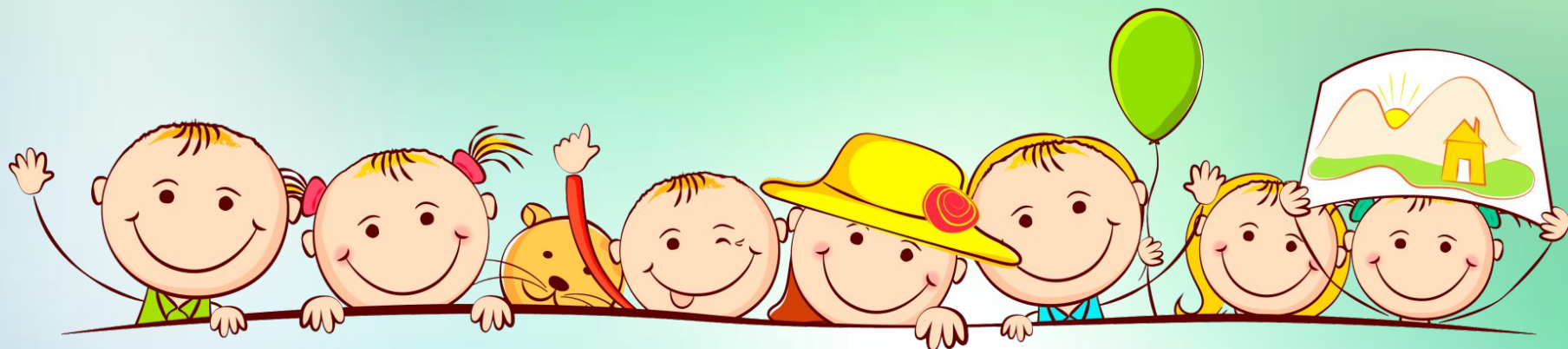




ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ



ПОЙМАЙ ШАРИК

Для этой игры понадобятся воздушные шарик и легкие взрослых. Надуйте несколько воздушных шариков. Дайте задачу игрокам, чтобы шарик всегда летали и не опускались на пол. Пусть они на них дуют или подкидывают руками.



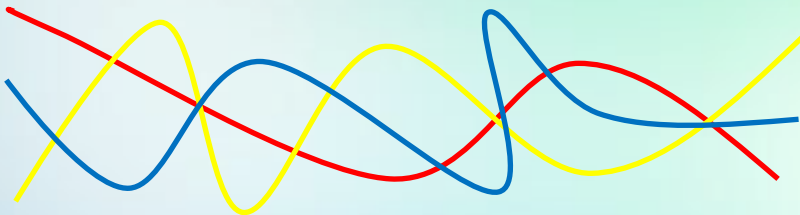
ПОЙМАЙ МЕНЯ

Из детей выбирают двух самых ловких. Их задача, поймать других игроков. Для этого они должны взяться за руки, чтобы получился круг (кольцо) и ловить других детей этим кольцом. Пойманный игрок отходит в сторону.



ПУТЕШЕСТВИЕ

Разными цветными мелками ведущий рисует на асфальте петляющие и пересекающиеся между собой «тропинки». Игроки должны выбрать себе по «тропинке» и пройти ее до финиша, ни разу не сходя с дистанции.



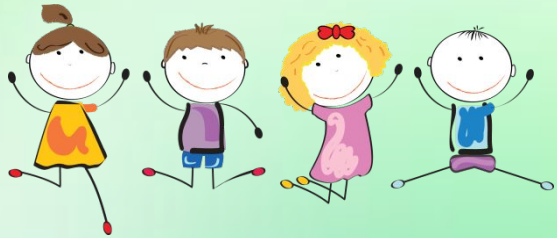
ПОПАДИ В ЯМКУ

Воспитатель выкапывает 3 одинаковые ямки в песке на расстоянии 0,5 м. Игрок отходит от ямки на пару шагов и забрасывает в нее маленький мячик. Если попал, то переходит к следующей ямке. Затем все повторяет, но в обратной последовательности. Но если игрок не попал в первую ямку, то он выходит из игры.



ОБГОНИ

Эта подвижная игра на выносливость. Детей выстраивают в прямую линию. При этом они должны сесть на корточки, а руки держать на боках. Задание - необходимо допрыгать до финиша. Побеждает тот, кто первым допрыгает. А все кто споткнется во время забега, выходит из игры.



ЗВЕРИ

Подвижная игра на внимательность. Дети выбирают своего водящего - Сову. В обязанности совы входит охота. Все остальные дети - лесные зверята. Воспитатель говорит «день». Игроки начинают бегать и веселиться, но со словом «ночь» они замирают и на охоту выходит сова. Каждый, кто шелхнется или издаст какой-нибудь звук, делается добычей совы и выходит из игры.



РЫБАЛКА

Игроки становятся в круг. В центре круга стоит ведущий. Он должен взять толстую веревку или канат и крутить ею по низу, стараясь ею коснуться ног других игроков. Игроки подпрыгивают, чтобы веревка-удочка их не задела. У кого не получилось, выбывает из игры.



ТРИ

Выбираются два участника. Перед каждым кладут по одному символическому призу. Ведущий называет цифры в разброс, например, 1,5,9,15,20,33 ит. д. Как только произносится цифра 3, игроки должны схватить свой приз. Побеждает тот, кто успел первым.



ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ

Детей делят на две команды. Одна команда называется воробьи, другая - вороны. Воспитатель объясняет каждой команде задачу. Например, команда «воробьи», как только их назовут должна встать, а команда «вороны» сесть на стульчики. Все движения выполняются быстро. Тот кто перепутал, выбывает из команды и игры. Побеждают те, у кого на конец игры осталось больше игроков в команде.



ОДЕНЬСЯ

Это командная игра. Поделите детей на две команды. Положите на два стула по одной шапочке. Каждый из игроков по сигналу должен подбежать к стулу и одеться. Оделся, разделся и отходит в сторону. Далее подбегает следующий игрок и проделывает то же самое. Побеждает та команда, в которой быстрее оденутся все игроки.



ПОКОРМИ КРОЛИКА

На плотном ватмане рисуется кролик с вырезанным ртом. Игроки становятся в ряд. Первому дают морковку и завязывают глаза. Задача - положить морковку в рот кролику. Если у него не получилось, он выбывает из игры. Выполнив задание, игрок передает морковку следующему.



ДОСТАТЬ МОРКОВКУ

Воспитатель рисует круг диаметром 8 м. В круг кладет 10 кубиков. В этой игре круг символизирует огород, а кубики морковку. Из игроков выбирается один сторож. Его задача охранять морковки. Остальные игроки становятся зайцами. Они должны постараться достать эти морковки из круга-огорода. Кого «сторож» поймает, тот выбывает из игры. Победитель - самый ловкий, т. е. тот, кто украл морковку и не был пойман «сторожем».

