



Подвижные игры
2 младшая группа

Найди свой флажок

МАТЕРИАЛ. Флажки (по числу детей).

Ход игры. Дети (6-8 человек) сидят на стульях или на траве. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а воспитатель тем временем прячет флажки в разных местах.

« Пора искать флажки!» - говорит воспитатель. Дети открывают глаза и идут искать. Тот, кто находит, возвращается на свое место. Когда все дети найдут флажки, они встают друг за другом и идут вдоль площадки. Впереди колонны идет тот, кто нашел первым флажок. По сигналу « на места!» дети садятся на стулья, и игра начинается снова.

ПОЙДЕМ ГУЛЯТЬ.

Ход игры. Дети сидят на стульях, расставленных по сторонам группы. Воспитатель подходит к кому-нибудь из детей и зовет его с собой. Названный ребенок становится за воспитателем. Следующий становится за первым и т.д.. Педагог собирает 6-8 человек и 1-2 раза обходит площадку. По сигналу «домой, домой!» дети бегут на свои места. Воспитатель подходит к другим детям, и игра продолжается

Кот и мыши

ХОД ИГРЫ. Дети – «мыши» сидят в норках – на стульчиках с одной стороны площадки. В условленном месте, в стороне, сидит «кот»; роль кота сначала выполняет воспитатель или ребенок, который постарше ребят. Кот засыпает, мышки разбегаются по площадке. Кот просыпается, мяукает и начинает ловить мышей, которые возвращаются в свои норки и садятся на свои места.

Кот, мыши и домик

ХОД ИГРЫ. На одном конце площадки за проведенной линией сидят дети – «мыши», а с боку площадки встает ребенок – «кот». С противоположной стороны площадки – «домик» - расставлены стульчики сидением к центру. Кот засыпает, а мыши в это время переходят домик очень осторожно и тихо стучат пальцами по сидениям стульчиков, как – будто скребутся. На слова воспитателя: «кот» кот мяукает и ловит мышек, которые убегают за нарисованную линию на свои места. При повторении игры выбирают другого кота.

Пузыри

ХОД ИГРЫ. Дети – это как бы не надутые «пузыри». Они приседают в разных концах площадки, а на слова воспитателя: «Пузыри надуваются» дети поднимаются, медленно отводя руки в стороны, как можно дальше назад. На слова воспитателя: «Из пузырей выходит воздух» дети приседают снова на корточки, выдыхая воздух, произносят звук «С- с- с». Воспитатель, стоя на одном месте, претворяется, что надувает пузыри (дети в это время поднимаются). Дальше он произносит: «Пузыри полетели по площадке». После этих слов дети начинают кружиться, прыгать, бегать по площадке. На слова воспитателя: «Пузыри сели!» дети садятся на заранее подготовленные стульчики.

Бабочка 1

Привязать к нитке вырезанную из бумаги бабочку. Бабочку пронести перед лицами детей, которые стоят полукругом или в кругу. Дети дуют на бабочку. Бабочка отлетает от них. Начинать дуть нужно только тогда, когда бабочка уже перед лицом ребенка.

Кто разбудил медведя?

Дети сидят на стульчиках полукругом, а один ребенок с медвежонком на руках сидит спиной к детям. Кто –нибудь из детей громко кричит «ку – ка – ри – ку!» Ребенок обращаясь к медведю со словами «Пойдем поищем петушка», обходит всех детей и, остановившись перед тем, кто кукарекал, говорит: «Ты разбудил медведя». Если он отгадал, то они меняются местами, и игра повторяется.

Где позвонили?

Дети сидят на стульчиках вокруг площадки или стоят в кругу. Один ребенок выбирается воспитателем в середину круга; ей закрывают глаза цветным колпаком. Воспитатель дает звоночек одному из участников игры, который сидит на стульчике, и предлагает позвонить, когда он поднимет руку. Участник, у которого закрыты глаза, показывает рукой, откуда донесся звук. Если покажет правильно, ей открывают глаза, а тот, кто звонил, поднимает звоночек и показывает его. Если не отгадает, слушает звоночек еще раз. После этого воспитатель выбирает следующего ребенка в середину круга и игра повторяется снова.

Найди мяч!

Дети сидят на стульчиках с одной стороны площадки. Воспитатель, называя имя присутствующего ребенка, подает мяч. Затем все дети встают, поворачиваются в обратную сторону и закрывают глаза. Воспитатель поет песенку:

Валю, ты спрячь быстрее
Мяч большой голубой!
Мяч этот мы найдем
И тебе принесем.

Ребенок в это время прячет мяч и возвращается на свое место. Воспитатель, обращаясь ко всем участникам, говорит:

А теперь ищите мяч
Большой и голубой.

Все дети раскрывают глаза и ищут спрятанный мяч. Кто первый нашел, приносит его Вали, при повторении игры прячет мяч уже она.

Поезд 1

Дети встают один за другим в колонну. Это вагоны. Первым в колонне, «паровозом» встает воспитатель или кто –нибудь из старших детей. Воспитатель дает свисток, дети начинают двигаться вперед, постепенно ускоряя темп ходьбы, которая плавно переходит в бег. Подъезжая к станции (к определенному месту), дети на слова воспитателя: «Пришел, пришел, пришел» снова переходят на ходьбу. На слово: «Приехали» дети останавливаются и паровоз выпускает пар (ребенок, который стоит впереди, произносит звук «ш – ш – ш»). Игра повторяется.

Красные флажки поднять вверх!

Посредине площадки поставлены стульчики в круг, спинками в середину, а в кругу на табуретке вазон. Дети с красными флажками в руках, один за другим идут во круг площадки. Под слова воспитателя:

Весело, радостно дошкольники идут,
Красные флажки в руках несут
Раз, два, раз, два, (6 раз)
Вот так, вот так
Красные флажки в руках несут.

