**Управление образования администрации города Белгорода**

**Муниципальное казенное учреждение «Научно-методический информационный центр»**

**КАТАЛОГ**

**подвижных дворовых игр**

**для детей старшего дошкольного возраста**

**(с предметами, без предметов, народные)**

****

**Белгород, 2017**

**Составители:**

1. Сазонова Р.А., старший воспитатель ДОУ №43;
2. Фирсова О.В., старший воспитатель ДОУ №57;
3. Алехина И.С., старший воспитатель ДОУ №18;
4. Запара М.А., старший воспитатель ДОУ №75;
5. Лазарева С.А., старший воспитатель ДОУ №7;
6. Иевлева Н.А., заместитель директора МБОУ СОШ «Начальная школа – детский сад №44»;
7. Чефранова Т.А., старший воспитатель ДОУ №1;
8. Свиридова Е.В., старший воспитатель ДОУ №74;
9. Курчина Е.А., старший воспитатель ДОУ №74;

10.Абашкина Ю.Н., старший воспитатель ДОУ №14;

11.Ильгова В.З., старший воспитатель ДОУ №79;

12.Никитина Н.А., старший воспитатель ДОУ №58;

13.Подбельцева Т.М., заведующий ДОУ №88;

14.Бегоулова С.В., старший воспитатель ДОУ №68;

15.Широкова Л.И., старший воспитатель ДОУ №60.

**Рецензенты:**

1.Гричаникова И.А., руководитель управления образования администрации города Белгорода;

2.Березка Т.Г., заместитель руководителя управления образования – начальник отдела дошкольного образования; 3.Невмывака С.А., старший методист МКУ НМИЦ.

**Содержание**

1. Картотека подвижных дворовых игр «Осень» 4
2. Картотека подвижных дворовых игр «Зима» 15
3. Картотека подвижных дворовых игр «Весна» 25
4. Картотека подвижных дворовых игр «Лето» 53

**КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ДВОРОВЫХ ИГР**

**для детей старшего дошкольного возраста**

**Время года: ОСЕНЬ**

***ЗАЗЫВАЛКА***

Таю, таю, налетаю

Вас в игру всех приглашаю

Мы собрались поиграть

Ну, кому же начинать?

Раз, два, три-

Начинаешь водить ты!

**НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА УЛИЦЕ**

1. **«Яблонька» (массовая)**

***Цел: р***азвивать ритмичность, координацию движений и слова, творческое воображение, менять характер движения в соответствии с текстом. Учить четко пропевать (проговаривать) все слова и слоги. Прививать любовь к родному краю через образ яблоньки.

***Количество играющих***: от 10 до 30 детей.

***Описание игры:***Дети идут по кругу и поют на мотив песни «Каравай». Ребенок-Яблонька – в центре:

*Как на нашем огороде (*идут по кругу)

*Стоит яблонька в саду.*

*Вот такой вышины (*руки вверх)

*Вот такой ширины (*расширяют круг)

*Будем яблоньку трясти (*идут к «Яблоньке», выполняя скользящие

*Чтобы яблок унести* хлопки)

*Ну, а ты, не зевай, (*отходят назад, грозя пальчиком)

*Нас скорее догоняй.*

*(*С окончанием слов дети разбегаются, а «Яблонька» их ловит; пойманный ребенок становится «Яблонькой»).

**Повтор игры:** по желанию детей.

**2 «Коза рогатая» (массовая)**

***Цель:*** учить выполнять правила игры. Ходить по кругу, под шаг проговаривать слова. Воспитывать выдержку, терпение, быстроту реакции. Продолжать знакомить детей с народными играми.

***Количество играющих***: от 10 до 30 детей.

***Описание игры****:* Дети идут хороводом, в центре «Коза» идет в обратном направлении движению по кругу.

Дети поют:

*Идет коза рогатая за малыми ребятами.*

*Кто соску сосет, молока не пьет,*

*Того бу-забоду, на рога посажу.*

(Дети разбегаются. Коза пятнает – дети становятся козлятами (до кого дотронулась «Коза», уходят в «стойло».)

**Повтор игры:** по желанию детей.

**3. «Дедушка Семак» (массовая)**

*Цель:* Помочь детям в накоплении духовных ценностей. Учить детей находить своё место в творческом процессе, независимо от одарённости. Знакомить детей с традициями своего края. Развивать память. Учить уважению к старшим, друг к другу и к труду.

*Оборудование*: шапка для дедушки.

*Описание игры: и*грающие, взявшись за руки, становятся в круг. В центр круга выбирается один водящий. Двигаясь по кругу простым шагом, все приговаривают:

ДЕТИ (шрифт по меньше): Здравствуй дедушка Семак,

 Поспел ли твой мак?

ВОДЯЩИЙ: Маки, маки-маковочки

 Золотые головочки

 Только посадил!

ДЕТИ: Здравствуй дедушка Семак,

 Поспел ли твой мак?

ВОДЯЩИЙ: Маки, маки-маковочки

 Золотые головочки

 Только взошёл!

ДЕТИ: Здравствуй дедушка Семак,

 Поспел ли твой мак?

ВОДЯЩИЙ: Маки, маки-маковочки

 Золотые головочки

 Только вырос!

ДЕТИ: Здравствуй дедушка Семак,

 Поспел ли твой мак?

ВОДЯЩИЙ: Маки, маки-маковочки,

 Золотые головочки

 Только поспел!

ДЕТИ: Молотить пора! (И слегка хлопают ладонью по водящему, пока тот не скажет: «Обмолотил».)

ВОДЯЩИЙ: Обмолотил!

 После этого все должны быстро убежать за линию круга. Водящий должен кого-то схватить и поставить вместо себя

**4. «Яша» (массовая)**

*Цель:* Учить петь хором, слушать друг друга, выполнять правила игры, узнавать голоса своих друзей.

*Описание игры:*Дети стоят хороводом. В центре Яша (накрыт платком). Дети идут по кругу, поют:

Сиди, сиди, Яша, ты забава наша.

Погрызи орехи для своей потехи.

(*Яша кружится*)

Яша, стой, не кружи, кто позвал тебя, скажи.

*Один ребенок:* Яша!

*Яша отгадывает по голосу, кто его позвал.*

**5 «Шел Козел по лесу»**

*Цель:* Развивать эмоциональное отношение к игре. Действовать в соответствии с текстом. Передавать движениями ритмический рисунок музыки. Соблюдать правила игры.

*Описание игры*: Дети идут по кругу, поют. В центре Козел, идет противоходом.

Шел козел по лесу, по лесу. По лесу.

Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу. (В*ыбирает девочку*)

Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем.

И ножками подрыгаем. Подрыгаем, подрыгаем

И хвостиком помашем, помашем, помашем

И весело попляшем, попляшем, попляшем.

Далее снова дети идут по кругу, в центре идут Козел и Принцесса, далее выбирает каждый себе пару.

**6. Колобок**

*Цель:* Учиться соотносить слова с движениями, эмоционально откликаться на игру, чётко выполнять правила игры.

*Описания игры:* Дети идут по кругу говорят слова, в центре колобок:

Колобок, Колобок ты от дедушки ушёл,

Ты от бабушки ушёл, от зайца ушёл, от медведя ушёл,

Ты от волка ушел. *(Ведущий назначает лису.)*

ЛИСА: От меня колобок, не уйдёшь! (Лиса ловит колобка.Дети поднимая и опуская руки, помогают Колобку.)

**7.Баба Яга**

*Цель:* Учить ловкости, быстрой реакции, ориентировке в пространстве. Эмоционально откликаться на содержание игры.

*Описание игры: Дети идут по кругу, поют. В центре Баба Яга идет противоходом.*

- Бабка Ежка, костяная ножка! С печки упала, ножку сломала.

А потом говорит: У меня нога болит!

Пошла на улицу, раздавила курицу.

Пошла на бар – раздавила самовар.

Пошла на лужайку – испугала зайку!

Дети убегают от Бабы Яги, та догоняет детей, скачет на одной ноге.

**8. «Зайцы в огороде»**

*Цель:* развитие у детей умения прыгать на двух ногах, на одной ноге с чередованием правой, левой.

*Описание игры:* Дети делятся на две группы. Одна группа изображает «зайцев», другая группа «плетень». Дети, изображающие «плетень», берутся за руки и поднимают их вверх, проговаривая слова: «Заяц, заяц, не войдешь в наш с тобою огород. Плетень, заплетайся, зайцы лезут - спасайся». Группа, которая изображает «зайцев» на эти слова выполняет прыжки, подлазит под «плетень», а «плетень» на слово «спасайся» - приседает. Зайцы, которые не успели пролезть под «плетень» - выходят из игры, остальные продолжают играть.

**9. «Кот Апанас»**

*Цель:* развитие быстроты, ловкости и ориентирования в пространстве.

*Описание игры:* Играющие образуют круг, в центре круга два ведущих «кота».

Дети задают «котам» вопросы, а «коты» на эти вопросы отвечают. Дети и «коты» повторяют такие слова:

Дети: Кот, кот, на чем стоишь?

Кот: На дубу.

Дети: За что держишься?

Кот: За сук.

Дети: На суку что?

Кот: Ульи.

Дети: В ульях что?

Кот: Мед.

Дети: Мед для кого?

Кот: Для меня и сына моего.

Дети: А для нас что?

Кот: Глины на лопате.

Дети подходят к «котам», раскручивают их, при этом приговаривают такие слова: «Кот Апанас, три года лови нас, три года лови нас, да нас не осаливай!». Дети разбегаются в разные стороны, а «коты» их догоняют. До кого они дотронутся, тот играющий приседает. Кого «коты» не осаливают, тот играющий становится победителем игры.

**10**.**«Капуста» (для праздника, массовая)**

Цель: Воспитывать коммуникативность, чувство коллективизма.

*Описание игры:*Дети стоят по кругу, быстро передают мяч, неторопливо поют:

Вейся, вейся, капуста моя,

Вейся, вейся, белая.

Как мне, капустке, виться

Как мне зимой не валиться!

По окончанию пения, у кого остался мяч в руках, он его быстро кладёт на землю. Начинаем капусту «завивать» - идём по кругу быстро, пока не «завьются» все играющие вокруг водящего, пока не получится вилок капусты. Затем капуста начинает развиваться за последним, пока не придёт опять в исходное положение. Игра всё время сопровождается пением.

**11. «Яблоко» (для праздника)**

Цель:Развивать быстроту реакции и устойчивое равновесие, коммуникативность, чувство коллективизма.

*Описание игры:*Выбирается водящий он в центре круга, который образуют играющие, водящий произносит слова:

«Яблоко, червивое яблоко.

Ветер дует, оно падает».

Когда водящий произносит эти слова, игроки бегут по кругу, с окончанием фразы, все должны быстро присесть на корточки. Тот, кто не сумеет, это выполнить (сделает хотя бы шаг, упадёт, расцепит руки) становится в круг, победители 3-4 игрока.

**12. «Золотые ворота»**

Цель: Развивать коллективизм.

*Описание игры:*Выбираются по считалке двое игроков, они отходят в сторону, и договариваются, кто из них буде «солнцем», а кто «луной»

Затем они становятся лицом дуг к другу, берутся за руки образуя ворота, остальные играющие берутся за руки цепочкой и проходят в ворота приговаривая:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается

Второй раз запрещается

А, на третий разбегаются

Не пропустим вас!

На последние слова, ворота закрываются, того кто не успел пройти,

**13.«У дядюшки Трифона»**

Цель:Развивать творческое воображение

*Описание игры:*Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

А дядюшки Трифона

Было семеро детей,

Семеро сыновей

Они не пили, не ели,

Друг на друга смотрели.

Разом делали, как я!

На последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

**ИГРЫ БЕЗ ПРЕДМЕТОВ**

1. **Перебежки (командная)**

*Цель:* Развитие ориентации в пространстве, развивать скорость, ловкость, внимание.

*Описание игры:* Команды стоят лицом друг к другу га расстоянии 10 м.

ДЕТИ: Надоело так стоять, будем бегать и играть.

 А потом будем стараться, мы местами поменяться.

 Раз, два, три – беги! *(Одновременно команды меняются местами.)*

1. **Змейка**

*Цель:* Развивать внимание и ловкость. Учить детей выдержке.

*Описание игры:* 5-6 детей стоят в кругу, остальные стоят вне круга цепочкой, взявшись за руки. По команде дети в кругу поднимают руки, а дети цепочкой проходят через круг, не отпуская рук. По команде, дети в кругу приседают.

1. **Четыре стихии**

*Цель:* развитие у детей внимания и быстроты реакции.

*Описание игры: и*грающие стоят по кругу. Ведущий договаривается с остальными играющими, что на слово «земля», все должны присесть, на слово «вода» - вытянуть руки вперед, на слово «воздух» - поднять руки вверх, на слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, тот проигрывает.

1. **Домик, елочка, гномик, полочка**

*Цель:* развитие у детей внимания, координации движений, быстроты реакций.

*Описание игры: и*грающие стоят по кругу на расстояние вытянутых рук друг от друга. По сигналу ведущего «домик» дети изображают двумя руками крышу над головой, на слово «елочка» становятся на одну ногу, руки опускают вниз, на слово «гномик» приседают на корточки, руки кладут на колени, на слово «полочка» - в и.п. стоя, руки кладут перед собой. Кто ошибается, тот проигрывает.

1. **Тише едешь, дальше будешь**

*Цель:* развитие быстроты, ловкости, смекалки, находчивости и сообразительности.

*Описание игры:* Все игроки становятся с одной стороны "дороги", водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: "Тише едешь-дальше будешь. Стоп!" Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или например начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру. В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова СТОП водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры. Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

1. **«Веселые кружочки».**

Цель: Учить детей ориентироваться в пространстве; развивать динамические стороны общения (легкость вступления в контакт, инициативность, готовность к общению).

*Описание игры: в*ыбирается ведущий.

Дети, держась за руки, идут по кругу. Проговаривая слова, выполняют соответствующие движения:

Мы идем, идем по кругу,

Все шагаем друг за другом.

Мы в ладоши хлопаем *(хлопают),*

Мы ногами топаем *(топают),*

На качелях всех катаем *(качают сцепленными руками)*

И кружочки разбиваем!

Ведущий отпускает правую руку и ведет детей к ребенку, стоящему напротив, разбивая один круг на два. Ребенок, у которого правая рука свободна, становится ведущим во втором кругу и он заводит новый круг. Игра продолжается, пока не образуются пары.

**7. «Грибочки в корзинке»**

Цель: Формирование навыков ориентировки в пространстве, развитие ловкости, самостоятельности, быстроты реакции.

*Описание игры: д*ети стоят в двух хороводах (один в другом). Дети в большом кругу – корзинка – идут по кругу; дети в маленьком кругу – грибы – сидят на корточках или двигаются противоходом. Все проговаривают слова:

Мы в лесок пойдем,

Мы грибок найдем.

Ты не прячься, грибок,

Под кленовый листок!

Ты нам очень нужен

К вечеру на ужин!

С окончанием слов, большой круг делает воротики, а дети маленького круга, выбегают из круга и возвращаются назад, через любые воротики. Пока кто-нибудь из детей не крикнет:

Раз, два, три,

Грибы лови!

Дети большого круга приседают и опускают руки (закрывают воротики). Пойманные дети-грибы встают в большой круг. Игра продолжается до победителя.

**8.«Дед Семак» (без предмета)**

Цель: Развивать быстроту движений и реакции.

*Описание игры: в*ыбирается «Дед Семак» , остальные игроки делают круг, в центре круга «Дед». Играющие идут по кругу приговаривая:

«Маки, маки, маковочки

Золотые головочки»

Дед Смак поспел твой мак?

«Дед»- нет, только посадил! (идут в обратную сторону).

«Маки, маки, маковочки

Золотые головочки»

Дед Семак поспел твой мак?

«Дед»- поспел! Дети подходят к деду и бьют его кулачками, он злится и догоняет убегающих, пойманный становится «Дедом Семаком»

**9. Игра «Репка» (для праздника)**

Цель: Развивать чувство коллективизма, коммуникативность.

*Описание игры: в*се играющие, встают в круг, берутся за руки, идут по кругу приговаривая:

«Зелёная репка, держись крепко

Кто оборвётся, тот не вернётся

Раз, два, три -начало игры».

