

# Подвижные игры

## для второй младшей группы детского сада

### «Цветные автомобили».

**Цель игры.** Учить различать цвет, уметь действовать по словесному указанию воспитателя, развивать внимательность

**Оборудование:** Цветные рули, цветные флажки.

**Ход:** По краям площадки располагаются дети с цветными кружками в руках – это рули. Воспитатель в центре с цветными флажками. Он поднимает флажок какого-нибудь цвета. Дети, имеющие кружок такого же цвета, бегают по площадке в любом направлении, гудят, поворачивая кружок как руль. Когда флажок опускается, все возвращаются на места. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета, бегают другие дети. Можно поднять одновременно два или три флажка, и тогда выезжают все автомобили.

### «Найди свое место».

**Цель игры:** Учить ориентироваться в групповом пространстве, развивать внимательность, память.

**Ход:** 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.

### «Кто дальше».

**Цель:** Совершенствовать умения детей действовать с различными предметами (мешочками), учить попадать в цель, развивать глазомер, координацию движений, ловкость.

**Оборудование:** мешочки набитые песком, крупой.

**Ход:** Дети стоят на одной стороне зала или площадки за начерченной линией (положенной веревкой). Все получают мешочки и по сигналу воспитателя бросают их вдаль. Каждый должен заметить. Куда упал его мешочек. По сигналу воспитателя дети бегут к своим мешочкам и останавливаются возле них, двумя руками они поднимают мешочки вверх над головой. Воспитатель отмечает тех, кто бросил мешочек дальше всех. После этого дети возвращаются обратно за линию.

### **«Зайка беленький сидит».**

**Цель:** Приучать детей слушать текст и выполнять движения в соответствии с текстом, учить их подпрыгивать, хлопать в ладоши, убегать, услышав последние слова текста. Доставить детям радость.

**Ход:** Дети сидят на стульчиках по одной стороне комнаты. Воспитатель говорит, что все они зайки, и предлагает им выбежать на полянку. Дети выходят на середину комнаты, становятся около воспитателя и садятся на корточки. Воспитатель произносит текст:

Зайка беленький сидит и ушами шевелит.

Вот так, вот так

Он ушами шевелит.

Дети шевелят кистями рук, подняв их к голове.

Зайке холодно сидеть, надо лапочки погреть.

Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп.

Надо лапочки погреть.

Со слова «хлоп» и до конца фразы дети хлопают в ладоши.

Зайке холодно стоять,

Надо зайке поскакать.

Скок-скок, скок-скок,

Надо зайке поскакать.

Со слов «скок-скок» и до конца фразы дети подпрыгивают на обеих ногах на месте.

Кто-то зайку испугал, зайка прыг ... и ускакал.

Воспитатель показывает игрушку (мишку) – и дети убегают на свои места.

### **«Солнышко и дождик».**

**Цель:** Учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, приучать действовать по сигналу.

**Ход:** Дети сидят на стульчиках. Воспитатель говорит: «Солнышко! Идите гулять!». Дети ходят и бегают по всей площадке. После слов «Дождик! Скорее домой!». Они бегут на свои места. Когда воспитатель снова произносит : «Солнышко. Можно идти гулять! », игра повторяется.

### **«Берегись - заморожу».**

**Цель игры:** Развитие быстрого реагирования.

**Ход:** Выбирают водящего. Остальные игроки образуют круг и вытягивают вперед руки. Водящий становится внутри круга и произносит команду: «Раз, два, три, беги!». После чего он бежит внутри круга, стараясь шлепнуть игроков по ладоням, которые те должны успеть убрать. Тот, кого водящий коснулся, считается «замороженным» и больше участия в игре не принимает. Побеждает игрок, оставшийся последним.

### «Прятки».

**Цель игры:** Развлечь детей, способствовать созданию у них хорошего, радостного настроения, повеселить.

**Ход:** Воспитатель предлагает детям спрятаться вместе с ним от няни, которая в это время должна отвернуться и не смотреть, куда они прячутся. Дети приседают на ковре, а воспитатель закрывает их марлевой косынкой. Воспитатель спрашивает у няни : « А где же наши детки? Елена Петровна вы не видели их?» няня начинает искать их, нарочно заглядывая в другие места. Дети с восторгом выскакивают из своего укрытия и веселым смехом подбегают к ней. Няня обнимает их и спрашивает : « Где же вы так спрятались, что я не могла найти вас?»

### «По ровненькой дорожке».

**Цель:** Научить ходить в колонне по одному, выполнять движения в соответствии с текстом.

**Ход:** По ровненькой дорожке, *"Пружинка"* на двух ногах с продвижением вперед.

По ровненькой дорожке

Шагают наши ножки.

Раз-два, раз-два,

По камешкам,

по камешкам

В ямку — бух! *Присесть на корточки.*

Вылезли из ямы. *Поднимаются.*

(Игра повторяется.)

### «Пойдем гулять»

**Цель:** Учить детей ходить и бегать парами, развивать чувство равновесия, ловкость, координацию движений.

**Ход:** Воспитатель предлагает детям встать парами, кто с кем хочет, и пойти гулять по площадке или комнате. Дети, держась за руки, ходят парами, в разные стороны. По сигналу воспитателя они возвращаются в определенное место.

### «Поезд».

**Цель:** Учить детей ходить и бегать друг за другом небольшими группками, сначала держась друг за друга, затем, не держась, приучать их начинать движение и останавливаться по сигналу воспитателя.

**Ход:** Воспитатель предлагает нескольким детям стать друг за другом, сам становится впереди и говорит: «Вы будете вагончиками, а я паровозом». Паровоз дает гудок- и поезд начинает двигаться сначала медленно, а затем быстрее. Движение сопровождается звуками, которые произносят играющие. Время от времени паровоз замедляет ход и останавливается, воспитатель говорит при этом: «Вот и остановка». Затем паровоз вновь дает гудок, и поезд движется дальше.