Дети поднимают флажки и подходят к стульчикам и останавливаются напротив них. На определенный сигнал (слово воспитателя «положили») дети кладут флажки на стульчики. Затем они начинают бегать, прыгать, скакать, кружиться на площадке. На слова воспитателя: «Флажки поднять вверх!» дети спешат к стульчикам, берут флажки обеими руками или сначала правой рукой, а затем левой и поднимают их вверх. Воспитатель называет детей, которые первыми подняли флажки вверх. Игра повторяется с того момента, когда дети положат флажки на свои стульчики

Игра с косынками

Дети сидят на стульчиках с одной стороны площадки. У каждого из них в руках косынки. Воспитатель стоит в стороне в нарисованном кругу и спрашивает: «Дети, у всех у вас есть косынки?» Дети отвечают, что у всех они есть. На слова воспитателя:

Вы скорей сюда бегите,
И косынки покажите!

Дети бегут к воспитателю, встают возле него и показывают косынки в правой и в левой руке. На слова воспитателя: «Походим, побегаем» дети ходят, куда кто хочет. Под бубен воспитателя в конце игры дети садятся на корточки и закрывают свое лицо косынкой. Воспитатель тихонько перебегает в другой круг, который нарисован дальше от детей, и говорит: «Посмотрите, дети, вот где я» и снова завет к себе детей. Игра повторяется.

Букет

Дети сидят на стульчиках, у каждого из них в руках одинаковые по цвету цветы (одних детей ромашки, у других – гвоздики). Воспитатель встает перед детьми на 5 – 6 шагов отходит назад и говорит: «Я хочу собрать букет белых цветов» (показывает детям ромашку). Дети подходят к воспитателю и высоко поднимают руки – слаживают букет из ромашек. Затем дети возвращаются на свои места. Дальше воспитатель показывает красную гвоздику и говорит, что хочет собрать букет из красных цветов. К ней подходят дети с гвоздикой и так же слаживают букет. Воспитатель называет детей, которые справились с заданием, не ошиблись. Игра повторяется.

Дети в лесу

Дети сидят на стульчиках, которые стоят с одной стороны площадки. На слова воспитателя:

Дети по лесочку гуляют,

Листья желтые и красные собирают,

В букеты красиво собирают,

В небо высоко поднимают

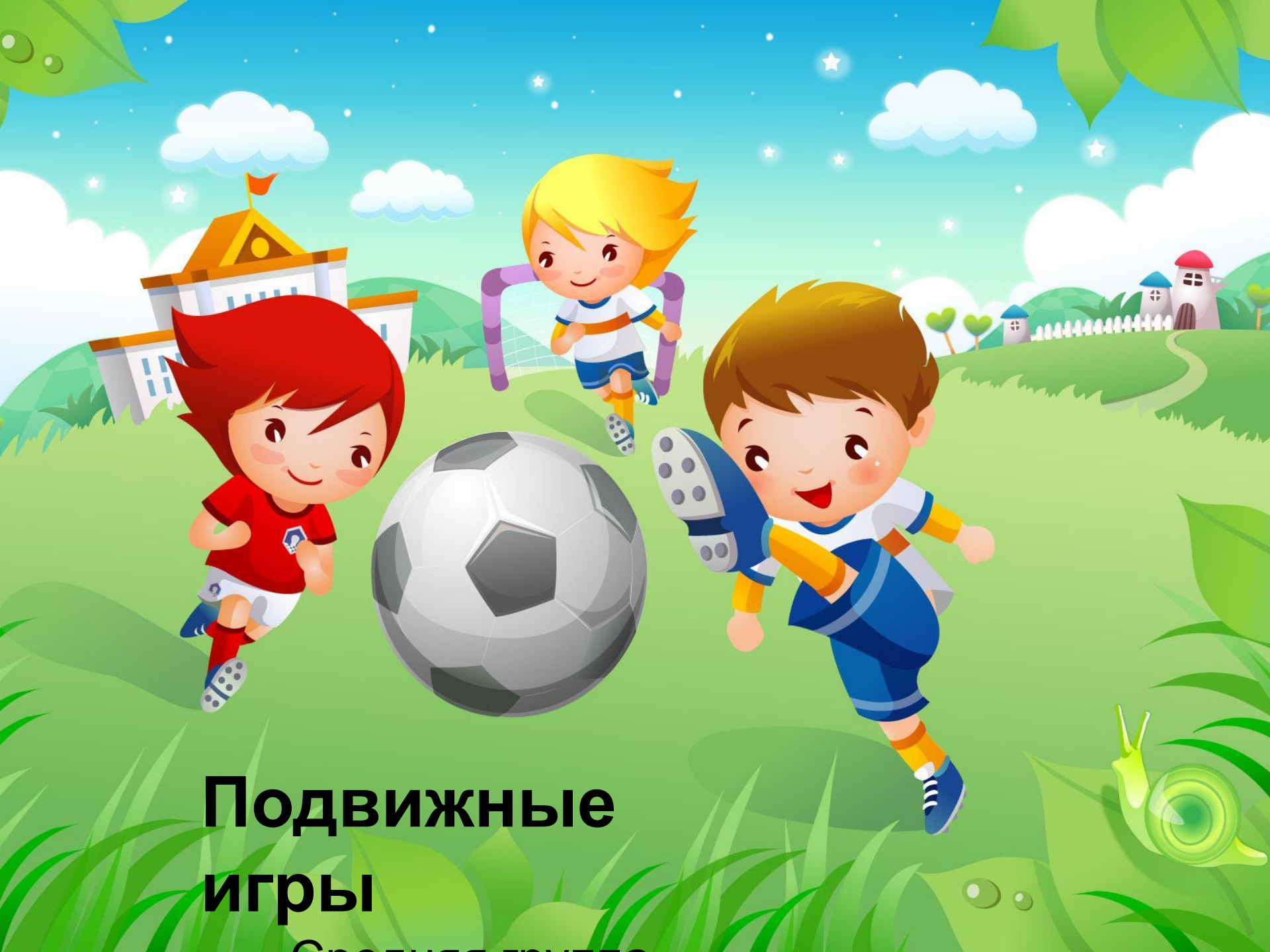
Дети расходятся по всей площадке и выполняют соответствующие движения. На слова: «На свои места!»