(все начинают проворачиваться во круг себя, кто как захочет, но при этом стараются, не расцепить руки), так же вернутся в и.п, та пара которая расцепилась покидает игру, становится в центр круга, игра продолжается

**10.Жмурка»**

Цель: Развивать ориентировку в пространстве с завязанными глазами.

*Описание игры: в*ыбирается «жмурка» и «бубенец», они внутри круга, жмурка с завязанными глазами, бубенец с бубенцом (можно использовать хлопки, вместо бубна! Кто нибудь раскручивает жмурку, приговаривая слова:

Трынцы-брынцы бубенцы,

 Позолочены концы.

 Кто, во бубенцы играет.

Того жмурка не поймает!

После чего, жмурка ловит бубенца, потом бубенец становится жмуркой, а жмурку выбирают нового (можно несколько жмурок и бубенцов одновременно).

**ИГРЫ С ПРЕДМЕТАМИ**

1. **Кто быстрее соберёт (командная)**

*Цель:* Развитие ловкости, внимания.

*Количество команд:*

*Описание игры:* Дети делятся на 4 команды и выбирают капитана.

Капитан объявляет, что его команда будет собирать*. (Каштаны, жёлуди, орехи, шишки.)* По площадке разбросаны, вперемешку каштаны, жёлуди, шишки, орехи. По команде дети бегают вокруг площадки, по следующей команде дети собирают назначенные предметы в корзину своей команды.

1. **Попади в цель**

*Цель:* Развитие меткости, глазомера.

*Описание игры:* Дети делятся на 2-4 команды. Каждая команда становится в круг вокруг корзины, на расстоянии двух метров. Дети берут из корзины находящиеся в ней предметы (шишки, орехи, жёлуди, каштаны). Бросают в корзину с расстояния двух метров.

1. **Не выпусти мяч из круга**

*Цель:* Развивать ловкость и быстроту реакции.

*Описание игры:* Дети в кругу и по команде передают мяч ногой. Задача: не выпустить мяч из круга. По команде игра прекращается, и подсчитываются количество потерь мяча.

1. **Подбрось и поймай**

*Цель:* Развитие ловкости.

*Описание игры:* У каждого ребёнка каштан в руках. Он выполняет задание по показу:

1 – подбрось одной рукой, поймай другой,

2 – подбрось одной, поймай одной,

3 – подбрось одной, 1 хлопок, поймай двумя руками,

4 – подбрось одной, 2 хлопка, поймай двумя руками,

5- подбрось одной, 3 хлопка, поймай двумя,

6 – подбрось одной, присесть, встать и поймать каштан двумя руками.

1. **Съедобное - несъедобное**

*Цель:* развитие у детей быстроты реакций, смекалки и сообразительности.

*Описание игры:* Дети стоят в кругу. Резинка натянута под коленями у детей. Ведущий называет съедобные-несъедобные предметы. На съедобные - дети стоят на месте, а на несъедобные - выставляют одну ногу за резинку. Кто ошибается, тот выходит из игры.

1. **Выбивной**

*Цель:* развитие быстроты реакции, ловкости.

*Описание игры:* Двое детей (выбираются считалкой или добровольно) встают с двух сторон площадки, расстояние от одного до другого зависит от ширины площадки или просто от настроения. «Выбиваемые» встают в центре. Задача выбивающих: перебрасываясь мячом, попасть им в выбиваемых игроков. Те, в свою очередь, должны пытаться увернуться. Игрок, которого выбили, выбывает из игры (отходит в сторонку). Но его могут "спасти" его товарищи, если им удастся поймать мяч в руки. Ловить мяч можно только на лету, ни в коем случае не от земли. Кто поймал мяч от земли - выбывает. Если выбиты несколько человек, то игрок поймавший мяч, сам выбирает из них того, кому следует вернуться в игру. Когда в команде "выбиваемых" остается один игрок, то он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. В случае удачи вся его команда возвращается в игру, в противном случае команды меняются местами.

**7. «Заря» (с платочком)**

Цель**:** Развивать быстроту движений и реакции

*Описание игры: в*ыбирается водящий, у него в руках лента, водящий ходит по кругу сзади детей стоящих, руки за спиной и говорит слова:

Заря -зарница,

Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила, ключи золотые,

Ленты голубые,

Кольца обвитые-

За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладёт платок на плечо одному из играющих, который заметив это, быстро берёт платок, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарёй.

**8. «Верёвочка»** (со скакалкой )

Цель: развивать прыгучесть, быстроту реакции.

*Описание игры: в*ыбирается ловишка со скакалкой в руке в центре круга, остальные становятся по кругу, ведущий приговаривая слова:

«Я верёвочку кручу,

 Рыбку я, поймать хочу»

Раз, два, не зевай

Выше ты подпрыгивай!

 На последние слова, ловишка вращает скакалку сложенную в двое по земле, пытаясь поймать, подпрыгивающих детей. Пойманные покидают игру.

**9. «Пескарь» (с канатом)**

Цель: развивать преодоление чувства страха перед вращающим канатом

*Описание игры: в*ыбираются два рыбака (дети или взрослые, они вращают канат приговаривая:

«В воде водится пескарь,

Он конечно рыбий царь.

Но его я проведу,

В плен к нему не попаду.

Раз, два, три плыви!

На последние слова: играющие пробегают по вращающимся канатом, тот кого коснулся канат, считается пойманным, выходит из игры.

Победителями могут стать 3-4 ребёнка.

**10. «Платочек-летуночек»**

Цель: развивать быстроту реакции и движения, чувство коллективизма

*Описание игры: в*ыбирается водящий, у него в руках платок, второй платок у одного из игроков, по сигналу игроки начинают перемещаться по площадке, передавая платок друг другу. Задача водящего поймать того игрока, в руках, которого находится платок. Продолжить игру можно, выбрав другого водящего.

**КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ДВОРОВЫХ ИГР**

**для детей старшего дошкольного возраста**

**Время года: ЗИМА**

**Подвижные игры с предметами**

**1.«А мы — пингвинчики, а нам не холодно!» (командная)**

***Цель игры:* совершенствовать технику прыжков с продвижением вперёд, упражнять в передаче мяча партнёру, развивать точность, глазомер, скоростно-силовые качества.**

***Количество команд:* от 2 команд**

***Описание игры: у***частники делятся на команды и выстраиваются в колонны на старте. Игроки команд, которые стоят первыми, держат в руках мяч. По сигналу ведущего они помещают мяч между ног и направляются к финишу со словами; «А мы — пингвинчики, а нам не холодно, а мы на севере живем!». Дойдя до финишной черты, игроки перебрасывают мяч своей команде. Та команда, чей игрок пришел первым, получает очко. После этого ведущий дает сигнал следующим игрокам, и так далее. Команда, чей игрок забывает приговаривать по пути, штрафуется на одно очко. В конце игры очки подсчитываются и объявляется победитель.

***Количество повторов игры:*** 3 – 4 раза.

**2.«Ловцы снега» (командная)**

***Цель:* совершенствовать технику метания снежков в цель, развивать точность, глазомер.**

***Количество команд:* от 2 команд.**

***Описание игры:*** все участники игры делятся на команды. От каждой команды выбирается ловец снега. Ловец берет ведерко и становится на противоположной линии от метателей, выстроенных в колонны. По сигналу ведущего игроки, стоящие первыми, должны забросить снежок в ведерко ловца. Ловец может помогать своей команде, но ему нельзя двигаться с места. Команда, забросившая снежок, получает очко. Затем ведущий дает сигнал следующему игроку, и так, пока все игроки не поучаствуют в процессе. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

***Количество повторов игры:*** 3 – 4 раза.

**3.«Варежка» (массовая)**

***Цель игры:* совершенствовать технику метания в цель, развивать точность, глазомер.**

***Количество играющих детей*: от 10 до 30 детей.**

***Описание игры:* д**ля игры нужно большое количество участников – приглашайте всех, кто гуляет с детьми рядом с вами! Если Вы собираетесь играть в холодную погоду – то возьмите с собой дополнительную варежку, с которой мы и будем играть. Если погода теплая и игроки могут снять свои варежки с рук – пусть играют своими рукавичками.

Выбираются по считалке двое водящих. Первый водящий встает в центр круга, второй водящий – за ним на расстоянии. Все остальные участники игры встают вокруг них в большой хоровод, взявшись за руки.  Все встают так, что первый водящий находится в кругу, а второй – за кругом.

Первый водящий должен бросить варежку и попасть ей («запятнать») второго водящего. Игроки в кругу мешают ему это сделать, поднимая руки и отбивая ими варежку обратно в круг, их задача – защищать второго водящего.

Если второго игрока выбили, то он становится в центр круга и становится первым водящим. Чтобы найти ему пару – второго водящего – бывший первый водящий приглашает из круга кого-то на свой выбор. Он бросает свою варежку вверх – кто ее поймает –тот и будет играть в роли второго водящего. И игра повторяется снова.

Если второго игрока не выбили варежкой, то первый водящий продолжает играть свою роль.

***Количество повторов игры:*** 3 – 4 раза.

**4.«Пингвин» (командная)**

***Цель игры:*** развитие ловкости.

***Количество команд:* 2 команды**

***Описание игры:*** Все дети делятся на две команды. У каждой команды есть по одному маленькому мячу. Каждый участник, зажав мяч ногами, должен пронести его от старта до финиша и обратно. Нужно идти вразвалочку, подражая походке пингвина, ни в коем случае не бежать и не прыгать.

Побеждает та команда, чьи игроки быстрее и точнее выполнят условия игры.

***Количество повторов игры:*** 5 – 6 раз

**5.«Пятнашки на санках» (коллективная)**

***Цель игры:*** развитие способностей бега, опорно-двигательного аппарата, ловкости, координации движения, чувства спортивного соперничества.

***Количество играющих детей*:** от 6 человек (четное количество)

***Оборудование:*** 3 пары санок

***Описание игры:*** Играют несколько пар. В каждой из них один играющий везет друго­го, сидящего на санках. Одна пара — водящая. Они стремятся догнать любую другую пару игроков и осалить одного из них. Салит игрок, сидящий на санях, но делает это только прикосновением руки. Если в паре игрок осален, пара становится водящей, и игра продолжается. Игра проводится в пределах ограниченной площади. Нельзя сра­зу салить игроков той пары, которая была водящей; после каждой смены водящей пары «возница» и «ездок» меняются местами.

***Количество повторов игры:*** 3 – 4 раза

**6.«Кто быстрее» (командная)**

***Цель игры:*** развитие быстроты, ловкости, укрепле­ние мышц ног.

***Количество играющих детей*:** от 6 человек

***Оборудование:*** санки, флажки

***Описание игры:*** На игровом поле отмечают флажками линии старта и финиша. Игроки делятся на команды по 3 человека. Первые номера каждой команды становятся впереди саней на стартовую линию и берутся за веревку; вторые садятся на санки, а третьи встают позади для подтал­кивания. По сигналу ведущего тройки везут санки вперед до линии финиша к своему флажку, огибают его и быстро меняются местами: первые номера встают назад для подталкивания, вторые берут верев­ку, а третьи садятся на санки, и сразу без сигнала тройки снова везут санки к стартовой линии. Огибают флажок, снова меняются местами и едут к финишу. Когда последний ребенок, подталкивающий санки, встанет на финишную линию, он берет флажок в руки и поднимает его вверх. Выигрывает тройка, первая поднявшая флажок.

***Количество повторов игры:*** 3 – 4 раза

**Подвижные игры без предметов**

**1.«Белые медведи» (массовая)**

***Цель игры:*** упражнять в беге с увертыванием от ловящих; воспитывать решительность, умение адекватно реагировать на проигрыш; формировать быстроту и выносливость; способствовать укреплению мышечного корсета позвоночника.

***Количество играющих детей*: от 10 до 20 детей.**

***Описание игры:*** В углу площадки обозначается льдина. На ней стоят двое водящих - белые медведи. Остальные на площадке - медвежата. По сигналу водящие, взявшись за руки, выбегают на площадку и ловят медвежат - догоняют игрока и берут его в свою цепочку. Других медвежат они ловят уже вместе.

Игра продолжается до тех пор, пока в цепочке не окажутся все медвежата.

Игрокам не разрешается разъединять руки белых медведей и вырываться, когда их поймают.

***Количество повторов игры:*** 5 – 6 раз

**2.«Метелица» (массовая)**

***Цель игры:***  развитие быстроты, ловкости,воспитание коллективизма и товарищества.

***Количество играющих детей*: от 10 до 20 детей.**

***Описание игры:*** Все дети встают друг за другом и берутся за руки. Стоящий первым - метелица. Метелица медленно пробегает между снежными постройками, валами, санками змейкой или обегает их, ведя за собой. Ребята стараются не разорвать цепочку и не натыкаться на предметы.

***Количество повторов игры:*** 5 - 6 раз

**3.«Метелица» (массовая)**

***Цель игры:*** развитие творческих, двигательных и коммуникативных способностей.

***Количество играющих детей*: от 10 до 20 детей.**

***Описание игры:*** 1. Вдоль по **улице метелица идет**, скоро все она дорожки заметет *(идут по кругу)*.

2. Запрягаем, да, мы в сани лошадей, в лес поедем за дровами поскорей *(руки перед грудью, имитируем, что едим на лошадях)*.

3. Рысью, рысью друг за другом поспешим, и скорёхенько до леса докатим *(бегут, высоко поднимая колени)*.

4. Топорами мы ударим дружно в раз, только щепочки по лесу полетят (останавливаемся, руки соединяем в *«топор»* махи вниз).

5. А руками – то прихлопывать все в раз *(дети хлопают)*.

6. А ногами – то притопывать все в раз *(топаем ногами)*.

Ну, Мороз, теперь не страшен ты для нас! *(прыжки)*.

***Количество повторов игры:*** 5 - 6 раз

**4.«Снеговик» (массовая)**

***Цель игры:*** развитие творческих, двигательных и коммуникативных способностей.

***Количество играющих детей*: от 10 до 20 детей.**

***Материалы:*** шапочка **«Снеговика»**; рукавицы.

 ***Описание игры:*** Считалкой выбирают водящего **снеговика**, он одевает шапочку и рукавицы. **Снеговик** встаёт на одну из сторон площадки, остальные дети на противоположной стороне в шеренгу. По сигналу дети начинают двигаться к **Снеговику**, при этом наклоняются, выполняя имитационные движения " набирают **снег**, лепят снежки", проговаривают слова игры, на последние слова- дети бросают снежки в **Снеговика**.

" Из холодного снежка

Слепим мы **снеговика**.

Он огромен и сердит

Во дворе один стоит.

Сколько можно так стоять

Будешь с нами ты **играть**?"

**Снеговик отвечает**:

" Буду, буду я **играть**,

Буду вас я догонять!

Замораживать!"

**Снеговик догоняет детей**, дотрагивается рукавицей до плеча ребёнка, тот встаёт " замороженный"

**Игра заканчивается**, когда **Снеговик**" заморозит" всех детей.

***Количество повторов игры:*** 5 - 6 раз

**5.«Капельки и льдинки» (массовая)**

***Цель игры:***  развитие двигательных и коммуникативных способностей.

***Количество играющих детей*: от 10 до 20 детей.**

 ***Описание игры:*** Кто-нибудь из игроков выбирается водящим — Дедом Морозом. У него в руках должен быть волшебный посох (например, ветка или палка). Все остальные игроки — это капельки в реке. Задача водящего — заморозить все капельки. Для этого ему нужно дотронуться до игрока волшебным посохом, и замерзшая капелька должна застыть на месте. Но не все так просто: ведь «теплая» капелька может отогреть замороженного. Для этого капельке нужно дотронуться до льдинки, поэтому Деду Морозу придется изрядно потрудиться, чтоб превратить в лед всю речку.

***Количество повторов игры:*** 3-4 раза

**6.«Два Мороза» (массовая)**

***Цель игры:*** развитие двигательных, творческих и коммуникативных способностей, ловкости движений.

***Количество играющих детей*: от 10 до 20 детей.**

***Описание игры:*** На противоположных сторонах игровой площадки отмечаются линиями 2 дома. Расстояние между ними 10—15 м. Выбираются два Мороза. Все остальные — дети. Они собираются в одном из домов, а посередине, на улице, стоят два Мороза. Они обращаются к ребятам:

Мы два брата молодых,

Два Мороза удалых.