### **«Береги предмет».**

**Цель:** Учить детей действовать по сигналу быстро, приучать их ориентироваться в пространстве, развивать ловкость.

**Оборудование:** кубики, игрушки.

**Ход:** Дети сидят в кругу, ноги у них слегка расставлены в стороны, руки за спиной. Возле ног каждого ребенка – кубик, или другой какой-нибудь предмет. Ребенок, который стоит в середине круга – ведущий, ходит с одного места в другое и старается взять предмет. Дети защищают свой предмет руками. Когда ведущему удастся взять предмет у 2 - 3 детей, назначается новый ведущий в середину круга и игра продолжается.

### **«Какой мяч больше».**

**Цель:** Учить различать предметы по величине и выбирать их по словесному указанию.

**Оборудование:** Большие и маленькие мячи, произвольно перемешанные.

**Ход:** Воспитатель стоит на расстоянии 3 – 5 м от ребенка и просит принести ему большой мяч. Если ребенок ошибается, воспитатель объясняет и показывает разницу, давая малышу подержать большой и маленький мячи. Рукой ребенка воспитатель обводит по окружности большого и маленького мяча, говоря при этом, «большой» это или «маленький» мяч. Игра повторяется.

### **«Иди тихо».**

**Цель:** Учить детей ходить всей группой, развивать у них чувство равновесия, координацию.

**Ход:** Дети идут гурьбой вместе с воспитателем с одного конца комнаты на другой. Воспитатель предлагает им пройти тихо-тихо, на носочках, так чтобы их не было слышно. Малыши продолжают идти на носочках, стараясь пройти как можно тише.

### **«Дай кролику морковку».**

**Цель:** Развлечь детей, способствовать созданию у них хорошего, радостного настроения, повеселить.

**Оборудование:** макет морковки, игрушечный кролик.

**Ход:** Дети сидят на площадке на скамейках или стульчиках. Одному из них дают в руки морковку, которую он должен дать игрушечному кролику. Ребенок становится на расстоянии 3 м от кролика, ему завязывают глаза. Малыш должен подойти к кролику и дать ему морковку (поднести морковку к мордочке кролика).

### **«Лохматый пес».**

**Цель:** Учить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться ловящему и не толкаясь.

**Ход:** Дети стоят на одной стороне зала. Один ребенок, находящийся на противоположной стороне, на ковре, изображает пса. Дети гурьбой тихонько подходят к нему, а воспитатель в это время произносит:

Вот лежит лохматый пес,  
В лапы свой, уткнувши нос,  
Тихо, смирно он лежит,  
Не то дремлет, не то спит.  
Подойдем к нему, разбудим.  
И посмотрим: «Что-то будет?»»

Дети приближаются к псу. Как только воспитатель заканчивает чтение стихотворения, пес вскакивает и громко лает. Дети разбегаются, пес гонится за ними и старается поймать кого-нибудь и увести к себе. Когда все дети спрячутся, пес возвращается на место и опять ложиться на коврик.

### **«Воробушки и автомобиль».**

**Цель:** Приучать детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движения и менять его по сигналу воспитателя, находить свое место.

**Оборудование:** руль – обруч.

**Ход:** Дети садятся на стульчики или скамейки на одной стороне комнаты. Это «воробушки» в гнездышках. На противоположной стороне становится воспитатель. Он изображает автомобиль. После слов воспитателя «Полетели, воробушки, на дорожку» дети поднимаются со стульев, бегают по площадке, размахивая руками – крылышками. По сигналу воспитателя «Автомобиль едет, летите, воробушки, в свои гнездышки!» автомобиль выезжает из гаража, воробушки улетают в свои гнездышки (садятся на стулья). Автомобиль возвращается в гараж.

### **«Пузырь».**

**Цель:** Научить детей становиться в круг, делать его то шире, то уже, приучать их согласовывать свои движения с произносимыми словами.

**Ход:** Дети вместе с воспитателем берутся за руки и образуют небольшой кружок, стоя близко друг к другу. Воспитатель произносит:

Раздувайся, пузырь,  
Раздувайся большой,  
Оставайся такой,  
Да не лопайся.

Играющие отходят назад и держатся за руки до тех пор, пока воспитатель не скажет : «Лопнул пузырь!». Тогда они опускают руки и приседают на корточки, говоря при этом : «Хлоп!» Можно также предложить детям после слов «лопнул пузырь» двигаться к центру круга, по-прежнему держась за руки и произнося при этом звук «ш-ш-ш» - воздух выходит. Затем дети снова надувают пузырь – отходят назад, образуя большой круг.

### **«Наседка и цыплята».**

**Цель:** Учить детей подлезать под веревку, не задевая ее, увертываться от ловящего, быть осторожным и внимательным, приучать их действовать по сигналу, не толкать других детей, помогать им.

**Оборудование:** игрушечная птица.

**Ход:** Дети, изображающие цыплят, вместе с наседкой находятся за натянутой между стульями на высоте 35-40 см веревкой. Это их дом. На противоположной стороне площадки или комнаты сидит небольшая птица. Наседка выходит из дома и отправляется на поиски корма, она зовет цыплят: «Ко-ко-ко». По ее зову цыплята подлезают под веревку, бегут к наседке и вместе с ней гуляют, ищут корм. По сигналу «Большая птица!» цыплята быстро убегают.

### **«Попади в воротики».**

**Цель:** Учить детей прокатывать мячи, шары в нужном направлении, совершенствовать навык отталкивания мяча при катании, развивать элементарные навыки попадания в цель, развивать глазомер, ловкость, координацию движений.

**Оборудование:** дуги, мячи.

**Ход:** Дети сидят на стульчиках. По очереди они встают и подходят к обозначенному воспитателем месту, впереди которого на расстоянии 2-3 шагов стоят воротики – дуги. Ребенок наклоняется, берет один из лежащих на полу мячей и прокатывает его, стараясь попасть в воротики. Прокатив несколько мячей, ребенок идет и собирает их.

# **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

## **ДЛЯ ДЕТЕЙ**

### **В СРЕДНЕЙ ГРУППЕ**

### **ИГРЫ НА МЕТАНИЕ**

#### **«Охотники и зайцы»**

Из числа играющих выбирается охотник, остальные зайцы. На одной стороне зала отводится место для охотника, на другой – дом зацев. Охотник ходит по залу, делая вид, что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе. Зайцы выпрыгивают из кустов и прыгают на двух ногах а разных направлениях. По сигналу: «Охотник» - зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мяч. (в руках у него два-три мяча). Те, в кого он попал, считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом.