дети бегут к своим стульчикам и садятся на них.

Выигрывает тот участник игры, который ни разу не ошибся, правильно выполнял движения.

Найди свой домик!

Детей необходимо поделить на две группы и посадить на стульчики на противоположных сторонах площадки. На слова воспитателя: «Дети гуляют по площадке, ходят, бегают..., цветы обходят» дети расходятся по площадке, ходят и бегают, кто куда хочет. Воспитатель: «А ну кА дети, не зевайте, как услышите гудок – убегайте!», дает сигнал: «У – у – у». Дети спешат к своим домикам и садятся на свои места. Игра повторяется.



Подвижные игры

Средняя группа

Искатели

Дети встают из своих мест и отворачиваются к стене, закрывают глаза. Воспитатель с другой стороны площадки раскладывает флажки так, чтобы их не было видно. На обговоренный сигнал дети открывают глаза и идут искать флажки. Кто нашел, тот садится на свой стульчик с найденным флажком. Когда все флажки будут найдены, дети встают и под песню воспитателя ходят с ними по площадке. Первым в колонне идет тот, кто раньше всех нашел флажок. Дети обходят один раз площадку и садятся на свои места. Игра повторяется.

Угадай по голосу!

Дети сидят в кругу. Один ребенок встает или садится в центре круга и закрывает глаза. Воспитатель не называя имени ребенка, показывает рукой на кого - либо из детей, которые сидят за спиной. Тот, на кого указали, встает и громко называет имя ребенка, который сидит в середине круга. Если ребенок угадал, кто его позвал, он открывает глаза, и они меняются местами с тем, кто назвал его имя. Если не отгадал воспитатель предлагает ему не раскрывать глаза, а еще раз послушать, кто его имя называет. Игра повторяется 2 - 3 раза.

Медведь и дети

Дети стоят за линией с одной стороны площадки. Среди детей выбирают медведя. Медведь сидит в своей берлоге на площадке, в стороне от детей. На слова воспитателя "дети в лесу гуляют", дети разбегаются по площадке, бегают, прыгают. На слова воспитателя "медведь!", дети неожиданно замирают на одном месте. Медведь подходит к тому, кто пошевелился, и забирает его. Игра повторяется уже с другим медведем.

Бабочки

Дети - "бабочки" стоят на краю площадки, где хотят. Под музыку или на слова воспитателя: "бабочки, бабочки полетели в сад" дети отводят руки в стороны, бегают в разные стороны, обегая один другого. Воспитатель продолжает: "на цветочек беленький все тихонько присели". Дети приседают возле цветочков названного цвета.

На сигнал воспитателя: "у-у-у", который означает завывание ветра, бури, бабочки убегают из сада на край площадки. Игра повторяется на слова: "бабочки, бабочки, в поле полетели". Воспитатель постоянно отмечает детей, которые легко и тихо бегали и приседали.

Самолеты

Дети - летчики стоят за линией, нарисованной на земле. На слова воспитателя: "Самолеты полетели" дети отводят руки в стороны и бегают в разных направлениях. На слова: "Самолеты присели" дети приседают, руки опускают вниз. На слова "Самолеты на места!" дети возвращаются за линию и стоят ровно. Выигрывает тот, кто первый прибежал на свое место.

Лошадки

Детей делят на две равные группы. Одна группа изображает "лошадей", они стоят в "конюшне" за линией, другие - "владельцы", которые приходят к лошадям. По сигналу воспитателя дети - "владельцы" заходят в "конюшню" и запрягают коней (скакалкой), становятся один за другим. На слова воспитателя: "Но, поехали!" идут медленным шагом. На слово: "Побежали!" они бегут. На слова: "По мостику" идут медленно; на слово: "Приехали!" они останавливаются. Затем "владельцы" отпускают коней погулять, а сами садятся на скамейку. Кони медленно ходят - пасутся. На слова воспитателя: "Поехали домой" владельцы подходят к своим коням, запрягают их и возвращаются в конюшню. При повторении игры воспитатель предлагает детям поменяться ролями.

Кто быстрее добежит до флажка?

С одной стороны площадки на стульчиках сидят дети перед нарисованной линией. На линию выходят 3 - 4 ребенка и встают напротив стульчиков. На другом конце площадки лежат флажки. На сигнал воспитателя "раз!" или "беги!" дети бегут к флажкам, берут их и поднимают вверх, затем кладут на место. Воспитатель отмечает, кто первый поднял флажки. Затем все дети, кто принимал участие, идут и садятся на свои места. На линию выходят следующая тройка или четверка детей. Игра заканчивается, когда все дети поднимут флажки вверх. Игру можно повторить 2 - 3 раза.

Караси и щука

На противоположных концах площадки чертят линиями две "затоки", где живут караси. Расстояние между затоками приблизительно 10-12 шагов. Среди детей выбирается "щука", которая становится посередине площадки - речки. Все дети "караси", становятся в шеренгу на одном конце площадки. На слова воспитателя "раз, два, три!" все караси переплывают на противоположный берег, в другую затоку. Щука их ловит. При повторении выбирают другого ребенка "щуку".

