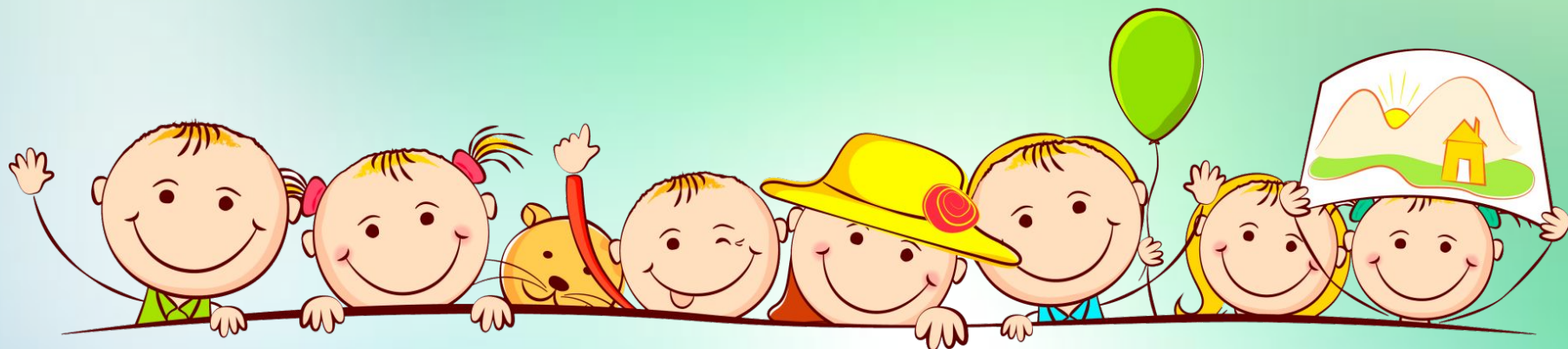




# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ



## 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.



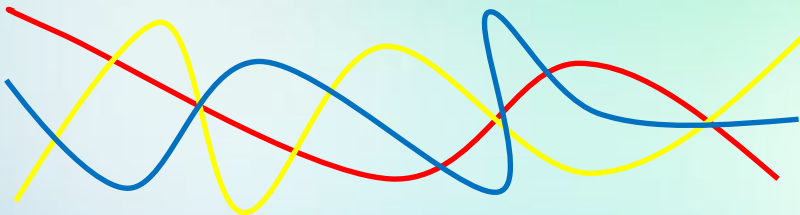
## ПОЙМАЙ МЕНЯ

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».