После каждой охоты на зайцев охотник меняется, но не из числа пойманных.

#### **Кто дальше бросит**

Дети становятся на исходную линию (обозначенную шнуром или веревкой), у ног каждого снежки, слепленные заранее. По сигналу воспитателя дети метают снежки – кто дальше! Можно обозначить цели на разном расстоянии – это могут быть кубики, кегли, снежки, постройки из снега (только не животные и не птицы).

#### **Сбей кеглю**

В одну линию ставятся цветные кегли. На расстояние 2 м от мишеней становятся дети, у ног каждого снежинки, слепленные заранее. По сигналу воспитателя они метают снежки, стараясь сбить кеглю. Кегли ставятся на место, и задание выполняет вторая группа детей ( у них также по три снежка).

#### **Накинь кольцо.**

Игра заключается в набрасывании колец на какой-нибудь стержень с определённого расстояния . Для упражнения в набрасывании колец могут служить забавные фигурки , на расстоянии 1-1,5 м от фигуры проводится черта-граница с которой дети бросают кольцо. Воспитатель показывает , как надо встать , как бросать , как держать.

#### **Мяч через верёвку (сетку)**

Между деревьями или стойками натягивается верёвка или сетка на уровне груди ребёнка. По обе стороны на расстоянии 1м от нее проводится линии . Группы детей (4-6 чел.) становятся на линиях друг против друга . Одна группа детей с мячами. По сигналу воспитателя они перебрасывают мячи через сетку детям , стоящие на противоположной стороне. Эти дети поймав мяч перебрасывают его обратно. Так повторяется несколько раз. Право начинать игру получает та группа детей у, которой было меньше ошибок.

# **ИГРЫ С ЛАЗАНЬЕМ**

## **Пастух и стадо**

Дети изображают стадо (коровы или овцы) и находятся в хлеву (за условной чертой). Водящий – пастух, он в шапке, за поясом хлыст, в руках рожок, и находится немного поодаль от стада. Воспитатель говорит:

Ранним – рано поутру

Пастушок: «Ту-ру-ру-ру!»),

А коровки в лад ему

Затянули: «Му-му-му!»

На слова «ту-ру-ру-ру» пастушок играет в рожок, после слов «му-му-му» коровки мычат.

Затем дети становятся на четвереньки, и стадо идет на зов пастуха. Он гонит (слегка помахивая хлыстом) их в поле (на середину зала). Через некоторое время пастух гонит стадо обратно в хлев. Зайдя за черту, дети поднимаются и выпрямляются. Выбирают другого пастуха, и игра повторяется.

## **Веселые воробышки - 1**

Ставятся стойки и натягивается шнур на высоте 50см от уровня пола. Дети подходят к шнуру, приседают и подлезают под шнур, стараясь не касаться руками пола и не задевать шнур. Игровое упражнение повторяется несколько раз подряд.

## **Веселые воробышки – 2**

Воспитатель ставит две стойки и натягивает шнур на высоте 50см от уровня пола. Предлагается подойти к шнуру (всей шеренгой одновременно), сгруппироваться в комочек, как воробышек, и, не касаясь, пола, выполнить подрезание под шнур, затем выпрямиться и повторить задание.

# **ИГРЫ С ПРЫЖКАМИ.**

## **Воробышки и кошка**

Воробышки стоят по кругу (за чертой), в центре круга – кошка, она спит. Воробышки прыгают на двух ногах в круг и из круга. Кошка просыпается и начинает ловить птичек, прежде чем те прыгнут обратно из круга.

## **Через ручеек**

В длину площадке положены две ленты на расстоянии 1,5 - 2 м одна от другой - это "ручеек". В четырех местах ручейка положены квадратные доски на расстоянии 15 - 25 см одна от другой. Это - "камушки". Отмеченные воспитателем дети (3 - 4) подходят к ручейку и встают каждый напротив камушка. На сигнал воспитателя: "Переходите ручеек" дети перепрыгивают с досточки на доску. Остальные дети сидят на стульчиках и наблюдают. Кто оступился и "замочил ноги", тот идет на свое место "сушится". После того как все дети перейдут через ручеек, игра заканчивается. Выигрывает тот, Кто ни разу не попал ногой в ручеек.

## **Волк и зайцы**

Зайцы находятся в своем домике (место ограничено цветным шнуром или яркой лентой). На другой стороне площадки в своей норе (кружок) сидит волк. Зайцы выходят на поляну, бегают, прыгают на двух ногах. По сигналу воспитателя: «Волк идет на охоту!» се зайцы убегают в домик. Если волк успевает запятнать зайца, прежде чем тот окажется за чертой, он считается пойманным и идет в нору к волку.

Игра повторяется 2-3 раза.

### **Достань мяч!**

К стоякам прикрепить канатик на 10 - 15 см выше от поднятых рук ребенка. К канату привязать в сетях большие мячи (2 - 3) на определенном расстоянии один от другого. Детей посадить так, чтобы они видели тех, кто будет прыгать. Воспитатель зовет 2 - 3 детей, они подходят к мячам, на сигнал "раз" прыгают и обоими руками достают мяч, после чего возвращаются на свои места. Воспитатель отмечает детей, которые за один раз достали мяч. Игра заканчивается, когда все дети достанут мячи.

### **Веселые зайки**

Прыжки на двух ногах через бруски, поставленные на расстоянии 50 см один от другого (4-5 шт.). Воспитатель предлагает зайкам прыгать через пеньки-бруски, стараясь не задеть их. Игровое упражнение выполняется в колонне по одному.

### **Перепрыгни через ручеек**

На полу выкладывается широкий ручеек (ширина – 40см). Дети становятся перед ручейком – ноги слегка расставлены, руки свободно опущены. По команде воспитателя дети прыгают через ручеек, затем поворачиваются кругом и снова прыгают, и так несколько раз подряд.

### **Зайки-прыгуны**

Дети-зайки становятся в одну шеренгу по кругу (можно полукругом). Воспитатель произносит: «Прыг-скок, прыг-скок» и предлагает зайкам попрыгать на двух ногах вперед (четыре прыжка подряд), затем пауза, прыжком сделать поворот кругом и снова прыжки вперед. И так повторить еще 2 раза.

