого ловишка вытянет хвостик, считается пойманным и отходит в сторону.

### **«Хитрая лиса»**

Цель: упражнять в быстром беге, в ориентировке в пространстве; развивать внимание, выдержку.

Ход игры

В начале игры дети стоят лицом в круг, убрав руки за спину. Взрослый или водящий из числа детей идет за кругом и незаметно дотрагивается до руки одного из ребят. Тот, до кого дотронулся водящий, тут же становится «хитрой лисой». Дети хором спрашивают:

- Кто хитрая лиса?»

и смотрят на лица друг друга, пытаясь угадать и найти плутовку.

Если лису угадали, то игра начинается сначала. Если лиса всё же сумела скрыться, то после трех заданных вопросов она отвечает:

- Я здесь!

и бежит ловить ребят. Все бросаются врассыпную. После 3 пойманных и осаленных детей игра заканчивается и всё начинается сначала.

### **«Кто лучше прыгнет?»**

Цель: учить прыгать в длину с разбега (с места, развивать умение концентрировать усилие, сочетая силу с быстротой).

Ход игры

Играть желательно рядом с какой-нибудь горкой. По очереди все должны с разбега совершить прыжок – вверх, на гору.

Именно в этом заключается сложность. Далеко не всем удастся сделать удачный прыжок, чтобы преодолеть значительное расстояние. Водящий оценивает прыжки всех и присуждает им очки. В конце игры подводятся итоги. Победителем становится тот, кто набирает максимальную сумму очков.

### **«Сбей кеглю»**

Цель: добиваться улучшений координаций движений: развивать меткость, внимание, умение предать силу броску.

Материал: кегли (по 5-6 штук на группу детей).

Ход игры

Дети распределяются на две 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 шар (мяч, стараясь сбить кеглю. Когда все дети выполняют упражнение, подсчитывают, какая группа сбила больше кеглей.

### **«Удочка»**

Цель: упражнять в прыжках на месте; развивать ловкость, координацию движений, внимание.

Материал: веревочка длиной 3-4 м.с мешочком, наполненным песком или скакалка.

### **Ход игры**

Игра проводится в зале или на площадке. Играющие становятся в круг, в центре стоит водящий с веревочкой в руках. Водящий начинает вращать веревочку так, чтобы мешочек скользил по полу под ногами подпрыгивающих игроков. Задевший мешочек становится в центр круга и вращает веревочку, а бывший водящий идет на его место. Выигрывает тот, кто ни разу не задел веревочку. При вращении веревочки нельзя отходить со своего места.

### **«Гуси-лебеди»**

Цель: продолжать учить соотносить собственные действия с действиями участников игры; научить бегущего уворачиваться и диалоговой речи, развивать навыки пространственной ориентации, воспитывать дружеские отношения.

## Ход игры

На одном краю зала обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположной стоит – пастух. Сбоку – логово, в котором живет волк. Остальное – луг. Выбираются дети исполняющие роли пастуха и волка, остальные – гуси. Пастух выгоняет гусей на луг, она пасутся.

Пастух: Гуси, Гуси!

Гуси: Га-га-га!

Пастух: Есть хотите?

Гуси: Да-да-да?

Пастух: Так летите сюда!

Гуси: Нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой!

Пастух: Ну летите как хотите, только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья летят, а волк старается их поймать. После нескольких перебежек подсчитывается количество пойманных.

## **«Охотники и зайцы»**

Цель: упражнять в метание мяча в подвижную цель, в лёгких и мягких прыжках, быстром бег, лазанье; развивать смелость, внимание.

## Ход игры

На одной стороне площадке очерчивают место для охотников. На другой стороне обозначают домики для зайцев. В каждом домике находится 2-3 зайца. Охотник обходит площадку, делая вид, что он разыскивает следы зайцев, а затем возвращается к себе. По сигналу зайцы выбегают из своих домиков на полянку и прыгают на двух ногах, продвигаясь вперёд. По слову воспитателя «охотник!» зайцы бегут в домики, а ребёнок, изображающий охотника, бросает в них мяч. Заяц, в которого попали мячом, считается подстреленным. Охотник уводит его к себе. Игра повторяется несколько раз, после чего выбирают другого охотника.