Я — Мороз-Красный нос.

Я — Мороз-Синий нос.

Кто из вас решится

В путь-дорогу пуститься?

*Дети хором отвечают:*

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз!

После этих слов игроки бегут из одного дома в другой. Морозы ловят, «замораживают» перебегающих, и те сейчас же останавливаются и замирают неподвижно. Затем Морозы с детьми опять ведут такой же разговор, и дети перебегают в другой дом. Пойманных можно «разморозить», если при перебежке кто-то из игроков дотронется до них рукой. Перебежку проводят 2—3 раза, после чего выбираются новые Морозы. Игра начинается сначала. В конце игры отмечаются лучшая пара водящих, а также лучшие ребята, не попавшие Морозам ни разу.

*Особые замечания:* игроки выбегают из дома только после слов: «И не страшен нам мороз!» Нельзя задерживаться в доме и возвращаться в него сразу после того, как выбежали. В том и другом случае игрок считается пойманным. Осаленный Морозом игрок останавливается и стоит на том месте, где его «заморозили».

***Количество повторов игры:*** 3-4 раза

**7.«Пришла зима» (массовая)**

***Цель игры:*** развитие памяти, двигательных и коммуникативных способностей.

***Количество играющих детей*: от 10 до 20 детей.**

 ***Описание игры:*** Задача участников этой игры — быстро и четко показывать то, что говорит ведущий. Все игроки выстраиваются в большой круг. Ведущий говорит: «Пришла зима» — все прыгают на месте. По команде «Пошел снег» все должны встать на месте и покружиться вокруг себя, подняв руки вверх. Команда «Завыла вьюга» — все бегут по кругу. По сигналу ведущего «Началась метель» игроки стараются идти на полусогнутых ногах. «Намела метель сугробов» — все должны присесть, наклонить голову и обхватить ноги руками. Сначала ведущий произносит команды медленно, затем все быстрее и быстрее. Участник, который замешкался или выполнил другое действие, выбывает из игры.

***Количество повторов игры:*** 5 - 6 раз

**8.«Спит у ёлки Дед Мороз» (массовая)**

***Цель игры:*** развитие двигательных и коммуникативных способностей.

***Количество играющих детей*: от 10 до 20 детей.**

***Описание игры:*** дети произносят слова:

Спит у елки Дед **Мороз**, *(ладошки под щечку)*

В рукавицу спрятал нос. *(прикрыть ладошкой нос)*

Надо Деда разбудить,

Всем в ладоши звонко бить, *(хлопают в ладоши)*

И ногами постучать, *(топают ножками)*

«Дед **Мороз**! Пора вставать!» *(произносят громким голосом)*

*Дед Мороз просыпается и отвечает детям:*

Я — Мороз Красный Нос,

Бородою зарос.
Я ищу в лесу зверей.
Выходите поскорей!
Выходите, зайчики!
Заморожу! Заморожу!

*(дети изображают то животное, какое предложит Дед Мороз)*

***Количество повторов игры:*** 5 – 6 раз

**9.«Снежный ком» (массовая)**

***Цель игры:*** развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

***Количество играющих детей*: от 20 детей**

***Описание игры:*** Слова повторяются несколько раз с ускорением темпа.

Мы лепили снежный ком *(идем* ***хороводом по кругу****)*. Я иду за ним шажком. Ком все больше становился и быстрее покатился. Ком все больше становился и быстрее покатился *(ускоряемся и в речи и в движениях)* Ком все больше становился и быстрее покатился *(еще ускоряемся)* Угодил в калитку! Бух! Развалился! *(аккуратно приседаем)* Из сугроба вылезаем *(встаем)* И одежду отряхаем.

***Количество повторов игры:*** 5 – 6 раз

**10.«Гонки снежных комков» (коллективная игра)**

***Цель игры:*** развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

***Количество играющих детей*:** от 2 человек

***Материал:*** флажки

***Описание игры:*** Для начала игры выбирается водящий, а затем каждый участник лепит себе снежный ком ди­аметром 50-60 см. Игроки со своими снежными комьями выстраиваются на старте. Игровое поле длиной 10-12 м ограничивается флажками. Игроки по сигналу водящего, катя снежные комья, добираются до флажков, огибают их и возвра­щаются на финиш-старт. Игрок, прибежавший первым, побеждает, а из комьев после 3-4 забегов лепят снежную бабу.

***Количество повторов игры:*** 3-4 раза

**11.«Салки со снежками» (коллективная)**

***Цель игры:*** развитие ловкости, меткости, выносливости.

***Количество играющих детей*:** от 6 человек

***Материал***: снежки

***Описание игры:*** Игра проводится на площадке 30 х 15 м. В ее центре чертят не­большой круг — место для водящего и его помощников. Выбирают водящего, остальные игроки разбегаются по площадке. Задача водя­щего — осалить заготовленными снежками игроков, которые бега­ют по площадке. Осаленные игроки становятся помощниками водя­щего, встают в круг и получают право тоже осаливать игроков за кругом. Таким образом, по ходу игры постепенно уменьшается чис­ло игроков, свободно бегающих по площадке. Игра заканчивается, когда остается один не осаленный игрок. Он — победитель и может стать водящим при повторной игре.

***Количество повторов игры:*** 3-4 раза

**Народные игры**

**1.«Золотые ворота» (массовая)**

***Цель игры:*** развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в ходьбе цепочкой.

***Количество играющих детей*: от 10 человек (чётное количество)**

***Описание игры:*** Два игрока встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это «Ворота». Остальные игроки берутся друг за друга так, чтобы получилась цепочка. Игроки – «ворота» говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними.

Золотые ворота
Пропускают не всегда.
Первый раз прощается,
Второй раз – запрещается,
А на третий раз –
Не пропустим вас.

С этими словами руки опускаются, «Ворота захлопываются». Те дети, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. «Ворота» побеждают, если им удается поймать всех игроков.

***Количество повторов игры:*** 5 – 6 раз

**2.«Зимующие и перелетные птицы» (массовая)**

***Цель игры:*** развивать двигательные навыки; закреплять представление о поведении птиц зимой.

***Количество играющих детей*: от 10 человек.**

 ***Описание игры:*** В середине площадки на расстоянии друг от друга стоят два ребенка «Солнышко» и «Снежинка». «Птицы» бегают врассыпную со словами:

Птички летают, зерна собирают.

Маленькие птички, птички-невелички**.**

После этих слов «перелетные птицы» бегут к Солнцу, а «зимующие» - к снежинке. Чей круг быстрее соберется, тот и выиграл.

***Количество повторов игры:*** 5 – 6 раз.

**3.«Снежная баба» (массовая)**

***Цель игры:*** развивать двигательную активность.

***Количество играющих детей*: от 10 человек.**

 ***Описание игры:*** Выбирается «Снежная баба». Она стоит в конце площадки. Дети идут к ней, притоптывая,

Баба Снежная стоит,

Утром дремлет, днями спит.

Вечерами тихо ждет,

Ночью всех пугать идет.

На эти слова «Снежная баба» просыпается и ловит детей. Кого поймает, тот становится «Снежной бабой».

***Количество повторов игры:*** 5 – 6 раз.

**4.«Мороз» (хороводная)**

***Цель игры:*** развивать у детей умение выполнять движения по сигналу,  выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

***Количество играющих детей*: от 10 до 30 детей**

***Описание игры:*** Перед игрой выбирают считалкой водящего – «Мороза». Дети встают в круг и берутся за руки. «Мороз» встает в центр круга. Водят хоровод и говорят:

Идет Зимушка-Зима,

У ней белая коса.

С ней идут три тетки –

Белые поддевки:

Метель, Вьюга да Пурга.

У тех теток есть слуга:

Злющий дядька Мороз,

Кого схватит – тот замерз!

После этих слов дети разбегаются, а «Мороз» старается их осалить, «заморозить». Тот, кого морозу удалось осалить должен замереть на месте, расставив руки в сторону. Остальные игроки могут его «разморозить» – бросить в него снежком (и, конечно, попасть). Когда все игроки, кроме одного, заморожены, игра заканчивается и последний, самый ловкий игрок, становиться новым «Морозом».

***Количество повторов игры:*** 5-6 раз

**5.«Северный олень» (массовая)**

**Цель игры:** развитие двигательных и коммуникативных способностей.

***Количество играющих детей*: от 10 до 20 детей.**

 ***Описание игры:*** Игроки встают в круг и берутся за руки. Один из игроков — «северный олень». Он встает в центр круга. Дети то сужают круг, то расходятся, говоря при этом:

— Ах! Тепло ли тебе, олень?

Холодно ли тебе, олень?

— Мне не так тепло.

Мне не так холодно.

Приоденьте меня,

Приукутайте.

С молодца — поясок,

С красной девушки — платок.

При последних словах дети отпускают руки и разбегаются в разные стороны. «Олень» старается догнать их. Пойманный становится «оленем». Игра начинается снова.

*Особые замечания:* пойманный игрок может выбывать из игры, тогда «олень» продолжает догонять игроков, чтобы осалить их.

***Количество повторов игры:*** 5-6 раз.

**6.«Жмурки» (массовая)**

***Цель игры:*** развивать умение действовать по сигналу, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

***Количество играющих детей*: от 10 детей.**

***Описание игры:*** Выбирается *«жмурка»*. Ему завязывают глаза, заставляют повернуться несколько раз вокруг себя. Между играющими и *«жмуркой»* завязывается диалог:

- кот, кот, на чем стоишь?

- на квашне.

- что в квашне?

- квас

- лови мышей, а не нас.

После этих слов участники разбегаются, а *«жмурка»* их ловит. Кого он поймал – тот становится *«жмуркой»*

***Количество повторов игры:*** 3-4 раза

**КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ДВОРОВЫХ ИГР**

**для детей старшего дошкольного возраста**

**Время года:ВЕСНА**

***ЗАЗЫВАЛКА***

Таю, таю, налетаю

Вас в игру всех приглашаю

Мы собрались поиграть

Ну, кому же начинать?

Раз, два, три-

Начинаешь водить ты!

**Народные игры**

1. **«Бояре» (командная)**

***Цель*:**развивает умение быть в команде и выигрывать в ситуации «один против всех».

***Количество команд:***от двух до пяти.

***Описание игры:***участники этой старинной русско-народной игры делятся на две равные команды и становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, на расстоянии 10–15 м. Команды двигаются навстречу, произнося по очереди длиннуюречевку:

«Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли…»

Диалог заканчивается словами:

«Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда».

Тот, кого выбирают невестой, должен после этого разбежаться и прорвать цепь противника. Если попытка оказывается удачной, игрок возвращается в свою команду, если нет — остается в другой. Следующий кон начинает проигравшая команда.

***Количество повторов игры***: от 3-4 раз.

1. **«Верба – вербочка»(массовая)**

***Цель*:**развивать координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей.

***Описание игры:***Дети выбирают водящих, девочку и мальчика. Играющие встают в два круга и начинают движение. На слово «вьет» девочка и мальчик разрывают хоровод и делают руками «воротики». Дети проходят в них, под конец разрывают весь хоровод и танцуют.

Верба, верба, вербочка,
Вербочка кудрявая.
Не расти, верба, во ржи,
Расти, верба, на меже.
Как во городе царевна
Посреди круга стоит,
Ее ветер не берет,
Канарейка гнездо вьет.
Канарейка — Машенька,
Соловейка — Ванечка.
Люди спросят: «Кто такой?»
«Ваня, — скажет, — милый мой».

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Огородник» (массовая)**

***Цель*:**развивать координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей.

***Описание игры: в*** центре большого круга ставят «пенёк» (стульчик), в круге складывают колышки (либо игрушки, обозначающие овощи). Все играющие стоят за кругом. «Огородник» сидит на пенечке и «тешет колышки», при этом приговаривает:

На пенечке я сижу,

Мелки колышки тешу,

Огород горожу.

С окончанием слов играющие стараются быстро вбежать в огород и унести колышки («овощи»). Ребенок, до которого дотронулся «огородник», выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех наберет колышков.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Аисты и лягушки»(командная)**

***Цель*:** закрепление в игровой форме навыков бега, прыжков на двух ногах, развитие ловкости, координации движений.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей.

***Описание игры:***дети делятся на две группы: «аисты» и «лягушки» - и располагаются на противоположных сторонах площадки. Аисты стоят на одной ноге, а Лягушки прыгают к ним со словами:

На одной ноге стоишь,

На болото ты глядишь,

А мы весело, прыг – скок,

Догони – ка нас, дружок!

(«Аисты» догоняют «Лягушек».На следующий раз дети меняются ролями).

***Количество повторов игры***: от 3-4 раз.

1. **«Гори ясно»(массовая)**

***Цель*:**развивать у детей ловкость, быстроту,закрепление в игровой форме навыков бега.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей.

***Описание игры:***дети стоят в кругу и держатся за руки. В середине – ребенок с платочком в руке (водящий). Сначала дети идут по кругу вправо, а водящий машет платочком. Затем дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий двигается поскоками внутри круга. С окончанием музыки останавливаются и поворачиваются лицом к двум стоящим в кругу детям. Затем играющие хором поют считалку:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Раз, два, три!

На слова «Раз, два, три» дети три раза хлопают в ладоши, а водящий три раза взмахивает платочком. После этого двое ребят, напротив которых остановился водящий, поворачиваются спиной друг к другу и обегают круг. Каждый стремится прибежать первым, чтобы взять у водящего платок и поднять его вверх.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Ворон» (массовая)**

***Цель*:**способствуют развитию ловкости, быстроты движений.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей.

***Описание игры:***дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребенок – ворон ( он стоит в кругу вместе со всеми).

Ой, ребята, та-ра-ра!

На горе стоит гора,

(дети идут к центру круга дробным шагом)

А на той горе дубок,

А на дубе воронок.

(тем же шагом дети идут назад, расширяя круг, и оставляют в центре «ворона»)

Ворон в красных сапогах,

В позолоченных серьгах.

(ворон пляшет, дети повторяют его движения)

Черный ворон на дубу,

Он играет во трубу.

Труба точеная,

Позолоченная,

Труба ладная,

Песня складная.

С окончанием песни «ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза. Ворон обегает круг, дотрагивается до чьей – нибудь спины, а сам становится в круг. С началом песни ребенок, до которого дотронулись, становится вороном.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Шатёр» (массовая)**

***Цель*:**способствуют развитию ловкости, быстроты движений, внимания.

***Количество играющих:*** от15 до 60 детей.

***Описание игры***: участники игры делятся на 3-4 подгруппы. Каждая подгруппа образует круг по углам площадки. В центре каждого круга ставится стул, на котором вешают платок с узорами. Дети берутся за руки, идут по кругу шагом вокруг стульев, поют и приговаривают:

Мы весёлые ребята.

Соберемся все в кружок,

Поиграем и попляшем,

И помчимся на лужок.

С окончанием пения дети перестраиваются в один общий круг. Взявшись за руки, подскоками двигаются по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу «Строим шатер») дети быстро бегут к своим стульям, берут платки и натягивают их над головами в виде шатра (крыши). Выигрывает группа, которая первой построит «Шатер».

***Количество повторов игры***: от 3-4 раз.

1. **«Грачи летят» (массовая)**

***Цель*:**способствуют развитию внимания,ловкости, координации движений.

***Количество играющих:*** от 10 до 30 детей.

***Описание игры:***дети становятся в круг. Идут по кругу в одну сторону.

Ведущий выходит на середину и поет:

Грачи летят,

На всю Русь трубят:

-Гу-гу-гу-

Мы несем весну!

Он поднимает руки вверх, показывая, как летят грачи.

Летят! Летят! – *кричат дети и поднимают руки.* Дети идут по кругу в другую сторону.

Журавли летят

На всю Русь кричат.

Гу-гу-гу!

Не догнать нас никому!

**Летят! Летят! –** *кричат дети и поднимают руки.*

Дети снова меняют направление движения, идут по кругу в другую сторону.

Поросята летят,

Полосаты визжат.

Хрю-хрю-хрю

Надоело нам в хлеву!

Летят, ле… - ошибаются некоторые дети и поднимают руки вверх. Кто ошибается – тот выходит из игры. Далее можно называть и других птиц и животных.