### **Зайка беленький сидит**

Игра проводится так же, как и предыдущая игра «Зайка беленький сидит и ушами шевелит». Дети выполняют действия по содержанию стихотворения.

По окончании воспитатель произносит:

Мишка зайку испугал.

Зайка прыг... и ускакал.

Воспитатель-мишка пугает детей, они разбегаются по всей площадке в рассыпную. Затем игра повторяется.

## **ИГРЫ НА ХОДЬБУ, БЕГ И РАВНОВЕСИЕ**

### **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.

### **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.

### **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.

### **Поменяй кубик!**

Дети, поделены на 2 равные группы, сидят на стульчиках, на противоположных концах площадки, лицом в центр. На расстоянии метра от стульчиков начертить линии и положить кубики на одной стороне площадки, а обручи на другой. Воспитатель выбирает группу детей (4-5) с одной стороны площадки, они встают перед кубиками. На сигнал воспитателя "раз" они нагибаются и берут кубики, а на "два" бегут с ними на противоположный конец площадки, там меняют кубики на обручи и возвращаются на места, поднимают их вверх. Воспитатель проверяет все ли дети правильно поменяли кубики, и хвалит тех, кто не ошибся и первым вернулся на свое место. То же самое проделывает вторая группа, а первая в это время наблюдает и отдыхает.

### **Кто быстрее?**

Дети сидят на стульчиках лицом в середину. Стульчики поставлены в круг, один от другого на расстоянии одного шага. Воспитатель вызывает двух детей, которые сидят рядом. Названные дети выходят за круг и стоят возле своих стульчиков, спиной один к другому. Остальные дети, вместе с воспитателем, громко говорят "раз, два, три, бегите!". Пара, которая стоит за стульчиками бегут: один ребенок в одну сторону, другой - в другую. Выигрывает тот ребенок, который раньше добежит до своего стульчика.

### **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 - реки. 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".

### **Квач**

Дети стоят в разных концах площадки. Одного ребенка выбирают "квачом", ему дают цветную ленточку, и он становится посередине площадки.

После определенного сигнала воспитателя "лови", все дети разбегаются по площадке, а "квач" старается догнать кого либо (дотронуться рукой). Тот, до кого дотронулся "квач", отходит в сторону. Игра заканчивается, когда "квач" словит определенное кол-во детей (3-4 человека). Затем воспитатель назначает нового "квача", который не был пойман ранее.

### **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.

### **Найди, где спрятано!**

Дети сидят с одной стороны площадки. Воспитатель показывает детям игрушку или флажок, который он будет прятать. Воспитатель предлагает детям встать, отвернуться к стене. Сам воспитатель отходит от детей на несколько шагов и прячет флажок, после чего говорит: "Ищите!" Дети начинают искать. Кто первый найдет флажок, тот имеет право прятать его при повторении игры. Игра заканчивается, когда 3 - 5 ребят найдут флажок.

### **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 раскрывают 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.

### **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.

### **Поднеси руки!**

Дети стоят в кругу. Воспитатель предупреждает детей, что когда он будет называть птиц, то нужно поднимать руки вверх, а когда будет называть что то другое, то руки не поднимать. Кто ошибется, тот проиграл.

### Пушинка

Дети сидят с одной стороны площадки. С другой стороны площадки на гладкой скамейке лежат сделанные из ваты легкие пушинки. К скамейке подходят двое ребят, они сдувают пушинки со скамейки в коробку. Выигрывает тот, кто дальше всех сдул пушинки.

### Кукла на качеле

На горизонтальной длиной нитке, Прикрепленной к стоякам, привязать короткие ниточки, к которым прикреплены разные цветные фигурки кукол. К куклам вызвать детей. Поддувая кукол, дети как бы их качают. Выигрывает тот, чья кукла подлетает выше.

### 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", "туннель" или "под гору" поезд идет медленно, а "с горы" - снова идет быстрее. Когда воспитатель поднимает красный флажок, поезд останавливается; когда зеленый - движется дальше. К станции поезд подходит медленно и останавливается. Паровоз выпускает пар: "пш - ш..."

### 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.

### 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 группы 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.

### Чья колонна быстрее соберется?

Дети стоят в две колонны напротив воспитателя. На определенный сигнал дети ходят колоннами один за другим или в своей колонне перестраиваются в пары и ходят парами. Затем разбегаются по всей площадке. На слово воспитателя: "Стойте!" все останавливаются и закрывают глаза. Воспитатель меняет место и говорит: "Раз, два, три, быстрее стройтесь в колонны возле меня!" Воспитатель отмечает, чья колонна быстрее соберется. Затем игра повторяется.

### 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.

### 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.

### 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.

### Найди свой цвет.

Дети получают флажки 3-4 цветов : одни -красного , другие -синего , третьи -жёлтого – и группируются по 4-6 человек в разных углах комнаты (площадки). В каждом углу воспитатель ставит на подставке цветной флажок (красный , синий , жёлтый). По сигналу воспитателя «идите гулять» дети расходятся по площадке (комнате) группками или в одиночку. По сигналу воспитателя «Найди свой цвет» дети бегут к флажку соответствующего цвета.

### «Цветные автомобили»

Дети стоят вдоль стен комнаты - это автомобиль в гараже. Каждый держит в руках флажок, или кольцо, или картонный диск синего, желтого или зеленого цвета. Воспитатель стоит в центре комнаты лицом к играющим, в руках у него три флажка соответствующих цветов. Он поднимает один из них, дети, имеющие предмет этого цвета, разбегаются по площадке и, подражая езде автомобиля, гудят. Когда воспитатель опустит флажок, автомобили останавливаются и направляются в гаражи.

Варианты игры (средняя, старшая группа)

1. Воспитатель не показывает детям флажки, а использует только словесные указания.
2. Воспитатель, опуская один из флажков, говорит: «Поставьте машину в гараж» — дети бегут и заранее отведенное место.
3. Воспитатель, опуская один из флажков (синий), говорит: «Поставьте машину в гараж». Дети с синим цветом руля возвращаются в гараж с соответствующим указателем (синяя кегля).
4. У воспитателя два флажка – зеленого и красного цвета. У детей рули разного цвета, но не зеленого и не красного. Им предлагают бежать до противоположной стороны площади и обратно и

при этом следить за сигналами светофора: на зеленый цвет - бежать, на красный - остановиться.