КОТЫ И МЫШИ

Из детей надо выбрать "котов" и посадить их сбоку площадки. Остальных детей - "мыши", сидят в норках (на стульчиках, поставленных полукругом). В каждой норке по 3-5 мышей (за кол-вом стульев). Когда на площадке тихо, нету котов, мыши выходят из своих норок, бегают, собираются в круг, танцуют. На слова воспитателя "коты", мыши спешат в свои норки. Коты их ловят. Воспитатель отмечает самого ловкого. При повторении игры выбираются новые коты.

Гуси - лебеди 1

На одной стороне площадки определяют место для гусятника, где живут гуси, а на противоположной - поле, где они пасутся. Между полем и гусятником место для волка - волчье лежбище. Одного ребенка выбирают волком. Волк сидит в лежбище, а гуси - в гусятнике. Воспитатель начинает игру словами: "Гуси - лебеди, на поле!". Гуси вылетают, размахивая крыльями. Через некоторое время воспитатель зовет гусей: "Гуси - гуси, гусенята!" или "Гуси - лебеди, домой, серый волк под горой!". Дети останавливаются и вместе спрашивают: "Что он там делает?" - "Гусей щиплет", отвечает воспитатель. - "Каких?", опять спрашивают дети. - "Сереньких и беленьких. Прибегайте быстрее домой!". Гуси бегут к себе в гусятник (за линию), а волк выбегает и ловит их. Пойманных отводит в логово. После 2-х выходов гусей в поле выбирается новый волк. Игра повторяется.

На прогулку

Дети делятся на две одинаковые группы. Каждая группа садится на стульчики, которые расставлены на противоположных концах площадки перед нарисованными линиями. Воспитатель сначала подходит к одной группе детей и говорит: "Ну, ребята, на прогулку собирайтесь поскорей!" Дети встают и один за другим идут за воспитателем. Воспитатель вместе с детьми первой группе подходит ко второй группе, и все вместе этими же словами приглашают их на прогулку. Дети второй группы встают за детьми первой группы и идут вместе. Воспитатель отводит их как можно дальше от их мест. Неожиданно воспитатель говорит: "На места!", и дети бегут на свои места. Чья группа быстрее справится с заданием считается победителем.

Найди себе пару!

Дети становятся в пары, кто с кем хочет. На определенный сигнал воспитателя (например удары в бубен) дети расходятся или разбегаются по всей площадке. На другой сигнал - два удара в бубен или слова: "Найди себе пару!" снова спешат встать в пары с тем, с кем стояли раньше. Тому, кто долго ищет пару, дети говорят: "Галя, Галя (называют имя ребенка), поспеши, быстрее пару выбирай!" Игра повторяется.

Поезд 2

Дети встают в колонну по росту. Первый ребенок в колонне - "паровоз", остальные - "вагончики". Паровоз после сигнала воспитателя гудит: "у - у - у", в это время дети сгибают руки в локтях. После гудка паровоза дети вытягивают руки вперед и говорят: "чу", руками изображают движение колес. Они повторяют это 3 - 4 раза. На слова воспитателя: "Колеса стучат" дети делают шаг на месте, на сигнал "поехали" - идут, постепенно ускоряя шаг, дальше - на бег. На слова воспитателя: "мост", "тунель" или "под гору" поезд идет медленно, а "с горы" - снова идет быстрее. Когда воспитатель поднимает красный флажок, поезд останавливается; когда зеленый - двигается дальше. К станции поезд подходит медленно и останавливается. Паровоз выпускает пар: "пш - ш...".

Передай обручи!

Дети стоят в кругу лицом в центр. Воспитатель берет обручи и на слово "раз!" подает обруч ребенку справа, а на - "два" - ребенку слева. Дети берут обручи за свободные места и, поворачивая туловище, переносят обручи на вытянутые руки вперед, в другую сторону, передают его дальше. Ребенок, у которого окажутся два обруча, выходит на середину и выполняет разные движения с обручами. На слова воспитателя: "Толя, в круг вставай, обручи передавай!" Толя встает, где хочет и на обговоренный сигнал "раз" передает один обруч в правую сторону, на сигнал "два" передает обруч в левую сторону. Игра повторяется 3 - 4 раза.



Подвижные игры

Старшая группа

Кто позвал?

Дети стоят в кругу, взявшись за руки. Один ребенок сидит в центре круга. На голове у него бумажный колпак, который прикрывает глаза, а в руке цветок. Дети тихо ходят, Прыгают на носочках вокруг ребенка в колпаке, который сидит в центре круга. На сигнал воспитателя дети ровно встают. Ребенок встает со стула, поднимает цветок вперед, поворачивается вокруг себя и останавливается. Тот, напротив кого остановился цветок, называет имя ребенка в колпаке, а он должен отгадать , кто его позвал. Если угадает, Дети меняются ролями.

Не ошибись!

Дети, поделены на две одинаковые колонны, стоят на одном конце площадки пред линией. На противоположном конце площадки напротив каждой колонны на линии лежат по 3 разноцветных кубика, а на расстоянии 2 - 3 шагов от кубиков (справа и слева) лежат такие же разноцветные кубики. На слово воспитателя "раз" первые дети в колоннах бегут по прямой к кубикам, берут один из них, отбегают в сторону (один вправо, другой - влево) и берут кубик такого же цвета, как и в руке, с двумя кубиками одного цвета, возвращаются на место и поднимают вверх. Выигрывает тот ребенок, который первый поднял кубики одного цвета вверх, вернувшись на место. Затем дети возвращаются, кладут кубики на места и идут в конец своей колонны. Воспитатель отмечает, кто лучше выполнил задание. Потом на линию выходят вторые, третьи и т. д. В конце игры воспитатель определяет победителей.