***Количество повторов игры***: от 4-6 раз.

1. **«Золотые ворота» (массовая)**

***Цель*:**способствуют развитию внимания,ловкости, координации движений.

***Количество играющих:*** от 10 до 30 детей.

***Описание игры:***одна пара играющих берется за руки и поднимает их вверх, образуя ворота. Остальные участники игры, взявшись за руки, цепочкой проходят через ворота и напевают:

Идет матушка Весна,

Отворяй-ка ворота.

Первый март пришел –

Всех детей привел.

А за ним и апрель –

Отворил окно и дверь.

А уж как пришел май –

Сколько хошь теперь гуляй!

Пропустив всех несколько раз, игроки, образующие ворота, каждого спрашивают, какую он выбирает сторону – правую или левую.

Разделившись на 2 команды все составляют новые пары и взявшись за руки, подняв их вверх, становятся в ряд за воротами. Один из играющих, не имеющий пары, входит в ворота, и ему поют:

Ходит матушка Весна

По полям, лесам одна

Первый раз прощается,

Другой раз запрещается

А на третий раз не пропустим Вас!

Затем он ребром ладони разъединяет руки стоящих пар . образовавшиеся 2 команды меряются силой – перетягивают канат.

***Количество повторов игры***: от 2-3 раз.

1. **Русская народная хороводная игра «Вьюн» (массовая)**

***Цель*:** способствуют развитию внимания, ловкости, координации движений.

***Количество играющих:*** от 10 до 30 детей.

***Описание игры: в***се участники хоровода встают в круг. Можно взяться за руки. Исполняется песня «Со вьюном я хожу»:

Со вьюном я хожу,

(все участники хоровода двигаются к центру, плавно поднимая руки)

С золотым я хожу,

(хоровод  расходится от центра, руки опускаются)

Я не зная, куда вьюн положу,

Я не зная куда вьюн положу.

(участники хоровода поднимают руки вверх и раскачивают ими из стороны в сторону)

Положу я вьюн, положу я вьюн

Положу я вьюн на правое плечо,

Положу я вьюн на правое плечо.

(Левую рука кладут на свое правое плечо, а правой рукой берут левую руку впередистоящего участника хоровода. Хоровод медленно двигается по кругу)

А со правого, а со правого,

А со правого налево положу,

А со правого налево положу.

(Хоровод меняет направление движение, меняется положение рук – теперь правая рука на своем левом плече, а левая рука на левом плече соседа)

***Количество повторов игры***: от 3-4 раз.

1. **Горелки с платочком (массовая)**

**Цель:** способствуют развитию внимания, ловкости, координации движений.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:**все участники игры встают парами друг за другом, водящий стоит впереди колонны и держит в руке над головой платочек. Играющие говорят хором:

*Гори, гори, масло,
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо,
Птички летят!*

После слов «Птички летят!» игроки последней пары стремительно бегут вперед, и кто из них первый возьмет платочек, тот встает с водящим впереди колонны, а опоздавший «горит».

*Горелки с платочком*

*По материалам сборника Марии Литвиновой "Русские народные подвижные игры"
Художники Е. Н. Рудько, И. С. Слуцнер*

**Игры с предметами:**

1. **«Лягушка» (массовая)**

**Цель:** развивать у детей ловкость, быстроту. Учить прыгать вперед-назад через предмет*,* развить координацию, моторику движений, внимание, целеустремленность.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей

**Описание игры:** на стене рисуется линия (чем выше, тем интереснее) – ниже нее мяч кидать нельзя. Игроки выстраиваются в ряд, друг за другом. Первый игрок кидает мяч, тот ударяется о стенку, отскакивает, ударяется о землю, и в этот момент игрок должен через него перепрыгнуть. Мяч подхватывает следующий игрок, повторяя то же самое, – и так по кругу.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Колечко-колечко»(массовая)**

**Цель:** способность следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.

**Описание игры:**игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Перебежки» (командная)**

**Цель:** учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую с увертыванием, формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей

***Описание игры*:д**ети делятся на 2 команды, встают друг напротив друга на расстоянии 3-4 метров и начинают перебрасывать мяч друг другу. Если ребенок не поймал мяч, он переходит в другую команду и встаёт за игроком, который бросил ему мяч. Выигрывает та команда, в которую больше перешло игроков. Мяч игроки перебрасывают по порядку друг другу. Тот, кто начнет игру, может придумать любое упражнение, а другие должны за ним повторить.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Круглый город» (командная)**

**Цель:**  формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей

***Описание игры*:**играющие делятся на две команды и определяют, кому начинать игру. Чертят «город»: одна команда становится в него, а другая идет прятать мячик, который дается одному из играющих. Прятавшие мячик возвращаются, причем каждый держит руку в кармане или за пазухой, чтобы находящиеся в «городе» не могли догадаться, у кого мячик. Ребята бегают вокруг «города», приговаривая:

«Уж я иного огрею, уж я иного ожгу!»

Тот, у кого мячик, выжидает удобного случая запятнать соперника. В случае промаха все кричат: **«Сгорел!»**, и игрок выходит из игры. Если же играющему удается попасть, то тот, в кого он попал, должен ответить тем же, иначе тоже проиграет.

***Количество повторов игры***: игра продолжается до тех пор, пока не будет запятнан последний из игроков в «городе».

1. **«Отдай хвостик» (массовая)**

**Цель:**  формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость.

***Количество играющих:*** от 10 до 30 детей.

**Описание *игры***:все играющие, кроме водящего, засовывают себе сзади за пояс или в боковой карман кончик яркой цветной ленточки длиной 50–70 см. Когда ребята разбегаются в разные стороны по площадке, за ними развеваются их разноцветные «хвостики». Водящий пытается догнать кого-нибудь, чтобы сорвать ленточку.

***Количество повторов игры***: игра продолжается до тех пор, пока не будет сорванапоследняя ленточка. Затем водящий меняется и игра может повторяться.

1. **«Принеси палочку!» (командная)**

**Цель:**  формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость, закрепление в игровой форме навыков бега,

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей

***Описание игры:д***ля этой спортивной командной игры нужно подготовить две совершенно одинаковые палочки длиной 40 см и толщиной 2–3 см.

На своей палочке команда делает какой-либо отличительный знак: рисует черточку или крестик, делает зарубку. После этого команды меняются палочками. Теперь победа команды в основном зависит от капитанов. Это должны быть самые сильные игроки. Они вместе со своими командами подходят к черте метания и по команде ведущего стараются забросить палочку как можно дальше. Они могут бросать с места или с разбега. Как только палочка, брошенная капитаном соперников, коснулась земли, команда может бежать за ней. Тот, кто первым найдет палочку, бегом несет ее ведущему.

Побеждает команда, которая принесет свою палочку первой. Ведущий должен быть очень внимательным и следить, чтобы команды выбегали за черту лишь тогда, когда их палочка приземлится.

***Количество повторов игры***: от 4-6 раз.

1. **«Жмурки с колокольчиком» (массовая)**

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

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей.

***Описание игры: о***дному из детей дают колокольчик. Двое – трое других детей – жмурки. Им завязывают глаза. Ребенок с колокольчиком и другие дети убегают, а жмурки их догоняют. Если жмуркеудается поймать кого-то из детей, то этот ребенок на время выбывает из игры.

***Количество повторов игры***:игра повторяется до тех пор пока не будет пойман последний ребенок, затем жмуркой становится тот кого поймали последним.

## «Пекарь» (массовая)

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

***Количество играющих:*** от 5 до 15.

**Инвентарь:**

* палки;
* жестяная банка (пластиковая бутылка, деревянная чурка и т.д.);
* мел (чтобы расчертить площадку).

Сначала нужно подготовить площадку для игры (примерно 10 на 6 метров). Параллельно короткой стороне площадки через каждые метр-полтора чертятся линии: 1 линия – пешка (солдат); 2 линия – дама; 3 линия – короли; 4 линия – тузы и т.д.

От начала площадки до последней линии – зона званий; от последней линии до конца площадки – зона пекаря (царя, попа и т.д.).

На расстоянии 5 метров от последней линии чертится круг, в который ставится рюха (иногда – на кирпич).

***Описание игры*: с**начала выбирают «Пекаря» и устанавливают очередность сбивания рюхи. Для этого игроки ставят один конец палки на носок стопы, а другой упирают в ладошку, после чего толкают палку вдаль ногой. Чья палка улетела дальше всех, сбивает рюху первым; чья ближе всех – тот «Пекарь».

«Пекарь» занимает позицию «за банкой», игроки – у первой линии. Далее игроки битой по очереди пытаются выбить рюху. После этого начинается «штурм» – игроки бегут за своими битами и возвращаются обратно в «зону званий». «Пекарь» в это время бежит за рюхой, устанавливает её на место и защищает ее. Но главная его задача – не дать «выкрасть» палку со своей территории. К тому же, он пытается коснуться игроков своей битой и после этого сбить рюху сам.

Тот, кого «Пекарь» коснулся, становится «Пекарем» в следующем коне, а старый «Пекарь» становится игроком.

За каждую сбитую рюху игрок повышается в звании (продвигается дальше по полю и приближался к рюхе).

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **[Шапка-невидимка» (массовая)](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)**

**[Цель:](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)**[формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость.](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)

***[Количество играющих:](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)*** [от 10 до 30 детей.](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)

**[Описание](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A) *[игры](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)***[:](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)держа руки за спиной, играющие становятся плечом к плечу по кругу. У одного из них в руках «шапка-невидимка» – треуголка, сложенная из листа бумаги. Водящий – в середине круга.

По сигналу участники игры начинают передавать за спиной шапку друг другу, стараясь делать это так, чтобы водящий не знал, у кого она находится. Водящий ходит по кругу и зорко следит за движениями играющих.

Время от времени он останавливается и, указывая на одного из игроков, громко говорит: «Руки!» Тот, к кому обращается водящий, должен сейчас же вытянуть руки вперед. Если при этом шапка окажется у игрока, он сменяет водящего.

В минуту опасности нельзя бросать шапку на пол. Нарушивший это правило выходит из игры. Любой участник игры, когда к нему попадет шапка, может надеть ее себе на голову, если только водящий не обращает на него внимания или находится не очень близко. Секунду покрасовавшись в шапке, надо снять ее и пустить по кругу. Если водящий запятнает, когда шапка на голове, придется уступить ему свое место, а самому водить.

***Количество повторов игры***: от 4-6 раз.

1. **«Малечина-калечина» (массовая)**

**[Цель:](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)**[развивать ловкость, умение концентрировать внимание, крупную моторику.](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)

***[Количество играющих:](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)*** [от 2 до 30 детей.](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)

***[Описание игры](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)***[:](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)и грающие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20-30 см). Все произносят такие слова:
- Малечина - калечина,
- Сколько часов
- Осталось до вечера,
- До зимнего?
После слов «до зимнего», дети ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки.

Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три…десять». Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет.

Ведущий может давать разные задания: играющие, удерживая палку, должны ходить, приседать, поворачиваться вправо, влево, вокруг себя. Дети должны разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

**Вариант**: для усложнения задания игрокам можно предложить удерживать одновременно две палочки на двух ладонях.

***Количество повторов игры***: от 4-6 раз.

**Игры без предметов:**

1. **«Стоп!» (массовая)**

**Цель:** развивать координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей

***Описание игры: з***адача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести:

Быстрее шагай, смотри не зевай — стоп.

 Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Караси и щука» (массовая)**

**Цель:** разви­тие ловкости, быстроты реакции, развитие уменийвыполнять движения по сигналу.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей

**Описание игры: н**а противоположных сторонах площадки отмечают место норы, где от щуки прячутся караси. Щука живет в камышах. Перед началом игры все караси собираются в одной норе.

По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Пойманные караси из игры не выходят, они берут друг друга за руки и встают на середину площадки, образуя сеть. Оставшиеся караси, с одной стороны площадки на другую, проходят через сеть. Пойманных становится всё больше, сеть – все длиннее. Тогда из сети делают корзинку, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзину. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей. Щука не должна забегать в корзину за карасями. Осаленные игроки делаютсеть, когда их не менее 3-4 . Если игроков не достаточно для цепи они просто стоят в стороне и жду еще пойманных.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Краски и маляр» (массовая)**

**Цель:** обучение детей основным видам движения (ходьба, бег, прыжки), развитие воображения у детей.

***Количество играющих:*** от 5 до 20 детей

***Описание игры:***дети выбирают хозяина и двух покупателей, все остальные краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали цвет, хозяин приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучится: «Тук-тук!» - «Кто там?» - «Покупатель». – «Зачем пришел?» - «Краской». – «За какой?» - «За голубой». Если краски нет хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси». Если есть, то забирает краски.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Светофор» (массовая)**

***Цель:*** развивает координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей

***Описание игры: р***исуется "дорога" - две черты. Определяются и боковые границы, дальше которых убегать нельзя. Все игроки встают на одной из сторон дороги, водящий спиной к ним в центре дороги. Водящий называет какой-нибудь цвет и быстро поворачивается. У кого этот цвет есть в одежде, показывает его и спокойно проходит, остальные должны перебежать "дорогу", не попавшись водящему. Кого водящий осалил, становится водящим.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Зайчик» (массовая)**

**Цель:** приучать детей реагировать на звуковой сигнал.

***Количество играющих:*** от 5 до 20 детей

***Описание игры:*** игроки встают в один ряд перед водящим.Каждый говорит по очереди:

"Зайчик-зайчик, сколько время,

я спешу на день рожденья,

а часы мои стоят,

ничего не говорят".

В ответ водящий говорит сколько каких шагов надо пройти этому человеку (как в игре хале-халло, шаги могут быть разные, от гигантов до лилипутиков). Кто окажется ближе к водящему, тот выиграл.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Совушка-сова»(массовая)**

**Цель:**  тренировать координацию движений, реакцию, внимательность.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей

***Описание игры:п***о считалке выбирается ведущий (сова).

Днем сова спит, а все двигаются.Ночью все должны замереть, сова ловит того, кто шелохнется.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Хромая лиса» (массовая)**

**Цель:** развивать умение быстро бегать, тренировать координацию движений, реакцию, внимательность,

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей

***Описание игры: в***одящий (Хромая лиса) должен запятнать кого-либо из игроков, после чего тот становится Хромой Лисой. У водящего должна быть «нора». Для этого используется свободный угол комнаты. Нора отделяется от остальной комнаты полукруглой чертой, проведенной мелом на полу. Все игроки бегают на двух ногах, а Хромая Лиса должна догонять их, прыгая на одной ноге. В начале игры Лиса уходит в свою нору, где она имеет право стоять на двух ногах. Но выйдя из норы, она уже должна скакать на одной. Остальные игроки стараются ее выманить. Они, то подбегают к норе, то отскакивают подальше, лают, изображая охотничьих собак, дразнят: «Хромая лиса! Хромая лиса!». Хромая лиса старается запятнать игроков и, если ей это удалось, она может встать на обе ноги.

А новая Хромая Лиса должна поспешить в нору, так как она может пятнать кого-либо только после того, как побывает в норе и выскочит от туда на одной ноге. Лисе разрешается пятнать игроков и не выходя из норы, т.е. даже стоя на обеих ногах.

Хромая Лиса должна все время скакать на той ноге, на которой она вышла из норы. Если Лиса переменит ногу, или встанет на обе ноги, или даже просто коснется пола другой ногой, она должна отправляться в свою нору и начинать водить снова.

Никто из играющих, кроме Лисы, не имеет права входить в нору или даже наступать на черту.

***Количество повторов игры***: от 3-4 раз.

1. **«Водяной» (массовая)**

***Цель:***  тренировать координацию движений, внимательность, моторику рук , сообразительность, память.

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей

***Описание игры:***

Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

*Дедушка водяной,*

*Что сидишь ты под водой?*

*Выгляни на чуточку,*

*На одну минуточку.*

Дети останавливаются, водяной встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих, на ощупь определяет, кто перед ним. Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим.

***Количество повторов игры***: от 4-6 раз.

1. **«Запрещённое движение»**

**Цель:** развивать моторную память, внимание.

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей

***Описание игры:***игроки строятся в круг, в центре – ведущий. Он выполняет различные движения, указав, какое из них – запрещённое. Дети повторяют все движения, кроме запрещённого. Те, кто повторили запрещённое движение, получают штрафные очки.

Отмечаются игроки, которые не получили штрафных очков.