### **«Эстафета парами»**

Цель: закреплять элементы соревнования в игре, развивать бег, ловкость, ориентировку в пространстве.

Материал: кубы

Ход игры

Дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки, количество пар в колоннах должно быть одинаковым. На противоположном стороне площадки (на расстоянии 6 – 8 м.) поставлены какие-либо предметы (кубы). По сигналу взрослого первые пары, взявшись за руки, бегут к кубам, оббегают их и возвращаются в конец своей колонны. Как только они перебегут линию старта, убегают вторые пары, и так до тех пор, пока не пробегут все пары. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполнят задание и во время бега не разъединят руки.

## **«Мы весёлые ребята»**

Цель: научить ходить и бегать на ограниченной площади; учить чётко проговаривать текст в игре, соблюдать правила игры, действовать быстро, ловко; повышать двигательную активность.

### Ход игры

Дети стоят по одной стороне площадки, за чертой. На противоположной стороне площадки также проведена черта. Сбоку от детей, примерно на середине между двумя линиями, находится ловишка. Ловишка назначается воспитателем или выбирается детьми. Дети хором произносят:

Мы весёлые ребята,

Любим бегать и скакать.

Ну, попробуй нас догнать.

Раз, два, три – лови!

После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих, ловит их. Тот, до кого ловишка сумеет дотронуться, прежде чем убегающий пересечёт черту, считается пойманным. Он отходит в сторону. После 2-3 перебежек производится подсчёт пойманных и выбирается новый ловишка. Игра повторяется 4-5 раз.

## **«Мяч водящему»**

Цель: учить выполнять действия по сигналу воспитателя; упражнять в бросании мяча, ловле его; развивать координацию движений, ловкость.

Материал: мячи (по 1 мячу на 5-6 детей)

Ход игры

Участвующие в игре дети делятся на две равные подгруппы (по 5-6 человек в каждой) и строятся в колонны. Расстояние между колоннами – 3-4 шага. Перед колоннами проводится линия. На расстоянии 3 м. от неё чертится вторая линия, параллельная первой.

Выбираются два водящих, которые становятся за второй линией против колонн. По условному сигналу оба водящих бросают мяч впереди стоящим в своих колоннах. Поймав мяч, играющий кидает его обратно водящему, а сам становится в конец колонны. Водящий бросает мяч второму играющему, а получив мяч обратно, - третьему и т. д. Выигрывает та колонна, в которой последний играющий раньше вернёт мяч водящему.

### **«Кто сделает меньше прыжков»**

Цель: Совершенствовать технику прыжка (сильный толчок, энергичный взмах рук); начинать игру по сигналу воспитателя. Продолжать учить детей прыгать гигантскими шагами.

Ход игры

Вариант 1. Дети в шеренге на одной стороне. По сигналу прыгают на двух ногах на другую сторону площадки. Кто меньше сделал прыжков, побеждает



Вариант 2. На площадке обозначают две линии на расстоянии 5-6 м. Несколько детей встают к первой линии и по сигналу прыгают до второй линии, стараясь достичь её за меньшее число прыжков. Для этого необходимо сильнее оттолкнуться, приземление выполнить мягко и тут же начинать отталкивание для следующего прыжка.

### **«Брось за флажок»**

Цель: развивать глазомер.

Материал: мячи или мешочки с песком, флажки

Ход игры

Дети стоят в две шеренги друг за другом, в руках у первой шеренги мячи, мешочки с песком. Впереди на расстоянии 4 – 5 м стоят на одном уровне несколько флажков. Дети одновременно бросают мешочки с песком из-за головы двумя руками или одной, стараясь забросить их за линию флажков. Воспитатель подсчитывает, сколько детей забросили мешочки за флажки. Затем дети поднимают мешочки, бегут и передают их своей паре. Бросает следующая шеренга, затем сравниваются результаты.