5. «Автомобили» преодолевают препятствия: объезжают кочки (кегли, кубики, мягкие модули и т.д.).

6. Воспитатель дает указания: ехать быстро, медленно, повернуть, затормозить, посигналить.

### «Поезд»

1. Паровоз объезжает препятствия - дети продвигаются змейкой между стульями, кубами.

2. Паровоз едет через туннель – дети пролезают под дугами.

3. Воспитатель регулирует движение паровоза с помощью светофора: поднимает красный флажок - дети должны остановиться; желтый - идти; зеленый - бежать.

Целесообразно ввести в игру разнообразные движения детей на «станции».

1. Дети изображают, как они собирают грибы, ягоды, срывают дикие яблоки, переступают через колючие кусты (ходьба широким шагом), идут по кочкам (приставной шаг) и т.д.

2. Дети имитируют повадки обитателей леса: медведя (ходьба на внешней стороне стопы, руки, чуть согнутые в локтях, перед собой), лисы (ходьба на носках), оленя (ходьба с высоким подниманием колен, руки скрещены над головой), зайца (прыжки с продвижением вперед), бабочки (бег с плавными движениями рук), гусеницы (ползание).

3. На поезде дети могут приехать в зоопарк - изображают титра (ходьба с движением рук перед собой), крокодила (ходьба с соединением прямых рук перед собой), жирафа (ходьба на коленях, руки в замок за спиной), слона (ходьба с опорой на кисти и стопы), удава (продвижение вперед, сгибая и разгибая ноги в коленях, опора сзади на руки) и т.д.; в страну загадок - отгадывают загадку и «изображают ответ»; в страну любимых скалок - изображают героев той или иной сказки.

4. Дети двигаются под текст стихотворения Т. Волгиной «Паровозик».

Чух-чух! Чух-чух!

Мчится поезд во весь дух.

Чух-чух! Чух-чух!

У-у-у-у-у!

Я пыхчу, пыхчу, пыхчу,

Сто вагонов я тащу!

У-у-у-у-у!

(Увеличивается скорость движения.)

Паровоз, паровоз,

Что в подарок нам принес?

- Зверюшек. Зайчиков (дети останавливаются и выполняют имитационные движения).

Загудел паровоз

И вагончики повез:

Чух-чу! Чух-чу!

Далеко качу (дети садятся в паровоз).

Паровоз привозит зайчат, лягушат, медвежат, цыплят, воробьев и т.д. Дети имитируют их движения и «голоса».

### Вагончики

Воспитатель предлагает детям встать друг за другом, они – вагончики поезда.

Колонной по одному вагончики начинают движение, передвигаясь в среднем темпе, затем темп ходьбы постепенно ускоряется (удары в бубен более частые), и, наконец, дети бегут. Затем происходит наоборот – движение вагончиков замедляется и останавливается.

### Ловишки (салки)

Выбирается ловишка. По сигналу воспитателя «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по залу (площадке) Ловишка их ловит, дотрагиваясь рукой.

Пойманные отходят в сторону. Когда будет поймано 2 – 3 детей, выбирается другой

ловишка. Игра повторяется 2 – 3 раза.

### Самолеты -1

На одной стороне площадки за чертой (произвольно) находится аэродром с самолетами. Дети приседают на корточки – они самолеты. По сигналу воспитателя дети поднимаются, расставляют руки в стороны и бегут по всему залу в разных направлениях – самолеты полетели. По сигналу «На посадку!» дети замедляют бег, опускают руки-крылья, самолеты заходят на аэродром (за черту).

### Найди себе пару – 1

У детей в руках цветные платочки, у одной половины – красного цвета, у другой – зеленого (или синего).

По сигналу воспитателя (удар в бубен или музыкальное сопровождение) все дети разбегаются по залу. На слова «Найди пару!» дети, имеющие платочки одинакового цвета, образуют пару. Игра повторяется.

### Автомобили

Каждый играющий получает руль (картонный, фанерный). Колонной по одному автомобили выезжают из гаража. Воспитатель поднимает зеленый флажок и говорит: «Поехали!», и все дети разбегаются по всему залу, так чтобы не задеть друг друга. Поднимает желтый флажок – дети переходят на ходьбу, красный – должны остановиться. Воспитатель отмечает наиболее ловких ребят, которые умело в разных направлениях выполняли ходьбу и бег.

### Самолеты – 2

Дети становятся в несколько колонн по разным сторонам зала. Место для каждой колонны обозначается предметом (кегля, кубик, набивной мяч). Играющие изображают летчиков. По сигналу воспитателя «К полету!» дети выполняют круговые движения согнутыми руками перед грудью – заводят моторы. На следующий сигнал: «Полетели!» дети поднимают руки в стороны и бегают «летают» в разных направлениях по всему залу. По сигналу «На посадку!» самолеты находят свое место (у своего кубика) и строятся в колонны.

### *Птички и кошка*

Обозначается круг (шнур, веревка) диаметром 5-6м. В центре водящий он изображает кошку (шапочки кошки). Остальные дети находятся за пределами круга – они птички. Кошка засыпает, а птички влетают в круг и клюют зернышки. Кошка просыпается, потягивается и начинает ловить птичек, стараясь кого-либо запятнать. Птички спешат вылететь из круга. Тот, кого кошка коснулась в кругу, считается пойманным. Она отводит его на середину круга. Когда кошка поймает 2-3 птичек, выбирается другой водящий. Пойманные птички присоединяются ко всем играющим. Игра повторяется 3-4 раза.

### *У медведя во бору*

На одной стороне зала проводится черта (шнур, веревка) – это опушка леса. На расстоянии 2-3 шагов определяется место для медведя – это его берлога. На другой стороне зала обозначается дом детей (также ограничивается шнуром). Выбирается медведь. Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Идите гулять!» и вместе с ними направляется к опушке леса. Все собирают грибы и ягоды – дети выполняют соответствующие движения и при этом говорят:

У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру,  
А медведь сидит  
И на нас рычит.