Запрещённое движение надо менять через 4 – 5 повторений.

***Количество повторов игры***: от 4-6 раз.

1. **«Зеркало» (массовая)**

**Цель:** воспитывать артистичность и выразительность движений, развивать внимание.

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей

***Описание игры:***игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Дети – это отражение водящего в зеркале. Водящий «перед зеркалом» выполняет различные имитационные действия (расчёсывается, поправляет одежду, строит рожицы и т. д.) .

Игроки одновременно с водящим копируют все его действия, стараясь точно передать не только жесты, но и мимику.

Роль водящего может выполнять как педагог, так и ребёнок.

***Количество повторов игры***: от 4-6 раз.

1. **«Фантазёры» (массовая)**

**Цель:** формировать творческое воображение, воспитывать артистичность и выразительность движений, развивать внимание.

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей

***Описание игры:***Игроки шагают в колонне по одному, педагог громко называет любой предмет, животное, растение (лодка, волк, стул и т. д.). Дети останавливаются и позой, мимикой, жестами пытаются изобразить то, что назвал педагог. Отмечается самый интересный образ.

Каждый игрок старается придумать свою фигуру.

1. **«Повтори наоборот» (массовая)**

**Цель:** формировать творческое воображение, воспитывать артистичность и выразительность движений, развивать внимание.

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей

***Описание игры:*** развивать пространственную координацию.

Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Он показывает детям различные движения, которые они должны повторить наоборот. Например, водящий выпрямляет руки вперёд – дети должны отвести их назад, поднимает голову вверх – дети опускают голову вниз и т. д. Отмечаются самые внимательные игроки.

**Народные игры**

1. **«Бояре» (командная)**

***Цель*:**развивает умение быть в команде и выигрывать в ситуации «один против всех».

***Количество команд:***от двух до пяти.

***Описание игры:***участники этой старинной русско-народной игры делятся на две равные команды и становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, на расстоянии 10–15 м. Команды двигаются навстречу, произнося по очереди длиннуюречевку:

«Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли…»

Диалог заканчивается словами:

«Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда».

Тот, кого выбирают невестой, должен после этого разбежаться и прорвать цепь противника. Если попытка оказывается удачной, игрок возвращается в свою команду, если нет — остается в другой. Следующий кон начинает проигравшая команда.

***Количество повторов игры***: от 3-4 раз.

1. **«Верба – вербочка»(массовая)**

***Цель*:**развивать координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей.

***Описание игры:***Дети выбирают водящих, девочку и мальчика. Играющие встают в два круга и начинают движение. На слово «вьет» девочка и мальчик разрывают хоровод и делают руками «воротики». Дети проходят в них, под конец разрывают весь хоровод и танцуют.

Верба, верба, вербочка,
Вербочка кудрявая.
Не расти, верба, во ржи,
Расти, верба, на меже.
Как во городе царевна
Посреди круга стоит,
Ее ветер не берет,
Канарейка гнездо вьет.
Канарейка — Машенька,
Соловейка — Ванечка.
Люди спросят: «Кто такой?»
«Ваня, — скажет, — милый мой».

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Огородник» (массовая)**

***Цель*:**развивать координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей.

***Описание игры: в*** центре большого круга ставят «пенёк» (стульчик), в круге складывают колышки (либо игрушки, обозначающие овощи). Все играющие стоят за кругом. «Огородник» сидит на пенечке и «тешет колышки», при этом приговаривает:

На пенечке я сижу,

Мелки колышки тешу,

Огород горожу.

С окончанием слов играющие стараются быстро вбежать в огород и унести колышки («овощи»). Ребенок, до которого дотронулся «огородник», выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех наберет колышков.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Аисты и лягушки»(командная)**

***Цель*:** закрепление в игровой форме навыков бега, прыжков на двух ногах, развитие ловкости, координации движений.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей.

***Описание игры:***дети делятся на две группы: «аисты» и «лягушки» - и располагаются на противоположных сторонах площадки. Аисты стоят на одной ноге, а Лягушки прыгают к ним со словами:

На одной ноге стоишь,

На болото ты глядишь,

А мы весело, прыг – скок,

Догони – ка нас, дружок!

(«Аисты» догоняют «Лягушек».На следующий раз дети меняются ролями).

***Количество повторов игры***: от 3-4 раз.

1. **«Гори ясно»(массовая)**

***Цель*:**развивать у детей ловкость, быстроту,закрепление в игровой форме навыков бега.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей.

***Описание игры:***дети стоят в кругу и держатся за руки. В середине – ребенок с платочком в руке (водящий). Сначала дети идут по кругу вправо, а водящий машет платочком. Затем дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий двигается поскоками внутри круга. С окончанием музыки останавливаются и поворачиваются лицом к двум стоящим в кругу детям. Затем играющие хором поют считалку:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Раз, два, три!

На слова «Раз, два, три» дети три раза хлопают в ладоши, а водящий три раза взмахивает платочком. После этого двое ребят, напротив которых остановился водящий, поворачиваются спиной друг к другу и обегают круг. Каждый стремится прибежать первым, чтобы взять у водящего платок и поднять его вверх.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Ворон» (массовая)**

***Цель*:**способствуют развитию ловкости, быстроты движений.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей.

***Описание игры:***дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребенок – ворон ( он стоит в кругу вместе со всеми).

Ой, ребята, та-ра-ра!

На горе стоит гора,

(дети идут к центру круга дробным шагом)

А на той горе дубок,

А на дубе воронок.

(тем же шагом дети идут назад, расширяя круг, и оставляют в центре «ворона»)

Ворон в красных сапогах,

В позолоченных серьгах.

(ворон пляшет, дети повторяют его движения)

Черный ворон на дубу,

Он играет во трубу.

Труба точеная,

Позолоченная,

Труба ладная,

Песня складная.

С окончанием песни «ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза. Ворон обегает круг, дотрагивается до чьей – нибудь спины, а сам становится в круг. С началом песни ребенок, до которого дотронулись, становится вороном.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Шатёр» (массовая)**

***Цель*:**способствуют развитию ловкости, быстроты движений, внимания.

***Количество играющих:*** от15 до 60 детей.

***Описание игры***: участники игры делятся на 3-4 подгруппы. Каждая подгруппа образует круг по углам площадки. В центре каждого круга ставится стул, на котором вешают платок с узорами. Дети берутся за руки, идут по кругу шагом вокруг стульев, поют и приговаривают:

Мы весёлые ребята.

Соберемся все в кружок,

Поиграем и попляшем,

И помчимся на лужок.

С окончанием пения дети перестраиваются в один общий круг. Взявшись за руки, подскоками двигаются по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу «Строим шатер») дети быстро бегут к своим стульям, берут платки и натягивают их над головами в виде шатра (крыши). Выигрывает группа, которая первой построит «Шатер».

***Количество повторов игры***: от 3-4 раз.

1. **«Грачи летят» (массовая)**

***Цель*:**способствуют развитию внимания,ловкости, координации движений.

***Количество играющих:*** от 10 до 30 детей.

***Описание игры:***дети становятся в круг. Идут по кругу в одну сторону.

Ведущий выходит на середину и поет:

Грачи летят,

На всю Русь трубят:

-Гу-гу-гу-

Мы несем весну!

Он поднимает руки вверх, показывая, как летят грачи.

Летят! Летят! – *кричат дети и поднимают руки.* Дети идут по кругу в другую сторону.

Журавли летят

На всю Русь кричат.

Гу-гу-гу!

Не догнать нас никому!

**Летят! Летят! –** *кричат дети и поднимают руки.*

Дети снова меняют направление движения, идут по кругу в другую сторону.

Поросята летят,

Полосаты визжат.

Хрю-хрю-хрю

Надоело нам в хлеву!

Летят, ле… - ошибаются некоторые дети и поднимают руки вверх. Кто ошибается – тот выходит из игры. Далее можно называть и других птиц и животных.

***Количество повторов игры***: от 4-6 раз.

1. **«Золотые ворота» (массовая)**

***Цель*:** способствуют развитию внимания, ловкости, координации движений.

***Количество играющих:*** от 10 до 30 детей.

***Описание игры:***одна пара играющих берется за руки и поднимает их вверх, образуя ворота. Остальные участники игры, взявшись за руки, цепочкой проходят через ворота и напевают:

Идет матушка Весна,

Отворяй-ка ворота.

Первый март пришел –

Всех детей привел.

А за ним и апрель –

Отворил окно и дверь.

А уж как пришел май –

Сколько хошь теперь гуляй!

Пропустив всех несколько раз, игроки, образующие ворота, каждого спрашивают, какую он выбирает сторону – правую или левую.

Разделившись на 2 команды все составляют новые пары и взявшись за руки, подняв их вверх, становятся в ряд за воротами. Один из играющих, не имеющий пары, входит в ворота, и ему поют:

Ходит матушка Весна

По полям, лесам одна

Первый раз прощается,

Другой раз запрещается

А на третий раз не пропустим Вас!

Затем он ребром ладони разъединяет руки стоящих пар . образовавшиеся 2 команды меряются силой – перетягивают канат.

***Количество повторов игры***: от 2-3 раз.

1. **Русская народная хороводная игра «Вьюн»(массовая)**

***Цель*:**способствуют развитию внимания, ловкости, координации движений.

***Количество играющих:*** от 10 до 30 детей.

***Описание игры:***Все участники хоровода встают в круг. Можно взяться за руки. Исполняется песня «Со вьюном я хожу»:

Со вьюном я хожу,

(все участники хоровода двигаются к центру, плавно поднимая руки)

С золотым я хожу,

(хоровод  расходится от центра, руки опускаются)

Я не зная, куда вьюн положу,

Я не зная куда вьюн положу.

(участники хоровода поднимают руки вверх и раскачивают ими из стороны в сторону)

Положу я вьюн, положу я вьюн

Положу я вьюн на правое плечо,

Положу я вьюн на правое плечо.

(Левую рука кладут на свое правое плечо, а правой рукой берут левую руку впередистоящего участника хоровода.Хоровод медленно двигается по кругу)

А со правого, а со правого,

А со правого налево положу,

А со правого налево положу.

(Хоровод меняет направление движение, меняется положение рук – теперь правая рука на своем левом плече, а левая рука на левом плече соседа)

***Количество повторов игры***: от 3-4 раз.

1. **Горелки с платочком (массовая)**

**Цель:** способствуют развитию внимания, ловкости, координации движений.

**Количество играющих:** от 10 до 30 детей.

**Описание игры:**все участники игры встают парами друг за другом, водящий стоит впереди колонны и держит в руке над головой платочек. Играющие говорят хором:

*Гори, гори, масло,
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо,
Птички летят!*

После слов «Птички летят!» игроки последней пары стремительно бегут вперед, и кто из них первый возьмет платочек, тот встает с водящим впереди колонны, а опоздавший «горит».

*Горелки с платочком*

*По материалам сборника Марии Литвиновой "Русские народные подвижные игры"
Художники Е. Н. Рудько, И. С. Слуцнер*

**Игры с предметами:**

1. **«Лягушка» (массовая)**

**Цель:** развивать у детей ловкость, быстроту. Учить прыгать вперед-назад через предмет*,*развить координацию, моторику движений, внимание, целеустремленность.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей

**Описание игры:**на стене рисуется линия (чем выше, тем интереснее) – ниже нее мяч кидать нельзя. Игроки выстраиваются в ряд, друг за другом. Первый игрок кидает мяч, тот ударяется о стенку, отскакивает, ударяется о землю, и в этот момент игрок должен через него перепрыгнуть. Мяч подхватывает следующий игрок, повторяя то же самое, – и так по кругу.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Колечко-колечко» (массовая)**

**Цель:** способность следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.

**Описание игры:**игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Перебежки» (командная)**

**Цель:** учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую с увертыванием, формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей

***Описание игры*:д**ети делятся на 2 команды, встают друг напротив друга на расстоянии 3-4 метров и начинают перебрасывать мяч друг другу. Если ребенок не поймал мяч, он переходит в другую команду и встаёт за игроком, который бросил ему мяч. Выигрывает та команда, в которую больше перешло игроков. Мяч игроки перебрасывают по порядку друг другу. Тот, кто начнет игру, может придумать любое упражнение, а другие должны за ним повторить.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Круглый город» (командная)**

**Цель:**  формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей

***Описание игры*:**играющие делятся на две команды и определяют, кому начинать игру. Чертят «город»: одна команда становится в него, а другая идет прятать мячик, который дается одному из играющих. Прятавшие мячик возвращаются, причем каждый держит руку в кармане или за пазухой, чтобы находящиеся в «городе» не могли догадаться, у кого мячик. Ребята бегают вокруг «города», приговаривая:

«Уж я иного огрею, уж я иного ожгу!»

Тот, у кого мячик, выжидает удобного случая запятнать соперника. В случае промаха все кричат: **«Сгорел!»**, и игрок выходит из игры. Если же играющему удается попасть, то тот, в кого он попал, должен ответить тем же, иначе тоже проиграет.

***Количество повторов игры***: игра продолжается до тех пор, пока не будет запятнан последний из игроков в «городе».

1. **«Отдай хвостик» (массовая)**

**Цель:**  формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость.

***Количество играющих:*** от 10 до 30 детей.

**Описание *игры***:все играющие, кроме водящего, засовывают себе сзади за пояс или в боковой карман кончик яркой цветной ленточки длиной 50–70 см. Когда ребята разбегаются в разные стороны по площадке, за ними развеваются их разноцветные «хвостики». Водящий пытается догнать кого-нибудь, чтобы сорвать ленточку.

***Количество повторов игры***: игра продолжается до тех пор, пока не будет сорванапоследняя ленточка. Затем водящий меняется и игра может повторяться.

1. **«Принеси палочку!» (командная)**

**Цель:**  формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость, закрепление в игровой форме навыков бега,

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей

***Описание игры:д***ля этой спортивной командной игры нужно подготовить две совершенно одинаковые палочки длиной 40 см и толщиной 2–3 см.

На своей палочке команда делает какой-либо отличительный знак: рисует черточку или крестик, делает зарубку. После этого команды меняются палочками. Теперь победа команды в основном зависит от капитанов. Это должны быть самые сильные игроки. Они вместе со своими командами подходят к черте метания и по команде ведущего стараются забросить палочку как можно дальше. Они могут бросать с места или с разбега. Как только палочка, брошенная капитаном соперников, коснулась земли, команда может бежать за ней. Тот, кто первым найдет палочку, бегом несет ее ведущему.

Побеждает команда, которая принесет свою палочку первой. Ведущий должен быть очень внимательным и следить, чтобы команды выбегали за черту лишь тогда, когда их палочка приземлится.

***Количество повторов игры***:от 4-6 раз.

1. **«Жмурки с колокольчиком» (массовая)**

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

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей.

***Описание игры: о***дному из детей дают колокольчик. Двое – трое других детей – жмурки. Им завязывают глаза. Ребенок с колокольчиком и другие дети убегают, а жмурки их догоняют. Если жмуркеудается поймать кого-то из детей, то этот ребенок на время выбывает из игры.

***Количество повторов игры***:игра повторяется до тех пор пока не будет пойман последний ребенок, затем жмуркой становится тот кого поймали последним.

## «Пекарь» (массовая)

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

***Количество играющих:*** от 5 до 15.

**Инвентарь:**

* палки;
* жестяная банка (пластиковая бутылка, деревянная чурка и т.д.);
* мел (чтобы расчертить площадку).

Сначала нужно подготовить площадку для игры (примерно 10 на 6 метров). Параллельно короткой стороне площадки через каждые метр-полтора чертятся линии: 1 линия – пешка (солдат); 2 линия – дама; 3 линия – короли; 4 линия – тузы и т.д.

От начала площадки до последней линии – зона званий; от последней линии до конца площадки – зона пекаря (царя, попа и т.д.).

На расстоянии 5 метров от последней линии чертится круг, в который ставится рюха (иногда – на кирпич).

***Описание игры*: с**начала выбирают «Пекаря» и устанавливают очередность сбивания рюхи. Для этого игроки ставят один конец палки на носок стопы, а другой упирают в ладошку, после чего толкают палку вдаль ногой. Чья палка улетела дальше всех, сбивает рюху первым; чья ближе всех – тот «Пекарь».