Ловля бабочек

Из детей выбирается 4 "ловца". Они встают в пары и отходят к краю площадки в одно место. Остальные дети - "бабочки". На слова воспитателя: "Бабочки, бабочки в сад полетели" дети - "бабочки" летают - бегают по всей площадке. На слово воспитателя "ловцы!" два ребенка, держась за руки, стараются словить бабочку: окружить его, соединив свободные руки. Когда ловцы поймают бабочку, они его отводят на край площадки и сажают на скамейку. В это время остальные бабочки присаживаются на корточки. На слова: "Бабочки, бабочки в поле полетели" дети - "бабочки" прыгают по всей площадке. Их ловит другая пара ловцов. Когда будет поймано 4 - 6 бабочек, подсчитывают, сколько поймала каждая пара. Затем выбирают другие ловцы. Игра повторяется.

Квач, бери ленточку!

Дети стоят в кругу. Каждый ребенок получает ленточку, привязывает ее на пояс. В центр круга встает "квач", у него ленточки нет. На слова воспитателя: "Лови!" дети разбегаются по всей площадке, а "квач" догоняет детей и старается снять ленточки у детей. Ребенок, который остается без ленточки, не надолго выходит из игры. На слова воспитателя: "Раз, два, три, в круг вставайте!" дети становятся в круг, а "квач" подсчитывает количество снятых ленточек и возвращает их детям. Игра повторяется с новым "квачом" 3 - 4 раза. В конце игры воспитатель отмечает самого ловкого "квача".

Выручай!

Дети стоят в кругу лицом в центр. Два ребенка, которых перед этим выбрали, выходят из круга и бегут: один ребенок убегает, другой - догоняет. Ребенок, который убегает, может спастись, встав сзади у кого -нибудь из детей, которые стоят в кругу, и сказать: "Выручай!" Тот ребенок, к которому обратились, должен убегать из круга и тоже встать сзади другого. Если ребенок не успеет встать, ее поймают. При повторении игры выбирают другую пару детей.

Караси и щука 1

Половина детей образует круг (ставок). Дети стоят на расстоянии вытянутых рук в стороны один от другого. Воспитатель выбирает одного ребенка "щукой". Щука встает вне круга. Остальные дети - "караси" плавают (бегают) в середине круга - "ставка". На слово воспитателя: "щука!" ребенок быстро вбегает в круг (ставок) и старается словить карасей, которые спешат сесть или встать за товарища, который стоит в кругу. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманных забирает с круга. Игра заканчивается, когда щука словит определенное количество карасей. Затем воспитатель выбирает новую щуку. Игра повторяется.

Хитрая лиса

Дети стоят в кругу плечо к плечу, заложив руки за спину. Воспитатель проходит сзади них и не заметно дотрагивается до любого ребенка. Ребенок, к которому дотронулся воспитатель, становится "хитрой лисой". Воспитатель предлагает кому -нибудь из детей внимательно посмотреть на своих товарищей, поискать глазами хитрую лису. Если ребенок сразу не найдет, то все дети спрашивают: "Хитрая лиса, где ты?" и внимательно следят за лицом каждого, покажется ли лисичка. После трех вопросов лиса отвечает: "Я тут!" и начинает ловить. Дети разбегаются в разные стороны. Когда лиса поймает 2 - 3 ребенка, игра заканчивается. При повторении выбирают другую лисичку.

К своему флажку

По середине площадки чертят 5 маленьких кругов один возле другого; В каждом кругу встает ведущий с флажком определенного цвета в руках. Дети делятся на 5 групп. Каждая группа имеет свой цвет, такой же самый, как у ведущего. На сигнал воспитателя ведущие по очереди ведут свои колонны на край площадки, маршируют в большом кругу, который был начерчен раньше. На слова воспитателя: "Ведущие на места!" Ведущие возвращаются в свои круги и незаметно меняются флажками, а дети продолжают ходить по большому кругу. На слова воспитателя: "К своим флажкам!" ведущие поднимают флажки вверх, а дети бегут к ним. Выигрывает та группа детей, которая быстрее найдет флажок своего цвета и встанет в колонну за ведущим. С каждой группы выбирают нового ведущего. Игра повторяется

Палочка - стукалочка

С одной стороны площадки посадить детей, поделив их на одинаковые колонны. На расстоянии 1 - 2 шагов от них начертить линию, от которой дети будут бегать на противоположный конец площадки, где стоит стул. Под стулом лежит палочка. На линию выходят по одному из каждой колонны и на слово "раз" или "беги" бегут. Кто быстрее вытянет палочку, тот стучит и говорит: "Раз, два, три, палочка - стукалочка, стучи!", кладет палочку на место и садится на свое место. Колонна, в которой ребенок выиграл, получает флажок. Затем выходит вторая, третья пара и т. д.

В конце игры подсчитываются флажки. Выигрывает та колонна, которая имеет больше флажков.

Смени флажок

Дети делятся на 2 или на 4 одинаковые группы и встают перед линией в параллельные колонны, лицом в одну сторону. С противоположной стороны площадки перед каждой колонной лежит по одному обручу, в обручах флажки (например, зеленые). Каждому первому игроку в колонне дается флажок определенного цвета (например, синего). На сигнал воспитателя "раз" первые дети из колонн (по одному ребенку с каждой) с синими флажками быстро бегут к обручам, Меняют синие флажки на зеленые, возвращаются на свои места и поднимают вверх зеленые флажки. Зеленые флажки передают вторым в своей колонне, сами встают в конце колонны. Колонна подходит к линии. Воспитатель снова дает сигнал, бегут вторые, затем третьи и т. д. Воспитатель каждый раз отмечает того, кто первый сменил флажок и правильно его положил. Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребенок колонны не сменил флажок. Выигрывает та колонна, которая качественно и быстро выполняла задание воспитателя. Игру можно повторить.