Медведь с рычанием встает, дети убегают. Медведь старается поймать (коснуться) кого либо. Пойманного отводит к себе. Игра возобновляется. После того как медведь поймает 2-3 играющих, назначается другой медведь. Игра повторяется.

### *Лиса и зайки*

На одной стороне площадки находятся дом лисы – нора (кружок). Выбирается лиса, она идет в свой дом. Играющие изображают зайцев, их дом находится на противоположной стороне зала (за условной чертой). По сигналу воспитателя зайцы выводят на лужайку, резвятся, бегают и прыгают (на двух ногах) в разных направлениях. Воспитатель говорит: «Лиса идет на охоту!». Дети быстро бегут в свой дом. Но если лиса успеет кого-либо осалить, тот считается пойманным. Когда лиса поймает 2-3 зайцев, выбирается другая лиса. Игра повторяется со всеми детьми.

### *Ловкие бельчата*

На одной стороне зала воспитатель кладет короткие шнуры (5-6 штук) на расстояние 1м. На другой стороне вдоль зала кладутся набивные мячи (4-5шт.) или другие предметы на расстоянии 0,5м. Ловким бельчатам воспитатель дает задание пробежать через шнуры, затем пройти между мячами. Игровое упражнение повторяется 2-3 раза.

### *Кот и мыши*

На одной стороне зала рейками, положенными на стулья, или стойками с натянутым шнуром на высоте 50см от уровня пола огораживается дом мышей – это их нора. На некотором расстоянии от дома мышей (на стуле или скамейке) располагается кот. Воспитатель говорит: Кот мышей сторожит,  
Притворился, будто спит.  
Дети-мышки поползают под рейками (шнурами), поднимаются и бегают врассыпную по всему залу. Воспитатель приговаривает:  
Тише, мыши, не шумите  
И кота не разбудите.

Дети легко, бесшумно бегают. Через 20-25с воспитатель восклицает: «Кот проснулся!». Кот кричит: «Мяу!» и бежит за мышами, а они прячутся в свои норки. Дети не подлезают под рейки, а вбегают в норки через неогороженное пространство. Игра повторяется. На роль кота каждый раз выбирается другой ребенок.

### **Ловишки**

Дети становятся за чертой на одной стороне зала. Они должны добежать до следующей черты (на противоположно сторону) так, чтобы ловишка не успел их осалить. После слова «Раз, два, три – беги!» дети перебегают на другую сторону, увертываясь от ловишки, а тот старается осалить кого-нибудь. Тот, кого ловишка коснулся, считается пойманным и отходит в сторону. После двух перебежек подсчитываются пойманные ловишкой и выбирается другой водящий.

### **Трамвай**

Дети становятся парами и держатся за веревку, связанную за концы, - одни левой, а другие правой рукой. Воспитатель находится на одной из сторон зала и в руках у него флажки разного цвета – красного, желтого и зеленого. Вверх поднят флажок зеленого цвета – и дети бегут, трамвай движется по кругу. Если поднят флажок желтого цвета, то ход трамвая замедляется, и соответственно на флажок красного цвета – трамвай должен остановиться.

### **Угадай кто позвал**

Дети стоят по кругу, в центре – водящий. Воспитатель предлагает водящему закрыть глаза, затем дотрагивается рукой до одного из играющих, и тот называет по имени ребенка, стоящего в центре. Если водящий правильно отгадал, то они меняются местами. Если ошибся, то вновь закрывает глаза, и игра продолжается. Через некоторое время водящего меняют.

### **Лиса в курятнике**

На одной стороне зала находится курятник (можно использовать гимнастические скамейки). В курятнике на насесте сидят куры. На противоположной стороне площадки – нора лисы. Все свободное место – двор. Один из играющих назначается лисой, остальные – куры. По сигналу воспитателя куры спрыгивают с насеста, бегают по двору, хлопают крыльями, клюют зерна. По сигналу «Лиса!» куры убегают в курятник и взбираются на насест, а лиса старается поймать курицу. Не успевшую спастись она уводит в свою нору. Игра возобновляется. Когда лиса поймает 2-3 кур, выбирается другая лиса.

### **Курочка и цыплята**

Вдоль зала поставлены кубики (или набивные мячи), 6-8 шт. Курочка ведет на прогулку своих цыплят – ходьба между предметами на полусогнутых ногах, мягкими, легкими движениями (2-3 раза). При повторении игрового упражнения ведущим-курочкой можно назначить другого ребенка.

### *Перелет птиц*

Дети – птицы собираются на одной стороне зала (площадки), напротив гимнастических скамеек. По сигналу «Долетели!» птицы разлетаются по всему залу, расправив руки, как крылышки, и помахая ими. По сигналу «Буря!» птицы летят к деревьям (дети забираются на гимнастическую скамейку). Когда воспитатель говорит: «Буря прошла», птицы спокойно опускаются с деревьев, продолжают летать. Повторить 2-3 раза.

### *Туннель*

Играющие распределяются на две равные подгруппы: одна становится парами, держась за руки, другая становится в колонну по одному. На слово «Туннель» дети, дети другой подгруппы, чуть наклонившись, пробегают по туннелю в одну и другую сторону. По указанию воспитателя дети меняются ролями.

Снежная королева Воспитатель изображает Снежную королеву (можно приготовить кокошник). Дети бегают по всей площадке (она ограничена). Кого Снежная королева коснется рукой (тот считается замороженным), должен остановиться на месте. Через некоторое время игра останавливается, подсчитывается число проигравших. После небольшой паузы игра повторяется. Дети с помощью считалки выбирают Снежную королеву.

### *Лисичка в избушке*

С одной стороны площадки перед нарисованной линией ставят скамейки (высотой 20 - 25 см). Это избушка. На противоположной стороне площадки помечают норку для лисички. Середина площадки - двор. Среди детей выбирают "лисичку", остальные дети - "куры". Они ходят по двору, притворяются, что ищут себе покусать. На определенный сигнал воспитателя "лисица!" куры убегают в курятник, прячутся от лисы и взлетают (встают на скамейку). Лиса ловит курочек. Игра заканчивается, когда лиса словит одну или две курочки (по договоренности). При повторении игры выбирают другую лису.