«Пекарь» занимает позицию «за банкой», игроки – у первой линии. Далее игроки битой по очереди пытаются выбить рюху. После этого начинается «штурм» – игроки бегут за своими битами и возвращаются обратно в «зону званий». «Пекарь» в это время бежит за рюхой, устанавливает её на место и защищает ее. Но главная его задача – не дать «выкрасть» палку со своей территории. К тому же, он пытается коснуться игроков своей битой и после этого сбить рюху сам.

Тот, кого «Пекарь» коснулся, становится «Пекарем» в следующем коне, а старый «Пекарь» становится игроком.

За каждую сбитую рюху игрок повышается в звании (продвигается дальше по полю и приближался к рюхе).

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **[Шапка-невидимка» (массовая)](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)**

**[Цель:](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)**[формировать умение действовать по сигналу, развивать быстроту, ловкость.](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)

***[Количество играющих:](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)*** [от 10 до 30 детей.](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)

**[Описание](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A) *[игры](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)***[:](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)держа руки за спиной, играющие становятся плечом к плечу по кругу. У одного из них в руках «шапка-невидимка» – треуголка, сложенная из листа бумаги. Водящий – в середине круга.

По сигналу участники игры начинают передавать за спиной шапку друг другу, стараясь делать это так, чтобы водящий не знал, у кого она находится. Водящий ходит по кругу и зорко следит за движениями играющих.

Время от времени он останавливается и, указывая на одного из игроков, громко говорит: «Руки!» Тот, к кому обращается водящий, должен сейчас же вытянуть руки вперед. Если при этом шапка окажется у игрока, он сменяет водящего.

В минуту опасности нельзя бросать шапку на пол. Нарушивший это правило выходит из игры. Любой участник игры, когда к нему попадет шапка, может надеть ее себе на голову, если только водящий не обращает на него внимания или находится не очень близко. Секунду покрасовавшись в шапке, надо снять ее и пустить по кругу. Если водящий запятнает, когда шапка на голове, придется уступить ему свое место, а самому водить.

***Количество повторов игры***: от 4-6 раз.

1. **«Малечина-калечина»(массовая)**

**[Цель:](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)**[развивать ловкость, умение концентрировать внимание, крупную моторику.](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)

***[Количество играющих:](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)*** [от 2 до 30 детей.](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)

***[Описание игры](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)***[:](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fsupercook.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFfit5ccc45FT01EgKZyNxvufT3A)играющие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20-30 см). Все произносят такие слова:
- Малечина - калечина,
- Сколько часов
- Осталось до вечера,
- До зимнего?
После слов «до зимнего», дети ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки.

Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три…десять». Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет.

Ведущий может давать разные задания: играющие, удерживая палку, должны ходить, приседать, поворачиваться вправо, влево, вокруг себя. Дети должны разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

**Вариант**: для усложнения задания игрокам можно предложить удерживать одновременно две палочки на двух ладонях.

***Количество повторов игры***: от 4-6 раз.

**Игры без предметов:**

1. **«Стоп!» (массовая)**

**Цель:** развивать координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей

***Описание игры: з***адача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести:

Быстрее шагай, смотри не зевай — стоп.

 Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Караси и щука»(массовая)**

**Цель:** разви­тие ловкости, быстроты реакции, развитие уменийвыполнять движения по сигналу.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей

**Описание игры: н**а противоположных сторонах площадки отмечают место норы, где от щуки прячутся караси. Щука живет в камышах. Перед началом игры все караси собираются в одной норе.

По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Пойманные караси из игры не выходят, они берут друг друга за руки и встают на середину площадки, образуя сеть. Оставшиеся караси, с одной стороны площадки на другую, проходят через сеть. Пойманных становится всё больше, сеть – все длиннее. Тогда из сети делают корзинку, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзину. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей. Щука не должна забегать в корзину за карасями. Осаленные игроки делают сеть, когда их не менее 3-4 . Если игроков не достаточно для цепи они просто стоят в стороне и жду еще пойманных.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Краски и маляр»(массовая)**

**Цель:** обучение детей основным видам движения (ходьба, бег, прыжки), развитие воображения у детей.

***Количество играющих:*** от 5 до 20 детей

***Описание игры:***дети выбирают хозяина и двух покупателей, все остальные краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали цвет, хозяин приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучится: «Тук-тук!» - «Кто там?» - «Покупатель». – «Зачем пришел?» - «Краской». – «За какой?» - «За голубой». Если краски нет хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси». Если есть, то забирает краски.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Светофор» (массовая)**

***Цель:*** развиваеткоординацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей

***Описание игры:р***исуется "дорога" - две черты. Определяются и боковые границы, дальше которых убегать нельзя. Все игроки встают на одной из сторон дороги, водящий спиной к ним в центре дороги. Водящий называет какой-нибудь цвет и быстро поворачивается. У кого этот цвет есть в одежде, показывает его и спокойно проходит, остальные должны перебежать "дорогу", не попавшись водящему. Кого водящий осалил, становится водящим.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Зайчик» (массовая)**

**Цель:** приучать детей реагировать на звуковой сигнал.

***Количество играющих:*** от 5 до 20 детей

***Описание игры:***игроки встают в один ряд перед водящим.Каждый говорит по очереди:

"Зайчик-зайчик, сколько время,

я спешу на день рожденья,

а часы мои стоят,

ничего не говорят".

В ответ водящий говорит сколько каких шагов надо пройти этому человеку (как в игре хале-халло, шаги могут быть разные, от гигантов до лилипутиков). Кто окажется ближе к водящему, тот выиграл.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Совушка-сова» (массовая)**

**Цель:**  тренировать координацию движений, реакцию, внимательность.

***Количество играющих:*** от10 до 30 детей

***Описание игры:п***о считалке выбирается ведущий (сова).

Днем сова спит, а все двигаются.Ночью все должны замереть, сова ловит того, кто шелохнется.

***Количество повторов игры***: игра повторяется по желанию детей.

1. **«Хромая лиса» (массовая)**

**Цель:** развивать умение быстро бегать, тренировать координацию движений, реакцию, внимательность,

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей

***Описание игры:***Водящий (Хромая лиса) должен запятнать кого-либо из игроков, после чего тот становится Хромой Лисой. У водящего должна быть «нора». Для этого используется свободный угол комнаты. Нора отделяется от остальной комнаты полукруглой чертой, проведенной мелом на полу. Все игроки бегают на двух ногах, а Хромая Лиса должна догонять их, прыгая на одной ноге. В начале игры Лиса уходит в свою нору, где она имеет право стоять на двух ногах. Но выйдя из норы, она уже должна скакать на одной. Остальные игроки стараются ее выманить. Они, то подбегают к норе, то отскакивают подальше, лают, изображая охотничьих собак, дразнят: «Хромая лиса! Хромая лиса!». Хромая лиса старается запятнать игроков и, если ей это удалось, она может встать на обе ноги.

А новая Хромая Лиса должна поспешить в нору, так как она может пятнать кого-либо только после того, как побывает в норе и выскочит от туда на одной ноге. Лисе разрешается пятнать игроков и не выходя из норы, т.е. даже стоя на обеих ногах.

Хромая Лиса должна все время скакать на той ноге, на которой она вышла из норы. Если Лиса переменит ногу, или встанет на обе ноги, или даже просто коснется пола другой ногой, она должна отправляться в свою нору и начинать водить снова.

Никто из играющих, кроме Лисы, не имеет права входить в нору или даже наступать на черту.

***Количество повторов игры***: от 3-4 раз.

1. **«Водяной» (массовая)**

***Цель:***  тренировать координацию движений, внимательность, моторику рук , сообразительность, память.

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей

***Описание игры:***

Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

*Дедушка водяной,*

*Что сидишь ты под водой?*

*Выгляни на чуточку,*

*На одну минуточку.*

Дети останавливаются, водяной встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих, на ощупь определяет, кто перед ним. Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим.

***Количество повторов игры***: от 4-6 раз.

1. **«Запрещённое движение»**

**Цель:** развивать моторную память, внимание.

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей

***Описание игры:***игроки строятся в круг, в центре – ведущий. Он выполняет различные движения, указав, какое из них – запрещённое. Дети повторяют все движения, кроме запрещённого. Те, кто повторили запрещённое движение, получают штрафные очки.

Отмечаются игроки, которые не получили штрафных очков.

Запрещённое движение надо менять через 4 – 5 повторений.

***Количество повторов игры***: от 4-6 раз.

1. **«Зеркало» (массовая)**

**Цель:** воспитывать артистичность и выразительность движений, развивать внимание.

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей

***Описание игры:***игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Дети – это отражение водящего в зеркале. Водящий «перед зеркалом» выполняет различные имитационные действия (расчёсывается, поправляет одежду, строит рожицы и т. д.) .

Игроки одновременно с водящим копируют все его действия, стараясь точно передать не только жесты, но и мимику.

Роль водящего может выполнять как педагог, так и ребёнок.

***Количество повторов игры***: от 4-6 раз.

1. **«Фантазёры» (массовая)**

**Цель:** формировать творческое воображение, воспитывать артистичность и выразительность движений, развивать внимание.

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей

***Описание игры:***Игроки шагают в колонне по одному, педагог громко называет любой предмет, животное, растение (лодка, волк, стул и т. д.). Дети останавливаются и позой, мимикой, жестами пытаются изобразить то, что назвал педагог. Отмечается самый интересный образ.

Каждый игрок старается придумать свою фигуру.

1. **«Повтори наоборот» (массовая)**

**Цель:** формировать творческое воображение, воспитывать артистичность и выразительность движений, развивать внимание.

***Количество играющих:*** от 5 до 30 детей

***Описание игры:***развивать пространственную координацию.

Игроки находятся на площадке, водящий стоит к ним лицом. Он показывает детям различные движения, которые они должны повторить наоборот. Например, водящий выпрямляет руки вперёд – дети должны отвести их назад, поднимает голову вверх – дети опускают голову вниз и т. д. Отмечаются самые внимательные игроки.

**КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ДВОРОВЫХ ИГР**

**для детей старшего дошкольного возраста**

**Время года:ЛЕТО**

***ЗАЗЫВАЛКА***

Таю, таю, налетаю

Вас в игру всех приглашаю

Мы собрались поиграть

Ну, кому же начинать?

Раз, два, три-

Начинаешь водить ты!

**Игры с предметами**

**Игры с мячом**

 **1.«Съедобное - несъедобное» (массовая)**

**Цель:** формировать у детей внимательность, ловкость, быстроту реакции.

**Количество детей в игре**: от 10 до 30 детей.

**Ход игры:** перед игрой участники договариваются о том, какие мячи ловить, какие отбивать. В данном случае мяч, сопровождаемый названием съедобного предмета, ловится, несъедобного — отбивается. Играющие встают в ряд, а ведущий — в нескольких шагах перед ними, лицом к ним. У ведущего мяч. Он говорит, напри мер: «Груша!» и кидает мяч игроку, тот должен поймать его. Если называется несъедобный предмет, игрок должен отбить мяч. Тот, кто не ошибся, продвигается на один шаг вперед. Кто первым дойдет до ведущего, тот и выиграл. Можно использовать понятия: «живое — неживое», «растения — животные», «горячее — холодное» и т. д. О том, какая тема будет использоваться, договариваются до начала игры.

**Количество повтора игры**: по желанию детей.

**2. «Я знаю пять имен» (массовая)**

**Цель:** тренировать ребенка в набивании мяча, развивать координацию движений, ловкость, закреплять называние имен.

**Количество детей в игре**: от 10 до 30 детей.

**Ход игры:** первый игрок начинает чеканить одной рукой мячик о землю (на манер ведения мяча в баскетболе), приговаривая:

— Я знаю пять имен девочек. Аня - раз, Катя — два, Поля — три, Маша — четыре, Настя — пять.

Игрок должен соблюдать ритм ударов, произнося при одном ударе по мячу одно слово. Если игрок справился с задачей, он переходит к следующей теме, заранее определенной, например:

- Я знаю пять имен мальчиков (названий городов, животных, насекомых, птиц, стран, городов и т.д).

 Если игрок сбился, упустил мяч или задумался надолго, то мяч переходит к следующему участнику. Тот начинает сначала:

— Я знаю пять имен девочек.

Для усложнения игры можно ввести условия, что имена не должны повторяться. Когда мяч, сделав круг, вернется к первому игроку, он начинает с той темы, на которой он остановился.

 Игра длится до тех пор, пока всем не надоест.

 Победителем считается тот, кто успел охватить максимальное количество тем.

 Когда мяч сделает круг, возвращается к первому участнику, игра для него возобновляется с того места, где он прервался, и так происходит со всеми игроками.

1. **«Вышибалы» (массовая)**

 **Цель:** развивать  умение уворачиваться, ловкость, глазомер, координацию движений.

**Количество детей в игре:** 12-15 человек.

**Ход игры:** «Вышибалы» — два игрока — встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков – увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе (главное условие — не от земли, иначе тоже выбываешь). Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удается это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.

1. **«Штандер – стоп!» (массовая)**

**Цель:** создавать положительные эмоции, тренировать в быстроте и ловкости.

**Количество детей в игре:** от 10 до 30 человек.

**Ход игры:** выбирается водящий. Он берет мяч и становится в центр круга, который образуют остальные игроки.

 Водящий подбрасывает мяч и называет имя любого игрока (например, "Штандер-Паша»). Тот, чьё имя назвали, должен поймать мяч, в это время все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только мяч пойман, игрок кричит: "Штандер-стоп!"

 Все замирают на месте. Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом. Дальше игрок начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того, чтобы достать до игрока. Шаги могут быть такие:

 \*гигантские - шаг на весь размах ноги

 \*человеческие - обычные шаги

 \*лилипутские - когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой

 \*муравьиные - на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим)

 \*зонтики - кружок вокруг себя на одной ноге

 \*утиные - шаги вприсядку

 \*лягушка - прыжок

 Интереснее назвать кучу "развлекательных" шажков, чтоб было веселее. Например: "До Маши 7 гигантских, три зонтика, два лилипутских..."

После того, как названы все шаги, игрок с мячом выполняет их и должен кинуть мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала. Если попал, то игрок становится водящим.

1. **«Найди мяч» (массовая)**

**Цель:** развивать внимание, умение быстро реагировать на обстоятельства.

**Количество детей в игре:** от 10 до 30 человек.

**Ход игры:** игроки становятся в круг, близко друг к другу, лицом в центр круга. Ведущий выходит на середину круга. Все дети держат руки за спиной. Одному из них дают мяч среднего размера. Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Водящий старается отгадать, у кого находится мяч. Обращаясь то к одному, то к другому участнику, он говорит: «Руки вверх!». После этих слов игрок должен сразу поднять руки вверх. Тот, у кого оказывается мяч, или кто, упустит его, становится ведущим.

  **6. «Играй, играй, мяч не теряй (массовая)**

**Цель:** формировать навыки владения мячом, ловкость, мелкую моторику рук.

**Количество детей в игре:** от 3 до 40 человек.

**Ход игры:** дети располагаются на площадке. Каждый играет с мячом, выполняя действия по своему выбору: бросает вверх и о землю, отбивает мяч на месте и в движении; бросает мяч в стену, в корзину. После сигнала водящего все должны быстро поднять мяч вверх.

1. **«Зевака» (массовая)**

**Цель:** развивать внимание, координацию движений, ловкость, прослеживающую функцию глаза.

**Количество детей в игре:** от 3 до 40 человек.

**Ход игры:** дети встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга. У одного из играющих в руках мяч. Дети хором говорят: «Раз, два, три – игру начни!», ребенок начинает перебрасывать мяч, называя по имени того, кому бросает мяч. Мяч необходимо поймать. Кто уронил мяч, встает в центр круга и выполняет любое упражнение с мячом.

1. **«Белочки – собачки» (массовая)**

**Цель:** развивать ловкость, быстроту реакции, согласованность действий с коллективом детей.

**Количество детей в игре:** от 10 до 20 человек.

**Ход игры:** выбирается один игрок - "собачка" (считалочками либо голосованием). Далее все игроки становятся в круг, и начинают перебрасывать мяч друг другу. Задача "собачки" - поймать мяч (перехватить его на лету), для чего приходится изрядно потрудиться, много побегать и попрыгать. В итоге, когда "собачка" поймала мяч, она имеет право встать в круг к игрокам, а ее место занимает тот игрок, по чьей вине мяч был упущен (тот, кто "неправильно" его кинул или тот, кто не успел поймать).