Пастух и волк

Из детей выбирают "пастуха" и "волка", остальные дети - "овцы". На одном конце площадки чертят "дом" для овец, на противоположной стороне площадки - поле, где будут пастись овцы. С боку стоит волк. Пастух ведет овец в поле. В поле овцы бегают, пасутся. На сигнал воспитателя: "волк!" овцы разбегаются по площадке и убегают в свой домик. Волк ловит овец. Пастух их защищает. Пойманную овцу волк отводит к себе. При повторении игры пастух, возвращаясь домой, освобождает пойманную волком овечку. Волк старается не допустить пастуха к овце и в то же время ловит остальных. Игра заканчивается, когда у волка будет несколько овечек (по договоренности).

Стоп!

С одной стороны площадки за линией дети стоят в шеренге. На расстоянии 10 - 15 шагов от детей чертят круг (диаметром 2 - 3 м). Из детей выбирают одного ведущего, который становится в круг спиной к ним.

Ведущий закрывает глаза и говорит: "Быстро иди, не отставай, стоп!" В то время, когда он говорит эти слова, дети большими шагами быстро идут вперед по направлению к ведущему. На слово "стоп!" все замирают на местах, ведущий быстро смотрит. Если ребенок не успел остановиться и встать ровно, ведущий снова ведет его к линии и он при повторении игры начинает двигаться снова от линии.

Ведущий снова закрывает глаза и говорит те же слова, а дети дальше двигаются к ведущему в круг, и так до тех пор, пока кто-нибудь из детей не дойдет к ведущему в круг раньше, чем тот скажет "стоп!" Этот ребенок меняется местами с ведущим, и игра повторяется.

Сова 2

С одной стороны площадки место для "бабочек" и "жучков". В стороне начертан круг - "гнездо совы". Выделенный ребенок - "сова" встает в гнездо. Остальные дети - "бабочки" и "жучки" встают за линией. Середина площадки свободна. На слово воспитателя: "день" бабочки и жучки летают (дети бегают по площадке).

На слово воспитателя: "ночь" бабочки и жучки быстро останавливаются на своих местах и не шевелятся. Сова в это время тихо вылетает на площадку на охоту и забирает тех детей, которые пошевелились (отводит их в гнездо). На слово воспитателя: "день" сова возвращается в свое гнездо, а бабочки и жучки начинают летать. Игра заканчивается, когда у совы будет 2 - 3 бабочки или жучка. Воспитатель отмечает детей, которые ни разу не были забраны совой в гнездо.

« Пустое место».

Построение – круг. Играющие кладут руки на пояс, локти отводят назад так, что лопатки сошлись, между реками и туловищем образуются «окошки». Выбирается водящий. Он ходит сзади круга и говорит: «Вокруг домика хожу и в окошечки гляжу, к одному пойду и тихонько постучу». После этих слов водящий останавливается, заглядывает в окошечко, против которого остановился и говорит: «Тук, тук, тук!». Стоящий впереди спрашивает «Кто пришел?». Водящий отвечает: «Бежим в перегонки». Бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу играющих остается пустое место, тот, кто добежит до него первым, остается в кругу, опоздавший становится водящим и игра продолжается.

«Быстро по местам».

Дети садятся по 5-6 человек на гимнастических скамейках по краям зала в определенных позах. Например: с прямой спиной, голова прямо, подбородок подтянут.

По сигналу воспитателя дети бегут по залу, выполняя известные им танцевальные или подражательные упражнения. По другому сигналу «По местам!», дети стараются быстро вернуться на свое место и принять ранее обусловленную позу. Выигрывают те, кто ранее и правильнее сядет на свое место.

Правила игры:

- После первого сигнала оставаться сидеть на скамейке нельзя.
- Во время бега стараться не задевать друг друга и не мешать выполнять задания.

Указания к игре: Воздействие на осанку можно усилить задавая специальные корригирующие упражнения во время передвижений по залу. Например, «Шагать как на параде», «Птица машет крыльями» и т.д.

«Медведи и пчелы».

Играющие делятся на две группы: одна медведи, а другая - пчелы. На расстоянии 3-4 м вправо от вышки или гимнастической стенки очерчивается лес, на расстоянии 8-9 м на противоположной стороне находится луг. Пчелы помещаются на вышке или гимнастической стенке (улей). По сигналу воспитателя пчелы летят на луг за медом и жужжат. Как только все пчелы улетят, медведи «влезают» в «улей» и лакомятся медом. По сигналу «Медведи», пчелы летят к ульям и жалят медведей (дотрагиваются рукой), не успевших убежать в лес. Затем пчелы возвращаются в улей, и игра возобновляется. Ужаленный медведь не выходит за медом. Принимает обусловленную «осаночную» позу. Через 2-3 раза дети меняются ролями.

Игра с принятием правильной осанки по сигналу (свисток, поднятием руки и т.д.).

«Пожарные на учении».

На расстоянии 5-6 шагов от гимнастической стенки проводится черта. Воспитатель делит группу детей на 3-4 звена (по количеству пролетов гимнастической стенки). На каждом пролете на одной высоте подвешивается колокольчик. Звенья строятся на черте лицом к гимнастической стенке. По сигналу воспитателя «Раз, два, три – беги!» дети бегут к гимнастической стенке, влезают на нее и звонят, каждый в свой колокольчик. Затем они возвращаются в свое звено. Воспитатель отмечает, кто позвонил первым. Игра продолжается, пока все участники не выполнят задание. Выигрывает то звено, где окажется большее количество детей позвонивших в колокольчик и имеющих меньше нарушений удержания правильной осанки.

Ловишка с мячом.

Играющие образуют круг. Водящий в центре круга. У его ног два больших мяча. Водящий проводит ряд «осаночных» движений (сведение лопаток из положения рук к плечам; приседания на носках, не наклоняясь вперед; вращения рук с полной амплитудой и т.д.).