### «Медведи и пчелы»

Цель: Упражнять в беге и ходьбе по кругу и в рассыпную.

Играющие делятся на две равные команды: одна – пчелы, другая – медведи.

на одной стороне игровой площадки – улей, на другой луг. В стороне располагается берлога медведей. По условному сигналу пчелы вылетают из улья летят и жжу-жа летят на туги за медом. Как только пчелы долетели до луга медведи летят в улья лакомиться медом. Подать сигнал «Медведи», пчелы летят к ульям, стараются ужалить медведей те убегают. Ужаленные медведи пропускают одну игру.

### «Охотники и утки»

Цель: Упражнять детей в непрерывном беге, бросании мяча точно в цель.

Развивать быстроту и ловкость.

Играющие делятся на две равные команды охотников и уток. Утки становятся в середину круга, а охотники располагаются с наружи круга. Охотники перебрасывают мяч и стараются осалить им уток. Когда треть уток поймана, игра останавливается и дети меняются ролями.

### «Затейники»

Цель: Продолжать отрабатывать навык ходьбы с высоким подниманием колен. Развивать внимательность и координацию движения

Выбирается водящий – затейник, который встает в центр круга, образованного детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу вправо (влево) и произносят:

«Ровным кругом друг за другом  
Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте! Дружно вместе  
Сделаем вот так...»

Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение, и все должны повторить. (3-4 раза)

### «Кто быстрее?»

Цель: Закреплять умение в прыжках на двух ногах и быстром беге с передачей эстафеты. Развивать ловкость, быстроту.

Играющие выстраиваются в две колонны. Напротив каждого – на расстоянии 5 м ставится по одному предмету – кегля(кубик, флажок). По сигналу игроки, стоящие в колонне первыми, прыгают на двух ногах до предмета, огибают его с определенной стороны, бегом возвращаются в конец колонны, передав эстафету впереди стоящему.

**«Ловишки»  
(с ленточками)**

Цель: Закреплять умение действовать по сигналу, выстраиваться в круг. Развивать быстроту и ловкость. Дети строятся в круг; у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит ловишка. По сигналу «Раз, два, три – лови!» - дети разбегаются по площадке. Ловишка бежит за играющими, стараясь вытянуть ленту. По сигналу «Раз, два, три – в круг скорей беги!» - все строятся в круг. Те кто лишился ленточки проиграл. Ленты возвращаются игра продолжается в другим ловишкой.

**«Хитрая лиса»**

Цель: Упражнять детей в ходьбе и беге по кругу, в беге в рассыпную; уметь регулировать силу голоса. Развивать ловкость, быстроту движения. Играющие строятся по кругу на расстоянии одного шага один от другого. В стороне, вне круга, обозначается дом лисы. По сигналу дети закрываются глаза, а он обходит их с внешней стороны круга и дотрагивается до одного из играющих, который и становится водящим – хитрой лисой. Затем дети открывают глаза, хором три раза (с небольшим интервалом) спрашивают (сначала тихо, потом громче): «Хитрая лиса, где ты?» После третьего раза играющий, выбранный хитрой лисой, быстро выбегает на середину круга, поднимает вверх руку и говорит: «Я здесь!» Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит (дотрагивается рукой). После того как лиса поймает и отведет к себе в дом 2-3 детей, подать сигнал «В круг!» и игра возобновляется.

**«Ловишки парами»**

Цель: Продолжать отрабатывать навык бега с изменением темпа движения по сигналу, бег в рассыпную, развивать координацию движений.

Дети выстраиваются в две шеренги на расстоянии 3-4 шагов одна от другой. По сигналу «Беги!» - дети первой шеренги убегают, а дети второй догоняют каждый свою пару и стараются осалить прежде, чем первые пересекут финишную линию (расстояние 12м). Подсчитав количество проигравших продолжают игру.

**«Мы, веселые ребята»**

Цель: Упражнять детей в беге в рассыпную с остановкой добежав до финишной черты. Развивать ловкость в беге.

Дети строятся на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне также проводится черта. В центре площадки находится ловишка. Играющие хором произносят:

«Мы, веселые ребята,  
Любим бегать и скакать,  
Ну, попробуй нас догнать.  
Раз, два, три – лови!»

После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка их ловит. Тот, кого ловишка успеет осалить, прежде чем тот пересечет черту, считается пойманным, отходит в сторону и пропускает одну перебежку. После двух перебежек выбирается второй ловишка. (3-4 раза).

### «Ноги от земли»

Цель; совершенствовать координацию движения, равновесия.

Игра проводится с условием : нельзя ловить тех детей, которые вовремя успели встать на какую-нибудь возвышенность-бревно, доску, пень и др.

### «Третий лишний»

Цель: Упражнять детей в умении бегать по кругу. Развивать ловкость, внимательность, быстроту. дети становятся по кругу по двое, один сзади другого. Расстояние между парами 1-2 шага. За кругом находятся два водящих. Один из них убегает. Другой старается догнать его. Убегающий ребенок, спасаясь от ловящего, становится впереди какой-нибудь пары. Теперь должен убегать ребенок, который оказался третьим. Если догоняющий коснулся убегающего они меняются ролями.

**Правила** Бегать только по кругу , не пересекая его, не хвататься за детей, стоящих в кругу, бегать не слишком долго, чтобы все могли включиться в игру.

### «Кто скорее?»

Цель: Упражнять в беге с переменной направления с предметами. Развивать координация, быстроту.

Дети располагаются на одной стороне площадки, возле них – пустые корзины (ведра). На другой стороне находятся ящики с шишками и т.д. 2-3 ребенка с одинаковыми ведрами в руках по сигналу бегут к ящику, наполняют ведерко шишками, переносят их, высыпают в корзину, Затем снова бегут к ящикам и наполняют свои ведерки. Игра продолжается до тех пор пока дети не наполнят свои корзинки. Кто сделает это раньше, тот и выиграл.

### «Быстрые и меткие»

Цель: Упражнять в беге и метании мешочков в цель.