**Игры с обручем**

**1.«Раз, два, три, из обруча беги» (массовая)**

**Цель:** развивать быстроту реакции, ориентировку в пространстве, умение двигаться, не наталкиваясь друг на друга.

**Количество детей в игре:** от 5до 30 человек.

**Ход игры: о**бручи раскладываются по кругу. Дети идут, перешагивая из обруча в обруч. По сигналу: «Раз, два, три, из обруча беги!» ребята разбегаются по площадке. После слов «Раз, два, три, в обруч беги!», дети бегут к обручам. В каждом обруче должен быть один ребенок. При повторении игры количество обручей можно уменьшить, но в конце — положить обручи по количеству детей.

**2.«Кошки-мышки» (массовая)**

**Цель:** развивать умение действовать по сигналу, быстроту реакции.

**Количество детей в игре:** от 5до 30 детей.

**Ход игры: н**а одной стороне двора или площадки в линию раскладывают обручи на небольшом расстоянии друг от друга — это «норки» для «мышек». На расстоянии 2—3 м от «норок» — линия, за ней живут «кошки». По сигналу: «мышки», «мышки» выбегают из норок, бегают по залу. «Кошки» в это время «спят». По сигналу: «кошки-мышки», «кошки» выбегают из-за линии и стараются поймать «мышек» (осалить рукой). А «мышки» бегут к норкам и запрыгивают в них. Затем дети меняются ролями.

**3.Парная эстафета «Быстрый змей» (командная)**

**Цель:** воспитывать в детях дух соревнования, стремление к победе; формировать навык подлезания и прокатывания обруча.

**Количество команд:** от 2 до 5.

**Ход игры: п**о команде первый игрок пары начинает катить обруч руками вперед, а второй игрок в это время пролезает сквозь обруч сначала в одну сторону, потом в другую. Докатив обруч до обозначенной линии на другой стороне зала, один игрок берет обруч, и оба бегом возвращаются назад. Передают обруч следующей паре и встают в конец команды.

**4.«Кто быстрей пройдет по дорожке» (командная)**

**Цель:** развивать навыки классификации предметов, умение согласовывать свои действия с речевыми функциями.

**Количество команд:** от 2 до 5.

**Ход игры:** дети делятся на команды. Командам дается задание, например «В обруч смело ты шагай, четко фрукты (страны, имена) называй». По сигналу дети начинают перешагивать из обруча в обруч и на каждый шаг называют один из фруктов. Выигрывает тот, чья дорожка окажется длиннее (кто дальше пройдет от линии старта).

**5.«Перевези друзей» (командная)**

**Цель:** развивать умение согласовывать свои действия с действиями сверстников, воспитывать в детях дух соревнования.

**Количество команд:** от 2 до 5.

**Ход игры:** дети выстраиваются у старта в колонны. У первых игроков в руках обручи. По сигналу первый игрок с обручем в руке бежит до стойки, обегает ее, возвращается к старту и забирает игрока под вторым номером. И уже два участника соревнования бегут до стойки, обегают ее и возвращаются на старт и т. д. Побеждает та команда, которая быстрее всех перевезла своих друзей.

**6.«Справа-слева, впереди — в обруч точно попади» (массовая)**

**Цель:** развивать умение детей ориентироваться на плоскости и в пространстве, отбивать мяч о землю.

**Количество детей в игре:** 3-5 человек.

**Ход игры:** ребенок с мячом становится рядом с обручами разного цвета, лежащими на полу. Водящий даёт указание ребенку выполнить следующие задания:

— Стукни 3 раза мячом в правый обруч.
— Стукни 4 раза мячом в левый обруч.
— Стукни мячом 2 раза перед собой и 4 раза в правый обруч.
— Стукни мячом 3 раза в левый обруч и 4 раза перед собой.

**Игры с различными предметами**

**1.«Заря-Зареница» (массовая)**

**Цель: развивать быстроту реакции, согласованность действий со сверстниками, ловкость.**

**Количество детей в игре: от 10 до 30 человек.**

**Ход игры: в** центре укрепляется (или один из играющих держит) шест, на котором закреплены разноцветные ленты (длиной около 2 м). Выбирается водящий, который стоит или идёт вокруг играющих, остальные берутся за концы лент и начинают ходить вокруг шеста с песней:

Заря-Зареница – Красная девица,
По полю ходила, ключи обронила,
Ключи золотые, ленты голубые.
Раз, два – не воронь, беги, как огонь!

На слове «огонь» водящий дотрагивается до того, кто оказался напротив него (или кого он себе заранее присмотрел), тот бросает конец своей ленты, и они бегут в разные стороны вокруг играющих. Кто первый схватит свободную ленту, тот становится в круг, опоздавший остаётся водить.

**2.«Удочка» (массовая)**

**Цель:** развивает быстроту реакции, внимание, закреплять прыжки с высоким подниманием ног.

**Количество детей в игре: от 10 до 30 человек.**

**Ход игры:** все участники игры становятся в круг, а водящий – в середине круга со скакалкой (канатом) в руках. Он начинает вращать скакалку так, чтобы та скользила по земле, делая круг за кругом под ногами играющих. Игроки подпрыгивают, стараясь, чтобы она не задела кого-либо из них. Тот, кто заденет скакалку, становится в середину и начинает вращать скакалку, а бывший водящий занимает его место. Пойманным игрок становится в том случае, если скакалка коснулась его не выше голеностопа. Игроки не должны приближаться к водящему во время прыжков. При другом варианте этой игры задевший верёвку игрок выбывает из игры. Победителями становятся 2-3 последних игрока, которых не задела скакалка.

**3.«Резиночки» (малая группа)**

**Цель:**  развивать  вестибулярный аппарат, координацию, внимательность. Учить тренироваться, побеждать, достойно проигрывать, прыгать выше всех, мальчикам дружить с девочками, даже если в данную минуту они соперницы.

**Количество детей в игре:** 3- 4 человека. **Ход игры:** главный атрибут этой игры для девочек — бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3–4 человека. Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня шеи (прыгают «шестые»). Как только прыгунья ошибается, на ее место встает другая участница, а допустившая ошибку девочка надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.

**4.«Классики» (малая группа)**

**Цель:**  развивать  ловкость, меткость, умение концентрироваться и знание цифр.

**Количество играющих:** 4-5 человек.

**Ход игры:** требуются мелки, асфальтовая площадка и камушек (или шайба). Рисуешь мелком клеточки с цифрами в определенной последовательности, и можно прыгать хоть в одиночку. Главное — попасть камнем в клетку, допрыгать до нее на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путем. Самым удачливым игроком считается тот, кому удается пройти весь путь от единички до десятки. Количество игроков в «классики» может быть любое.

**5.«Красное знамя» (командная)**

**Цель:** развивать быстроту реакции, ловкость, стремительность, способность следить за манипуляциями окружающих игроков.

**Количество команд:** 2-4.

**Ход игры:** дети делятся на команды, разделённые чертой. У каждой команды очерчен небольшой полукруг вдали от черты. В этом полукруге лежит палка – красное знамя. Задача противника сводится к тому, чтобы захватить это красное знамя и перенести на свою часть поля.

**6.«Я садовником родился» (массовая)**

**Цель:**  развивать   память, внимание, готовность отвечать за свои поступки, вести диалог.

**Количество играющих:** от 5 до 20 детей.

**Ход игры:** каждый игрок выбирает себе имя — название цветка и сообщает его «садовнику»-водящему и другим игрокам. Водящий произносит считалочку: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» И называет «имя» (название цветка) одного из игроков. Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, — отдает фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: «Что делать этому игроку?» «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, приседать, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.

**7.«Горячая картошка» (массовая)**

**Цель:**  развивать   ловкость, быстроту реакции, умение бросать и ловить мяч, координацию движений,  внимание.

**Количество играющих:** 10 – 30 человек.

**Ход игры:** все игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то из игроков мяч не отбил, он садится на корточки в центр круга ("котел"). Игра продолжается.

Любой игрок по желанию может выручить «провинившихся». Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. «Освобожденный» (тот, кого коснулись мячом) вновь принимает участие в игре. Сидящие внутри круга стараются поймать летящий мимо мяч. Важно - при этом нельзя вставать с корточек в полный рост, можно только пытаться подпрыгнуть, не вставая в полный рост. Если кому-то из игроков это удалось, то все «наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросавший мяч, занимает их место. Для игроков помладше  - то же самое, но мяч можно не отбивать, а ловить в две руки и быстро (!!! - картошка же горячая, обожжемся !!!) перекидывать следующему игроку. Если кто-то замешкался - тоже идет в круг "провинившихся".

**Игры со скакалкой, веревкой**

**1.Люлька» (малая группа)**

**Цель:** развивать спортивные наклонности детей, умение высоко подпрыгивать, создавать ситуацию веселья и радости.

**Количество играющих:** 4 – 6 человек.

**Ход игры: э**то перепрыгивание через длинную верёвку, которую крутят два человека. Прыгать разными способами - с сомкнутыми ногами, на одной ноге, со скрещёнными ногами, с поворотом при прыжке.

**Игры без предметов**

**1.«Чай-чай, выручай» (массовая)**

**Цель:** развивать умения быстро бегать, уворачиваться, быстроту реакции, ловкость, взаимовыручку.

**Количество играющих:** от4 до 15 человек.

**Ход игры:** из играющих выбирается «ловишка». Его задача пятнать убегающих игроков. Те дети, кого «осалил» «ловишка», вытягивают руки в стороны и кричат: «Чай, чай, выручай». Задача игроков: освободить того, кого запятнал ловишка, дотронувшись до руки «осаленного» и самому убежать от «ловишки». «Осаленному» нельзя сходить с места. «Ловишка» меняется через 3-5 минут.

**2.«Вороны-воробьи» (командная)**

**Цель:** развивать быстроту реакции, ловкость, координацию движений.

**Количество команд:** 2-4.

**Ход игры:** дети делятся на команды чертой. По одну сторону черты рисуются домики ворон, по другую – домики воробьев. Все свободно бегают по полю. Как только ведущий скажет «Воробьи», воробьи ловят ворон, которые не успели спрятаться в свои домики. Затем вороны ловят воробьев.

**3.«Ловишки с приседанием» (массовая)**

**Цель:** развивать физические качества (выносливость, силу, ловкость, быстроту реакции).

**Количество играющих:** 15 – 30 человек.

**Ход игры:** из игроков выбирается «ловишка». По сигналу: «Раз, два, три – беги!» дети разбегаются по площадке, а «ловишка» старается их поймать (коснуться рукой).Нельзя ловить того, кто успел присесть и дотронуться рукой до земли. Когда будет поймано трое детей, выбирают нового «ловишку». Игра может повторяться 3-4 раза.

**4.«Раз, два, три, замри!» (массовая)**

**Цель:** развивать вестибулярный аппарат, физические качества, координацию движений, умение выполнять действия по сигналу.

**Количество играющих:** 10-30 детей.

**Ход игры:** дети стоят в шеренге на противоположной стороне площадки. Водящий медленно поворачивается вокруг своей оси и проговаривает: «Раз, два, три, замри!». В это время дети двигаются по направлению к водящему шагом, прыжками, бегом. Но когда водящий совершил полный оборот и произнёс последнее слово, все должны замереть. Кто не смог остановиться, возвращается на исходную позицию. Кто подобрался к водящему и дотронулся до его плеча, становится водящим.

**5.«Ушки» (массовая)**

**Цель:** развивать быстроту реакции, точность координации движений, умения действовать в соответствии с текстом.

**Количество играющих:** 6-20 детей.

**Ход игры: д**ети стоят парами, и, проговаривая слова, хлопают в ладоши, с каждым разом делая это всё быстрее и быстрее. В конце закрывают ладошками уши.

 Мама била, била, била,

 И всё папе доложила.

 Папа бил, бил, бил,

 И всё бабе доложил.

 Баба била, била, била,

 И всё деду доложила.

 Дед бил, бил, бил,

 И в кадушку закатил,

 А в кадушке 2 лягушки,

 Закрывай скорее ушки!

**6.«Запятнай последнего» (командная)**

**Цель:** развивать быстроту реакции, ловкость, стремительность, способность следить за манипуляциями игроков. Создать ситуацию радости и удовольствия от игры, общения, победы.

**Количество команд:** 2.

**Ход игры:** играющие делятся на команды. Участники команды становятся друг за другом и крепко берутся за руки. Одна колонна стоит напротив другой. По сигналу первый игрок каждой колонны стремится запятнать последнего игрока другой колонны. Касание считается правильным, если играющие его команды не расцепили руки. Игроки каждой колонны должны быть подвижными и внимательно следить за передвижением противников, которые пытаются нанести ответный удар. За каждое правильное касание команде начисляется 1 очко. Игра продолжается 4-5 минут, победителем становится команда, набравшая больше очков.

**7.«Тише едешь, дальше будешь — стоп» (массовая)**

**Цель:**  развивать  координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства, действовать в соответствии с текстом, соблюдать правила игры.

**Количество играющих:** 6-20 детей.

**Ход игры: з**адача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести: «Тише едешь, дальше будешь — стоп». Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.

**8.«Море волнуется раз» (массовая)**

**Цель:**  развивать  воображение, спонтанность и артистичность, координацию движений.

**Количество играющих: 5**-20 детей.

**Ход игры:**

Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,
Морская фигура на месте замри!

Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водящим.

**9.«Салки / Догонялки» (массовая)**

**Цель:** развивать быстроту реакции, ловкость, умение уворачиваться.

**Количество играющих:** 3 – 10 детей**.**

**Ход игры: с**читалкой выбирается водящий. Игроки становятся в круг, и по команде «Я – салка!» разбегаются, кто куда. (Часто оговаривалась площадка – «За забор не выбегать», «Дальше качели не бегать».). Задача водящего: догнать одного из игроков и дотронуться до него рукой. До кого дотронутся, тот сам становится «салкой», а водящий превращается в обычного игрока.

Есть вариация обычных салок, когда водящий, догнав одного игрока, не становится сам игроком, а продолжает догонять других ребят вместе с первым «засаленным». Затем они вместе ловят второго, третьего и т.д., пока не переловят всех.

 **Вариации салок:**

**Салки с «домиком**» – то же самое, только выбирается зона (песочница, круг на асфальте и прочее), куда игроки могут забежать и передохнуть, там «салить» нельзя, но и сидеть долго в «домике» тоже.

**«Выше ноги»** – чтобы избежать «засаливания», нужно запрыгнуть на что-нибудь и поднять ноги вверх («Выше ноги от земли» / «Салки-ножки на весу»), правда, по правилам держать ноги поднятыми тоже долго нельзя.

**10.«Ручеек» (массовая)**

**Цель:** развивать умение действовать согласованно, осуществлять непрерывность движения. Создать ситуацию радости.

**Количество играющих:** от 5 до 17 детей.

**Описание игры**: все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор сзади, выбирает себе пару из играющих и встает в начало "ручейка". Освободившийся игрок становится водящим, идет в конец "коридора", проходит сквозь него и выбирает себе пару.

**11.«Цепи кованные» (командная)**

**Цель:** развивать в детях стремительность движений,координацию, коллективизм.

**Количество команд:** 2.

**Ход игры:** игроки делятся на две команды. Становятся шеренгами, взявшись за руки, друг напротив друга (на расстоянии примерно 10-15 метров). Одна команда кричит хором: "Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!" Команда напротив спрашивает: "Кто из нас?" . "Закованные" называют имя игрока из команды противников. Выбранный пытается с разбегу разорвать живую цепь (важно выбрать "правильное место", которое кажется "слабым звеном"). Если удается разорвать цепь - игрок возвращается в свою команду, и забирает с собой одного из двух "расцепленных" товарищей. Если же нет - игрок становился в команду как раз между "звеньями", которые пытался разорвать.

**12.«Перетяжки» (командная)**

**Цель:** воспитывать взаимоответственность, развивать силу и упорство, стремление к победе.

**Количество команд:** 2.

**Ход игры:** мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки наносится линия на расстоянии 5 метров, за которыми в колонну по одному выстраиваются две команды. По сигналу каждая группа, повернувшись боком, идет навстречу друг другу. Сцепившись согнутыми в локтях руками, игроки каждой команды тянут в свою сторону стараясь нарушить цепь, т. е перетянуть соперника за ранее обусловленную линию. Кто перетянет тот и **выигрывает**.