### **«Мышеловка»**

Цель: упражнять в ходьбе и беге в одном направлении, в ловкости и приседании.

Ход игры

Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая группа детей, взявшись за руки, образует круг. Они изображают мышеловку.

Остальные дети (мыши)находятся вне круга. По условию игры они обязаны постоянно находиться в движении, то вбегая в круг, то выбегая из него. Игроки в круге поднимают руки вверх и двигаются по кругу со словами:

Ах, как мыши надоели,

Всё погрызли, всё поели,

Берегитесь же, плутовки,

Доберёмся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

Переловим всех сейчас!

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из неё. По сигналу воспитателя «Хлоп» стоящие по кругу дети опускают руки, приседают – мышеловка захлопывается. Мыши, не успевшие выбежать из круга (мышеловки, считаются пойманными. Пойманные становятся в круг, мышеловка увеличивается. Когда большая часть детей поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется. Игра повторяется 4-5 раз.

### **«Бездомный заяц»**

Цель: упражнять в умение бегать, не наталкиваясь друг на друга; соблюдать правила игры, действовать быстро, ловко; продолжать развивать умение детей быстро переходить от одного движения к другому, ловкость, выносливость, ориентировку в пространстве.

### Ход игры

Из числа играющих выбираются охотник и бездомный заяц. остальные играющие – зайцы чертят себе кружки, и каждый встаёт в свой.

Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок; тогда заяц, стоящий в кружке, должен сейчас же убегать, потому что теперь он становится бездомным и охотник будет ловить его. Как только охотник поймал зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц – охотником. Эту игру можно проводить и со всей группой детей. В этом случае круг образуют, взявшись за руки 4-5 детей. В каждом таком кружке становится по зайцу. Игра проводится по тем же правилам. Через 2-3 минуты по сигналу воспитателя игра прерывается. Один из детей, образующих круг, меняется местами с зайцем, стоящим внутри круга. Игра возобновляется и повторяется 4-5 раз с тем, чтобы все дети побывали в роли зайца. Продолжительность игры 5-7 минут.

### **«Пустое место»**

Цель: учить выполнять действия по сигналу воспитателя, закреплять умение быстро бегать, не наталкиваясь друг на друга; развивать быстроту, ловкость.

### Ход игры

Играющие становятся в круг, положив руки на пояс, - получают окошки. Выбирается водящий. Он ходит сзади круга и говорит:

Вокруг домика хожу

И в окошечки гляжу.

К одному я подойду

И тихонько постучу.

После слова «постучу» водящий останавливается, заглядывает в окошко, против которого остановился, и говорит:

Водящий: «Тук – тук – тук».

Стоящий впереди спрашивает: «Кто пришёл?».

Водящий называет своё имя.

Стоящий в кругу спрашивает: «Зачем пришёл?»

Водящий отвечает: «Бежим вперегонки»,

И оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, остаётся в кругу; опоздавший становится водящим, и игра продолжается. Продолжительность игры 5-7 минут.

### **«Попади в обруч»**

Цель: развивать ловкость, меткость, выносливость; формировать умение метать в горизонтальную цель, вдаль на расстояние не менее 5-9 м. ;совершенствовать координацию движений.

Материал: мячи или мешочки с песком, обручи

Ход игры

Дети бросают небольшой мяч из - за спины через плечо правой или левой рукой, стараясь попасть в обруч (на расстоянии 2м).

### **«Встречные перебежки»**

Цель: продолжать учить детей действовать по сигналу воспитателя, подчиняться правилам игры; упражнять в быстроте и ловкости, повышать двигательную активность детей на прогулке.