Играющие повторяют показанные упражнения. Внезапно воспитатель говорит: «Беги из круга!» и играющие разбегаются в разные стороны. Водящий берет мяч и старается, не сходя с места, попасть в убегающих. Если он не попадает, то бросает второй мяч. Затем по сигналу воспитателя: «Раз, два, три – в круг скорей беги!», дети вновь образуют круг, выбирается новый водящий и игра возобновляется. Если игра проводится на площадке зимой, мячи заменяются снежками.

Два и три.

Дети ходят или бегают врассыпную. На сигнал воспитателя «Два!», образуют пару с любым находящимся рядом ребенком, берутся за руки и бегут к заранее установленному месту, где они строятся пара за парой в том порядке, в котором подбегают. «Три!», то дети образуют тройки и затем уже бегут к месту построения.

Вариант игры:

Дети должны построиться перед воспитателем (лицом к нему) в каком бы месте площадки он не находился. Чтобы игра была сложнее и интересней, воспитатель, прежде чем дать сигнал на построение, говорит: «Стой!». Дети останавливаются и закрывают глаза. Воспитатель переходит на другое место и дает сигнал «Два!» или «Три!», дети открывают глаза, образуют пары или тройки и быстро бегут и строятся.

Задания в игре заменяются или дополняются «осаночными» движениями .

Быстро встать в строй.

Дети стоят в колонне или шеренге по одному, воспитатель объясняет задание: по сигналу надо разбежаться по всему залу; по второму сигналу – быстро встать на свое место. Пока дети строятся, воспитатель считает. Счет прекращается тогда, когда последний займет свое место в строю. Воспитатель дает оценку построения и указывает на ошибки, допущенные в игре, с тем, чтобы повторное построение шло быстрее. Особое внимание уделяется осанке детей в строю. Стоять надо свободно, не напрягаясь, но правильно, без асимметрии правой и левой части тела, не выпячивая живот и т.д.

Вариант игры:

- А) Направляющий становится по указанию воспитателя в разных местах зала, а дети выстраиваются рядом с ним;
- Б) Вместо направляющего, воспитатель ставит флажок тоже в разных местах зала.

Щука

Дети становятся в круг, в центр водящий с мячом, он садится на корточки и все дети начинают катать друг другу мяч со словами:

Мимо леса, мимо дач,
Плыл по речке красный мяч,
Увидала щука, -
Что это за штука ?

После слов ведущий встает и выполняет ведение мяча на месте:

Хвать, хвать, не поймать,
Мячик вынырнул опять.

Водящий бросает мяч любому ребенку, который становится водящим.

Солнышко

Солнышко, солнышко,
Погуляй у речки,
Солнышко, солнышко,
Раскидай колечки !
Мы колечки соберем,
Золоченые возьмем.
Покатаем, поиграем
И тебе назад вернем.

Играющие образуют круг. В центре круга - "Солнышко". В руках у него 4 обруча желтого цвета.

На строчки 1-4 все идут вправо по кругу. Солнышко движется влево, раскладывая обручи ближе к играющим. На строки 5-7 дети, стоящие рядом с обручем берут его и образуют маленький круг (всего 4).

На 8 строку играющие выстраиваются в общий круг, обручи кладут на пол. По сигналу бубна все разбегаются врассыпную, по следующему сигналу каждая команда собирается у своего обруча.

Совушка

В одном из углов площадки обозначается гнездо совы. В гнезде находится водящий - сова. Остальные играющие бегают по площадке, изображая жуков, бабочек и других насекомых. Через некоторое время воспитатель говорит: "Ночь!" Играющие замирают на месте в той позе, в какой их застала ночь. Сова вылетает из своего гнезда. Медленно летит, машет крыльями и смотрит, не пошевелится ли кто. Того, кто пошевелится, сова уводит к себе в гнездо. А воспитатель говорит: "День!" Бабочки, жуки и другие опять начинают летать, кружиться, жужжать. После 2-3 вылетов совы на охоту подсчитывается число пойманных. Выбирается другая сова.

Указания. До начала игры воспитатель рассказывает о повадках совы, о том, что она хорошо видит ночью. Предупреждает, что сова должна следить одновременно за всеми насекомыми.

Скачет зайчик

Скачет зайчик по дороге,
Скачет зайчик быстроногий,
Раз, два, три, четыре, пять -
Как же зайку нам поймать.
Вот свернул в песочек зайка,
Поднял ушки: догоняй-ка !

Эй, ребята, не зевай.

Быстро зайку догоняй !

Играющие образуют круг. Выбирают зайку. Он становится в середине круга. С началом стихотворения дети идут по кругу, а зайка прыгает внутри круга в сторону, про-тивоположную общему движению. На строчку 4 все поворачиваются спиной в круг, а зайка в это время слегка, дотрагивается до кого-либо из детей. На 5 строчку играющие поворачиваются лицом в круг. А зайка выходит из круга.

На строчки 6-8 зайка скачет за кругом. С окончанием текста ребенка, которого осалили, старается его догнать. Если это ему удается, то он становится новым зайкой.

Перебежки в парах

На земле чертят два круга диаметром по 1,5 м каждый и на расстоянии 3-4 м один от другого. В каждый кружок встают по одному участнику игры, в руках у которого теннисный мяч.

По сигналу надо подбросить мячи вверх, а затем быстро поменяться местами с партнером, стараясь поймать брошенный им мяч. Можно провести эту игру и с гимнастическими палками. Каждый ставит палку вертикально в центре своего кружка, поддерживая сверху рукой. По сигналу руководителя надо перебежать в соседний кружок и успеть поймать палку партнера, пока она не упала. Можно устроить соревнования между двумя или несколькими командами.