2-4 детей наперегонки, у каждого в руках по два мешочка с песком. Добежав до линии, которая находится на расстоянии 20м от старта, дети должны остановиться и бросить мешочек в круг, нарисованные в 3 м от линии финиша. После этого должны быстро вернуться на линию старта. Побеждает тот, кто забросит мешок в круг и быстрее вернется на место.

### «Удочка»

Цель; Упражнять в прыжках на месте. Развивать ловкость, быстроту. Дети становятся по кругу на небольшом расстоянии друг от друга. В центре круга – воспитатель. Он вращает по кругу шнур (на высоте 10-15 см), к концу которого привязан мешочек с песком. Играющие внимательно следят за мешочком, при его приближении подпрыгивают на месте вверх, чтобы мешочек не коснулся ног. Тот, кого мешочек заденет, делает шаг назад и выбывает из игры. Через некоторое время делается небольшой перерыв. Затем игра возобновляется, в ней снова участвуют все дети.

### «Прыжки через скакалку»

Цель: Совершенствовать умение в прыжках на скакалке.  
-Прыгать через скакалку, вращая ее вперед, назад, с перекрестом.  
-Прыгать с короткой скакалкой на двух ногах, с между скоком, с ноги на ногу. Прыгать то на правой, то на левой ноге попеременно.  
-Перепрыгивать через длинную скакалку, которую вращают двое других детей.  
-Вбежать под вращающуюся скакалку, сделать определенное количество прыжков и выбежать из-под нее. Кто ни разу не заденет!  
-Перепрыгивать через длинную скакалку вдвоем.

### «Сбей кеглю»

Цель: Упражнять детей во владении мячом. В круг ставится кегля. Ребенок прокатывает мяч левой и правой ногой, стараясь попасть им в кеглю удобным способом с расстояния 2-3м.

### «Прокати мяч»

Цель; Упражнять детей во владении мячом. Дети прокатывают мяч друг другу по прямой между флажками (кеглями), стараясь не сбить их.

### «Школа футболиста»

Цель: Перебежать с мячом на другую сторону площадки. Ребенок ведет мяч бгом на другую сторону площадки, слегка подбивая его то правой, то левой ногой, так чтобы он не откатывался далеко.  
  
Цель: Совершенствовать умение ведения мяча. Дети проводят мяч бегом, огибая расставленные по одной линии предметы – кубы, кегли, флажки, стараясь не задеть их пробежать «змейкой».

### «Пас»

Цель; Упражнять в ведении мяча и передачи друг другу. Стоя напротив, детей (двое) передают мяч друг другу, прокатывают его по земле ударом ноги. Если играющих больше, они становятся в круг. Мяч можно передавать стоящему на против или соседу по кругу.

### «Снежная карусель»

Цель:

Взявшись за руки, дети образуют круг вокруг снеговика и изображают снежинки. По сигналу они идут медленно, потом все быстрее, в конце бегут. После того как играющие пробегут несколько кругов, предлагается изменить направление движения, говорят «Ветер изменился, полетели снежинки в другую сторону». Играющие замедляют движение, останавливаются и начинают двигаться в противоположном направлении. Сперва они двигаются медленно, а потом все быстрее и быстрее, пока не будет сигнала: «Совсем стих ветер, снежинки спокойно падают на землю». Движение снежной карусели замедляется. Дети останавливаются и отпускают руки.

### «Метелица»

Цель: Совершенствовать умение бегать друг за другом не разрывая цепочку, бегать между снежными постройками не задевая их. Продолжать формировать устойчивое равновесие при беге. Все дети встают друг за другом и берутся за руки. Первой стоит воспитательница – она метелица. Она медленно пробегает между снежными постройками, валами, санками змейкой или оббегают их, ведя за собой. Ребята стараются не разорвать цепочку и не наткнуться на предметы.

### «Ловишки елочки»

Цель: Совершенствовать умение действовать по сигналу, четко выполнять правила игры. Развивать умение бегать в рассыпную, не забегая за территорию площадки.

Дети произвольно располагаются на площадке, ловишка стоит в середине. По сигналу: «Раз, два, три – лови!» все разбегаются по площадке, увертываются от ловишки. Ребята стараются выручать друг друга, так как ловишке нельзя запятнать тех детей, которые встанут лицом друг другу, и вытянув руки в стороны вниз, будут изображать елочку.

### «Тройки»

Цель: Совершенствовать умение бегать высоко поднимая колени в тройках. Дети по трое берутся за руки скрестно и бегут по площадке, высоко поднимая колени. Какая тройка лучше?

### **«Перетяжки»**

Цель: Упражнять детей в беге по кругу во круг сугроба.  
Играющие образуют круг вокруг сугроба и крепко берутся за руки. Как только воспитатель скажет: «перетяжки начались!», все начинают тащить рядом стоящих в свою сторону. Стараясь заставить их угодить в сугроб. Если кто-то падает в сугроб, игра приостанавливается, дети выравнивают круг. После небольшого перерыва игра продолжается.

### **«Два на два»**

Цель: Развивать умение катания на санках.  
договариваются играть четверо детей. Они садятся по двое на санки, ноги ставят на полозья. Дети скользят вперед на санках, отталкиваясь недлинными палками. Кто кого обгонит?

### **«Слалом»**

Цель: Упражнять у умении передвигаться на лыжах змейкой между предметами не задев их.  
На ровном месте на лыжне расставляются 5-7 меток (лыжные палки, веточки) Ребенок пробегает между ними на лыжах змейкой, совершая повороты и огибая палки то с правой, то с левой стороны. В соревновании выигрывает тот, кто пройдет дистанцию быстрее других и не свалит ни одной метки.

### **«На санки»**

Цель: Развивать быстроту, ловкость.  
Санки расставляются на одной стороне площадки по числу на одного меньше, чем играющих. Дети произвольно бегают, кружатся на другой стороне площадки. Как только воспитатель произносит «На санки!», надо быстро добежать до санок и сесть на них. Опоздавший остается без места.

### **«Кто быстрее?»**

Цель: Упражнять в беге на лыжах.  
Несколько играющих становятся на исходной линии на расстоянии 2-3 шагов друг от друга. По сигналу они начинают бег на лыжах в прямом направлении до обозначенного (в 25-30 м) места. Выигрывает тот, кто достигает цели первым. Назад дети возвращаются спокойным шагом.