Материал: синие и желтые ленточки по количеству детей

Ход игры

Группа делится пополам. Играющие становятся на противоположных сторонах площадки за линиями в шеренгу на расстоянии не менее шага друг от друга. У каждой группы детей на руках ленточки своего цвета – синие, жёлтые. По сигналу воспитателя: «Синие», дети с синими ленточками бегут на противоположную сторону, стоящие напротив дети протягивают вперёд ладошки и ждут, когда бегущие прикоснуться к ним рукой. Тот, кого коснулись, бежит на другую сторону площадки, останавливается за чертой и поднимает руку вверх. И т. д.

### **«Не оставайся на полу»**

Цель: продолжать учить бегать и прыгать, не наталкиваясь друг на друга.

Ход игры

Выбирается ловишка. Дети размещаются в разных местах площадки. По заданию воспитателя они вместе с ловишкой ходят, бегают, прыгают в определённом темпе и ритме, обусловленном

музыкальным сопровождением, ударами в бубен, хлопками и т. п. Как только раздастся сигнал воспитателя «Лови!», все убегают от ловишки и взбираются на возвышающиеся предметы. Ловишка старается осалить убегающих. Дети, до которых ловишка дотронулся, сразу отходят в сторону. Игру повторяют 2-3 раза, затем подсчитывают пойманных и выбирают нового ловишку. Игра возобновляется. Продолжительность игры 5-7 минут.

### **«Кто скорее пролезет через обруч к флажку»**

Цель: учить выполнять действия по сигналу воспитателя, соблюдать правила игры; развивать координацию движений, умение правильно и ловко катать обручи рукой; развивать основные виды движений – бег, пролезание.

Материал: обручи, флажки (4-6 штук)

Ход игры

В середине площадки находятся обручи (4-6) – на расстоянии 1-2 шагов один от другого. На одной стороне площадки раскладываются в одну линию флажки так, чтобы каждый флажок приходился против обруча. На другой стороне площадки проводится линия. За ней размещаются 4-6 звеньевых колонн. Каждое звено выстраивается против своего обруча.

По сигналу воспитателя: «Начинай!» - первые в колоннах бегут каждый к своему обручу, приседают и, взяв обруч в руки, ставят его вертикально, прижав одной стороной к полу (к земле).

После слов воспитателя: «Раз, два, три – беги!» - бегут дети, стоявшие в колонне вторыми. Они пролезают в обруч, добегают до флажков и поднимают вверх. Затем, положив флажки на место, дети сменяют своих товарищей, державших обруч, те бегут в конец колонн, а оказавшиеся в них первыми бегут за флажком по сигналу: «Раз, два, три – беги!»

Каждый раз, когда первый из колонны убегает за флажком, колонна приближается к линии. Когда дети, державшие обруч в самом начале игры, тоже пробегут и поднимут флажки, игра заканчивается. Выигрывает та колонна, в которой большее число участников первыми подняли флажок. Игра продолжается 3 – 4 раза.

### **«Кто выше»**

Цель: совершенствовать прыжки с места, развивать у детей ритмичность и согласованность движений, решительность, быстроту; воспитывать чувство товарищества.

Материал: скакалки, кубы или кирпичики из строительного материала

### Ход игры

Играющие должны преодолеть несколько препятствий, которые делают из трёх скакалок, положенных на кубы или кирпичики из строительного материала. Первая скакалка лежит на высоте 15 см, вторая – на высоте 20 см, третья – на высоте 25 см; расстояние между скакалками – 30-40 см. дети, разделившись на два отряда, строятся парами или тройками. Каждый держит соседа за руку. Один отряд

подходит к препятствиям и прыгает, другой наблюдает. Выигравшим считается тот отряд, у которого было меньше неудач и ошибок. Прыгать без остановок надо согласованно. Вначале дети прыгают, не держась за руки: так легче. Затем, потренировавшись, прыгают парами или тройками. По усмотрению воспитателя высоту, на которую поднимают скакалки, можно увеличивать. Игра проводится на ковре или ровной, не слишком твёрдой дорожке.

### **«Сделай фигуру»**

Цель: Совершенствовать основные виды движения (бег, подскоки, равновесие, повышать двигательную активность).