Отгадай, чей голосок ?

Подготовка. Все играющие образуют круг. Один из играющих становится в середине круга с закрытыми глазами. Руководитель указывает на того, кто будет говорить или петь: "Скок, скок, скок".

Описание игры. Все играющие идут по кругу вправо и поют или говорят: "Мы составили все в круг, повернемся разом вдруг! На эти слова все поворачиваются на 360°" и продолжают далее: "А как скажешь - скок, скок, скок" (слова "скок, скок, скок" поет или говорит выбранный ребенок. Все останавливаются и заканчивают песню-речитатив словами: "Отгадай, чей голосок". Стоящий в центре с закрытыми глазами открывает их, и должен отгадать - кто сказал слова "скок, скок, скок" или показывает - откуда слышал голос. Узнанный идет в середину, а водящий в круг. Если водящий не угадывает, он продолжает стоять в середине круга.

Правила:

1. Слова "скок, скок, скок" поет или говорит только тот, на кого указал руководитель.
2. Водящий не имеет права открывать глаза до тех пор, пока не закончится речитатив.
3. Если водящий не угадал два раза, он сменяется.

Ловишка, бери ленту

Играющие стоят по кругу. У каждого из них цветная ленточка, которая закладывается сзади за пояс или ворот. В центре круга стоит ловишка. По сигналу воспитателя "беги" дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стремясь взять у кого-нибудь из них ленточку. Лишившийся ленточки временно отходит в сторону. На слова воспитателя "Раз, два, три - в круг скорей беги!" дети строятся в круг. Ловишка подсчитывает количество взятых лент и возвращает их детям. Игра продолжается с новым ловишкой.

Указания. Один и тот же ловишка может водить 2-3 раза. Усложняется игровое задание за счет уменьшения длины ленточки.

Два Мороза

На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из домов. Двое водящих, два Мороза (Мороз - красный нос и Мороз - синий нос) становятся посередине площадки лицом к детям:

Мы два брата молодые,	Я Мороз - синий нос,
Два Мороза удалые,	Кто из вас решится
Я Мороз - красный нос,	В дороженьку пуститься ?

Все играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз !

После этого они перебегают в другой дом, а Морозы стараются их заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз. Они стоят так до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, сколько играющих им удалось заморозить. После 2-3 перебежек выбирают новых Морозов. В конце игры подводится итог: какие Морозы заморозили больше играющих.

Указания. Игрок, который выбежит из дома до сигнала или остается в доме после него, тоже считается замороженным.

Горелки

Играющие (11-13 детей) становятся в колонну парами. Впереди колонны (в 2-3 шагах) стоит ловящий, он смотрит вперед. Играющие хором произносят:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Глянь на небо -
Птички летят,
Колокольчики звенят !
Раз, два, три - беги !

После слова "беги" дети, стоящие в колонне в последней паре, отпускают руки и бегут вперед вдоль колонны: один слева, а другой справа от нее. Они выбегают вперед и стараются снова взяться за руки и стать впердиловящего. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и взяться за руки. Если ловящему удастся это сделать, он с пойманным образует новую пару, которая становится впереди колонны. Оставшийся без пары будет ловящим. Если ловящему не удалось поймать никого из пары, он продолжает выполнять свою роль. Игра заканчивается, когда все пары пробегут по одному разу. После этого выбирается новый водящий. Игра возобновляется.

Указания. Воспитатель следит, чтобы дети не выбегали из колонны раньше времени.

Волк во рву

Поперек площадки (зала) двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нем находится водящий - волк. Остальные дети - козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле. На слова воспитателя "Козы, в поле, волк, во рву!" дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бегаёт во рву, стараясь осадить прыгающих коз. Осаленный отходит в сторону. Воспитатель говорит: "Козы, домой!" Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2-3 перебежек выбирается или назначается другой водящий.

Указания. Коза считается пойманной, если волк коснулся ее в тот момент, когда она перепрыгивала ров, или если она попала в ров ногой. Для усложнения игры можно выбрать 2 волков.

Бездомный заяц

Играющие, за исключением двух водящих, разделяются на группы по 3-5 человек. С этой целью лучше всего построить их в круг и рассчитать по три или по пять, в зависимости от количества играющих. Группы образуют кружки и размещаются в разных местах площадки на расстоянии 2-4 м. В каждом кружке - логове - первый номер встает в середине и изображает зайца. Один из водящих - охотник, другой - заяц, не имеющий логова (бездомный). Водящие встают в стороне от кружков.

Руководитель дает команду для начала игры: "Раз, два, три!" На "раз" водящий заяц убегает, а на "три" охотник бросается его ловить. Заяц, спасаясь от охотника, может забежать в любое логово (кружок), в котором играющие держатся за руки. Тогда заяц, находившийся там, выбегает, а охотник начинает преследовать уже его. Если охотник поймает зайца, то они меняются ролями. После того как первые номера зайцев побегали, руководитель останавливает игру и предлагает стать зайцами вторым номерам, а первым занять места в кружках. Затем становятся зайцами третьи номера и т.д. Можно меняться ролями и следующим образом: каждый раз, когда заяц забежит в логово, он меняется местом с очередным игроком, стоящим в кружке. В заключение игры отмечаются зайцы, ни разу не пойманные.

Правилами предусмотрено, что охотник может ловить зайца только вне логова. Пробегать зайцам через логово нельзя. Если заяц вбежал в логово, он должен там остаться. Как только заяц вбежал в логово, находящийся там игрок должен немедленно выбежать. Игроки, образующие кружок, не должны мешать зайцам вбегать и убегать.

Если играющих мало, то кружок образуют 2-3 человека. В данном случае вбегающий заяц встает спиной к любому из играющих. Оказавшийся сзади него убегает.