**13.«Горелки» (массовая)**

**Цель:** развивать быстроту реакции, умение стремительно выполнять задание, создать ситуацию радости и удовольствия от игры.

**Количество играющих:** от 5 до 17 детей.

**Ход игры:** сначала играющие считаются кому *«гореть»*. Затем оставшиеся становятся впереди, остальные игроки размещаются сзади него попарно.

Кто - нибудь говорит:

Гори, гори, ясно

что бы не погасло

Глянь на небо -

Птички летят

Колокольчики звенят

При последних словах бежит самая последняя пара, а горелка догоняет ее стараясь кого-нибудь поймать. Если те успели, обежать ее, взяться за руки, то горелка опять остается старая. Но если ей удалось поймать кого-нибудь, то водить идет оставшийся без пары. Играющие устанавливаются опять в прежнем порядке.

**14."Бой петухов" (командная)**

**Цель:** воспитывать в детях целеустремлённость, стремление к победе, упорство, выносливость. Развивать координацию движений и устойчивость.

**Количество команд:** 2.

**Ход игры:** участники делятся на две команды и встают в две шеренги друг напротив друга. Между шеренгами чертится круг диаметром примерно 2 метра.

Из каждой команды выбирается по одному игроку — петухи. Они встают в центр круга, встают на одну ногу, а руки держат за спиной. По команде они начинают толкать друг друга. Цель — вытолкнуть противника из круга или заставить его встать на обе ноги. Если это удалось, то команда получает призовое очко. Затем следующие «петухи» выходят на «поле боя».

Когда все играющие примут участие, эстафета прекращается. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

**15.«Золотая рыбка»**

**Цель: развивать умение действовать согласованно в группе играющих, быстроту и ловкость.**

**Количество играющих: 10 и более.**

**Ход игры:** перед игрой мелом обозначают границы «водоема». Жребием выбирают двух-трех детей, которые взявшись за руки, образуют сеть. Их задача поймать  остальных игроков – рыбок.

Задача рыбок — не  пересекать границы водоема, и не попасться в сети. Если «рыбка» все-таки попалась,  она переходит к команде ловцов.

Игра заканчивается тогда, когда будут пойманы все «рыбки».

**16.«Хали – хало» (массовая)**

**Цель:** развивать воображение, умение действовать по сигналу, выдержку, физические качества.

**Количество играющих:** от 5 до 25 детей.

**Ход игры:** для начала считалочкой выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит "Хали-хало", подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает.
Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит "Стоп". Водящий останавливается. Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги.

Виды шагов в игре хали-хало:
• Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.
• Нормальные - обычный детский шаг.
• Лилипутские - очень маленькие шажочки.
• Лягушачьи - в прыжках на корточках.
• Зонтики - ребенок кружиться в сторону водящего.
• Кирпичи - шаг пятку к носку.
• Верблюжьи - шаг и плевок (главное в водящего не попасть).

Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

**17.«Сковорода» (командная)**

**Цель**: развивать упорство, настойчивость, силу и сноровку.

**Количество команд:** 2.

**Ход игры:** две команды. Играющие встают через одного от каждой команды лицом к центру круга, который они образуют. Они берутся за руки и бегут по кругу. При этом забегать в центр круга, то есть наступать на «сковороду», нельзя — обожжешься, лишив команду одного очка.

Услышав команду: «Сажай!», все останавливаются и начинают тянуть внутрь круга — «сажать на сковороду» — своих сосе­дей-противников. Делать это надо, упираясь ногами, чтобы не попасть туда самому.

По команде: «Поддай огоньку!» — все опять бегут по кругу. Так повторяется до тех пор, пока в одной из команд все не «испекутся». Иногда на «сковороду» кладут комки снега — «оладьи». Тогда можно наступать на круг, главное — не наступить на «оладьи».

**18.«Солнышко»**

**Цель: Воспитывать доброжелательность по отношению к другим игрокам, сноровку, быстроту.**

**Количество играющих: от 10 до 30 человек**

**Ход игры: п**о считалке выбирают водящего – «Солнышко». Остальные дети встают в круг. «Солнышко» стоит посредине круга, все поют:

Гори, солнце, ярче!
Лето будет жарче,
А зима теплее,
А весна милее!

Первые две строчки идут хороводом, на последующие две поворачиваются лицом друг к другу, делают поклон, затем подходят ближе к «Солнцу», оно говорит «ГОРЯЧО!» и догоняет детей. Догнав играющего, дотрагивается до него, ребёнок замирает и выбывает из игры.

**19.«Пирог» (командная)**

**Цель:** развивать быстроту движений и реакции, ответственность перед командой за результат личных игровых действий, стремление к победе.

**Количество команд:** 2.

**Ход игры: д**ети стоят в двух шеренгах друг к другу лицом. Между шеренгами садится участник, изображающий «пирог». Все поют:

Да экий он высокинький,

Да экий он широкинький,

Да экий он мякошенький,

Режь его да ешь.

Во время пения при словах «высокинький» поднимают руки вверх, «широкинький» - разводят в стороны, «мякошенький» - гладят по животу.

Сразу после слов «Режь его да ешь» к «пирогу» бегут по одному участнику от каждой шеренги. Кто первый коснется «пирога», уводит его в свою команду, а неудачник остается изображать «пирог». Выигрывает группа, забравшая больше «пирогов»

**20. «Змея»  (массовая)**

**Цель:** развивать с командой. Создавать атмосферу радости и удовольствия от умение уворачиваться, действовать согласованно игры.

**Количество играющих: от 10 до 30 человек**

**Ход игры:** все играющие сидят или стоят. Заводящий ходит “змейкой” и поет песню.

Я змея, змея, змея,

Я ползу, ползу, ползу.

Хочешь быть моим хвостом?

Тот, к кому “змея” подошла, отвечает:

“Да, конечно же хочу”,  проползает под широко расставленными ногами “змеи” (можно обойти  сбоку) и становятся сзади. Каждый участник игры обхватывает впереди стоящего руками за талию или держится за его плечи. Когда “змее” надоест, она выкрикивает: “Есть хочу” и, не предупреждая, начинает ловить свой хвост. Кого “змея” поймала, тот садится на свое место. Так играют, пока “змея” не поймает второго за собой.

**21. «Пустое место»**

**Цель:** формировать умение ориентироваться в окружающем пространстве, быстроту реакции и движений. Развивать стремление к победному результату.

**Количество играющих: 20 -30 человек**

**Ход игры:** играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.



### Правила

1. Участники бегают только за кругом.

2. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих.

3. Если участники прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый водящий.

### Указания к проведению

Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех.

Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих.

**22.«Домики»**

**Цель:** развивать быстроту, реакцию, внимание.

**Количество играющих:** от 10 до 30 человек.

**Ход игры**: на поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков, вода обходит домики собирая игроков в цепочку и уводит их подальше, при этом рассказывая куда их ведет, после команды "по домам" все бросаются обратно и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим. Слова, которые произносит водящий, выводя игроков подальше можно придумывать разные. Вариант начала присказки: "Пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша (например), гномик Саша (и т.д., перечисляя всех игроков), пошли они в лес, да заблудились, долго-долго ходили, (далее по вкусу)" затем следует неожиданная команда "по домам" в любом месте рассказа - развивает внимание и реакцию.

**23.«Жучок»**

**Цель:** воспитывать выдержку, умения удерживать мимические проявления.

**Количество играющих:** от 3 человек и более.

**Ход игры:** водящий стоит спиной к игрокам, кто-то из игроков шлепает его по спине, оборачиваясь, водящий видит вытянутые в его сторону руки, и должен угадать, кто его хлопнул, угадает - меняется местами с игроком.

**24."Дедушка Водяной"**

**Цель:** Формировать осязательно-аналитические умения детей, умение соблюдать правила игры.

**Количество играющих: 10 и более.**

**Ход игры:** все игроки встают в круг и ходят вокруг, водящего, который стоит в центре с завязанными глазами : "Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на чуточку, на минуточку!" После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать - кто это. Если угадал, то угаданный становится "Водяным".

**25.«Апанас»**

**Цель:** формировать умение четко придерживаться установленных игровых правил, развивать осязательные умения, выдержку.

**Количество играющих:** 10 и более.

**Ход игры:** в центре круга стоит с завязанными глазами «Апанас», играющие стоят вокруг него, образовав круг, и произносят слова:

Апанас, Апанас на чём стоишь»

Ответ: на камушке.

Что пьёшь?

Ответ: квас.

Играющие кричат: «Лови мух, а не нас!»

Играющие бегают вокруг «Апанаса» и хлопают в ладоши. «Апанас» старается поймать игрока, ориентируясь на звук хлопка. Когда игрок пойман, «Апанас исследуя его руками должен узнать и назвать пойманного по имени».

**НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

**1.«Царь-государь»**

**Цель:** развивать быстроту, ловкость, настойчивость в достижении цели.

**Количество играющих:** 20-30 человек.

**Ход игры:** дети становятся в круг. Царь-государь стоит за кругом. Дети идут по кругу и приговаривают:

 Ой, ты, царь-государь,

 Варена картошка!

 Не догонишь, не поймаешь,

 Мы тебе не кошка!

На последних словах «царь-государь» дотрагивался до любого из участников. Они разбегаются в разные стороны и быстро занимают освободившееся место в кругу. Участник, который не успел занять место, выбывает из игры. Победитель становится ведущим. Игра повторяется, пока не останется три участника.

**2.«Иван-косарь»**

**Цель:** развивать воображение, фантазию, ловкость и быстроту реакции.

**Количество играющих:** до 30 человек

**Ход игры:** дети образуют круг – они «звери». Выбирают водящего и Ивана-косаря. Иван в центре круга стоит с палкой.

 Водящий: «Иван-косарь, что ты делаешь?»

 Иван: «Траву кошу». (Показывает)

 Водящий: «Зачем траву?»

Иван: «Коров кормить».

 Водящий: «Зачем коров?»

 Иван: «Молоко доить».

 Водящий: «Зачем молоко?»

 Иван: «Охотников кормить».

 Водящий: «Зачем охотников?»

 Иван: «Зверей ловить!»

Все разбегаются, а водящий ловит. Кого поймает, тот становится водящим.

**3.«Пчёлы» (командная)**

**Цель:** формировать понимание опасности пчёл в природе. Развивать физические качества, умение бегать не наталкиваясь друг на друга.

**Количество команд:** 2.

**Ход игры:** две равные команды: «пчёлы» и «цветы». «Пчелы» собираются в тесный кружок, «цветы» ходят вокруг них. Поют:

 *Пчёлки, пчёлки, жальца-иголки,*

 *Серые, малые, крылышки алые.*

 *По ветру летают, к цветам припадают,*

 *Медок собирают, в колоду таскают.*

Затем «цветы» разбегаются, а «пчелы» их ловят. Поймавший говорит: «Замри». Когда все пойманы, меняются ролями.

**4.«Я – салка»**

**Цель:** Развивать координацию, выдержку. Отрабатывать прыжки на одной ноге.

**Количество играющих:** (массовая)

**Ход игры:** дети стоят врассыпную с закрытыми глазами на одной ноге, держа руки за спиной. Ведущий обходит играющих, и, незаметно, одному из них кладет в руки какой-нибудь небольшого размера предмет (например, камешек).

 После сигнала: «Раз, два, три, смотри!» – все открывают глаза, а тот, у кого оказался в руках предмет, поднимает его и кричит: «Я – салка!».

 Участники игры, прыгая на одной ноге, должны убегать от салки. Тот, кого водящий коснулся рукой – водит, быстро произнеся слова: «Я – салка!».

 Во время смены водящего детям разрешается встать на обе ноги. Салка догоняет играющих, прыгая, как они, на одной ноге. Чтобы ноги не устали, прыгать можно поочерёдно: то на правой, то на левой ноге.

**5.«Волк во рву» (массовая)**

**Цель:** совершенствовать технику прыжков с места на 2-х ногах, развивать быстроту, ловкость, умение уворачиваться.

**Количество играющих:** (массовая)

**Ход игры:** в центре площадки проводятся две параллельные линии на расстоянии 1–2 м. Это ров, в котором живет «волк» – водящий, остальные – «козы». На одной стороне рва отмечается дом «коз», на другой стороне – пастбище. «Козы» идут на пастбище, перепрыгивая через ров. В это время «волк» их осаливает. «Волк» не имеет права выходить за линии, а «козы» обязательно должны не перебегать ров, а перепрыгивать его. Ведущий зовет «коз» домой, «козы» идут в другую сторону. Пойманные «козы» уходят в определенное место. Итак пока «волк» не поймает всех «коз». Если «коза» долго задержалась на краю рва, ведущий считает до трех. Она должна прыгнуть, иначе будет считаться осаленной.

**6."Бояре" (командная)**

**Цель:**  развивать  умение быть в команде и выигрывать в ситуации «один против всех», вести диалог, соблюдать правила игры.

**Количество команд:** 2.

**Ход игры:** участники этой старинной русско-народной игры делятся на две равные команды и становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, на расстоянии 10–15 м. Команды двигаются навстречу, произнося по очереди длинную речёвку: «Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли...» Диалог заканчивается словами: «Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда». Тот, кого выбирают невестой, должен после этого разбежаться и прорвать цепь противника. Если попытка оказывается удачной, игрок возвращается в свою команду, если нет — остается в другой. Следующий кон начинает проигравшая команда. Цель игры — собрать в команде как можно больше участников.

**7.«Звонарь»**

**Цель:** развивать слуховые и осязательные умения у детей, умение ориентироваться по звуку**.**

**Количество играющих:** 10 и более человек.

**Ход игры:** одному игроку - «Звонарю» вешают на шею колокольчик и связывают руки за спиной, чтобы он умышленно не задерживал звук колокольчика. Остальные играющие «слепые» с завязанными глазами ловят «Звонаря». «Звонарь» осторожно увёртывается от «слепых», чтобы не выдать себя звонком. Правило: поймавший «звонаря» меняется с ним местами. Остальные пока отдыхают с развязанными глазами от игры.

8.«**Дедушка Мазай**»

**Цель:** развивать умения имитацией передавать смысловые действия, задумывать и мимикой и жестами показывать социальные сюжеты.

**Количество играющих:** от 10 человек и более.

**Ход игры:** выбирают водящего - *«****дедушку Мазая****»*, остальные - *«зайцы»*. *«****Дедушка Мазай****»*находится на одной стороне площадки на скамейке, у стены, у дерева и т. п. Это его *«дом»*.*«Зайцы»* размещаются на противоположной стороне площадки в своем *«доме»*, ограниченном чертой. Там они сговариваются по поводу того, что будут представлять перед*«****дедушкой Мазаем****»*, (например, *«собирать грибы в лесу»*, *«купаться»*, изображать оркестр). Затем идут к *«****дедушке Мазаю****»* и хором говорят: *«Здравствуй,****дедушка Мазай****!»*Тот отвечает: *«Здравствуйте, зайчатки! Где вы были, что делали?»* Все хором отвечают:*«Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем!»* И начинают движениями и мимикой изображать задуманное. *«****Дедушка Мазай****»* старается отгадать, что они показывают, и сообщает *(громко)* об этом. Если отгадает, то все кричат: *«Да!»* - и убегают к себе в *«дом»*.*«****Дедушка****»* ловит их. Если не угадает, все кричат: *«Нет!»* - и продолжают изображать задуманное. Когда *«****дедушка****»* угадает, все кричать *«Правильно!»* - и убегают к себе. Кого *«****дедушка****»* поймает, тот идет к нему в *«дом»*. Играют 2-3 раза, после чего выбирают нового *«****дедушку****»*. И так несколько раз. В заключение отмечаются ни разу не попавшиеся *«зайцы»*.

**9.«Жмурки» (массовая)**

**Цель:** Развивать умение передвигаться в окружающем пространстве с закрытыми глазами, уклоняться, увёртываться стоя на месте.

**Количество играющих:** от 10 человек и более.

**Ход игры:** чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников **игры**. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центр круга. Остальные занимают места в ямках- норках. Водящий приближается к игроку, что бы поймать его. Тот не выходя из своей норки, старается увернутся от него, тот наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники **игры говорят***«Открой глаза!»* и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.