#### Ход игры

Из числа играющих выбирается ведущий, он стоит в стороне. Остальные дети бегают, прыгаю с ножки на ножку по всей площадке.

На сигнал воспитателя (удар в бубен или слово «стоп») все останавливаются на месте и принимают какую-нибудь позу и не двигаются: приседают, поднимают руки в стороны и т. п. Ведущий обходит все «фигуры» и выбирает ту, которая ему больше всех понравилась. Этот ребёнок становится водящим – оценщиком, а предыдущий водящий присоединяется к остальным детям, и игра продолжается.

### **Гори, гори ясно (народная игра)**

Цель: научить соблюдать правила игры, развивать ловкость, быстроту.

#### Ход игры



Играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. «Ловящий» становится на эту линию. Все говорят:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло.

Глянь на небо- Птички летят,

Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один слева, другой – справа, стремясь схватить за руки впереди ловящего, который старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и соединить руки. Если ловящему это удастся сделать, то он образует пару и становится впереди колонны, а оставшийся – ловящий.

### **«Затейники»**

Цель: учить детей чётко проговаривать текст игры, соблюдать правила игры; совершенствовать ходьбу в разных направлениях; продолжать закреплять умение детей согласовывать движения; развивать находчивость.

Ход игры

Дети становятся в круг. Одного из играющих воспитатель назначает затейником. Он находится в середине круга. Дети идут по указанию воспитателя вправо или влево под следующий текст:

Ровным кругом, Стой на месте,

Друг за другом Дружно вместе

Мы идём за шагом шаг. Сделаем... вот так.

По окончании текста круг расширяется, дети становятся на расстоянии вытянутых рук.

После слова «так» все останавливаются, затейник показывает какое-либо движение, и все стоящие по кругу повторяют его. Затем воспитатель сменяет затейника или затейник выбирает кого-нибудь вместо себя, и игра продолжается.

Играющие должны делать те движения, которые показывает стоящий в середине круга. Каждый затейник сам должен придумывать движения и не повторять тех, которые уже показывали до него. Игра продолжается 3 – 4 раза.

### **«Парный бег»**

Цель: продолжать учить бегать парами, подчиняться правилам игры; воспитывать чувство товарищества; развивать внимание, быстроту.

Материал: кегли (стулья, надувные мячи и т. п.) по числу звеньев.

#### Ход игры

Дети стоят в звеньях парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки расставлены кегли (стулья, надувные мячи и т. п.) по числу звеньев. Воспитатель подаёт сигнал, по которому первая пара звена, держась за руки, бежит до стоящего впереди предмета, огибает его и возвращается в конец своего звена.

По следующему сигналу выбежит вторая пара и т. д. пара, отпустившая руки, считается проигравшей.

### **«Уголки»**

Цель: развивать внимание, решительность, умение ориентироваться в пространстве, быстроту реакции.

#### Ход игры

Дети становятся в обозначенных кружках местах (каждый ребёнок в отдельном кружке). Водящий находится в середине. Он подходит к одному из детей и говорит: «Мышка, мышка, отдай мне уголок!». Та отказывается. Водящий идет с теми же словами к другому игроку. В это время (пока идёт диалог) дети выбегают из своих кружков, чтобы поменяться местами. Водящий старается занять чье-нибудь место. Если ему это удаётся, то водящим становится оставшийся без места. Если водящий долго не может занять уголок, то даётся сигнал: «Кошка!», по которому все дети меняются местами одновременно, а водящий занимает чей-либо уголок.

### **«Пронеси мяч, не задев кеглю»**

Цель: учить прыжкам на двух ногах с зажатым мячом между ступнями змейкой между предметами, не сбивая их.

Материал: мячи, кегли

#### Ход игры

На площадке расставлены разные кегли. Ребенок зажимает мяч, между ступнями и прыгает на 2-х ногах с зажатым между ними мячиком между кеглями "змейкой"

### **«Караси и щука»**

Цель: формировать умение бегать враспынную, не наталкиваясь друг на друга, не задевая предметы; упражнять в умении действовать по сигналу воспитателя; продолжать учить самостоятельно договариваться о распределении ролей; развивать внимание, сообразительность.

#### Ход игры

Половина играющих, становясь друг от друга на расстоянии трёх шагов, образуют круг. Это пруд, на берегу которого лежат камешки. Одни из играющих, назначенный воспитателем, изображает щуку, он находится вне круга. Остальные играющие – караси, они плавают (бегают) внутри круга, в пруду. По сигналу воспитателя «Щука!» щука быстро выплывает в пруд, стараясь поймать карасей. Караси спешат спрятаться за кем-нибудь из играющих, стоящих по кругу и изображающих камешки. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться за камешки, и уводит к себе в дом. Игра проводится 2-3 раза, после чего подсчитывается число пойманных щукой карасей. Затем на роль щуки назначается другой играющий. Игры повторяется 3-4 раза.

### **«С кочки на кочку»**

Цель: учить прыгать толчком одной или двух ног, действовать по правилам; воспитывать дружелюбие.

#### Ход игры

На земле чертят две линии — два берега, между которыми болото (расстояние между линиями 30 м). Играющие распределяются парами на одном и другом берегу. Воспитатель чертит на болоте кочки — кружки (можно использовать плоские обручи) на разном расстоянии друг от друга: 30, 40, 50, 60, 70, 80 см. Двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку, стараясь перебраться на берег. Тот, кто оступился, остается в болоте. Выходит следующая пара. Когда все выполняют задание, воспитатель назначает, кому выводить детей из болота. Тот подает увязшему руку и показывает прыжками путь выхода из болота.

#### **«Медведи и пчёлы»**

Цель: упражнять в лазании, перелезании, ходьбе, беге, умении быстро менять движения; развивать чувство ответственности.

Оборудование: гимнастическая стенка

#### Ход игры

Улей (гимнастическая стенка или вышка) находится на одной стороне площадки. На противоположной стороне луг. В стороне берлога медведей. Одновременно в игре участвуют 12-15 человек. Играющие делятся на две неравные группы. Большинство из них пчёлы, которые живут в улье. Медведи в берлоге. По условному сигналу пчёлы вылетают из улья (слезают с гимнастической стенки,

летят на луг за мёдом и жужжат. Как только пчёлы улетят, медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку) и лакомятся мёдом. Как только воспитатель подаст сигнал «Медведи», пчёлы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчёлы жалят (дотрагиваются рукой). Потом игра возобновляется. Ужаленные медведи не участвуют в очередной игре.

### «Два Мороза»

Цель: развитие ловкости, быстроты реакции. Умение действовать согласно правилам

Ход игры

На расстоянии 3-4 шагов от каждого края площадки проводится одна черта. Огороженные места теперь будут называться домиками, а место между ними — улицей.

Выбираются двое водящих, один — Мороз-красный-нос, другой — Мороз-синий-нос. При наличии цветных носов на резиночке восторгу вообще не будет конца.

Морозы становятся посреди площадки — улицы, остальные дети прячутся в один из домов.

Морозы хором произносят:

Мы два брата молодые,

Два мороза удалые:

Я — мороз Красный нос,

Я — мороз Синий нос

Кто из вас решится

В путь дороженьку пуститься?

Все дети хором отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз!

После этих слов дети пытаются перебежать на противоположную сторону площадки, в другой дом.

Водящие Морозы стараются их осалить — «заморозить».

Игроки, настигнутые Морозами, останавливаются, замерев — они замерзли, пострадали от мороза.

Остальные ребята собираются в доме, Морозы повторяют свою кричалку, ребята свою, и опять перебегают через улицу в противоположный дом.

Морозы также пытаются их осалить. Только теперь игроки могут размораживать своих осаленных друзей, коснувшись их рукой. Вырученные игроки «отмирают» и убегают за черту вместе с другими игроками.

Через некоторое время выбираются новые водящие-Морозы и игра начинается сначала.