

«Пилоты»

Дети разделены на 3-4 звена. Они стоят в колоннах друг за другом за командиром звена. Звенья расположены в разных местах площадки, отмеченных цветными флажками, - это аэродром. По сигналу воспитателя «пилоты, готовьте самолеты к полету» дети разбегаются в разных направлениях по площадке, останавливается каждый у своего самолета, наливают бензин, заводят моторы, расправляют крылья и летят. Самолеты находятся в воздухе до сигнала воспитателя «на посадку». После этого сигнала командиры собирают свои звенья (дети на бегу строятся) и ведут их на посадку на аэродромы. Выигрывает то звено, которое первым приземлится. Игра повторяется

Воспитатель может незаметно для пилотов поменять флажки, которыми обозначены аэродромы.

«Цветные автомобили»

Дети стоят вдоль стен зала. Это автомобили в гараже. Каждый играющий держит в руках флажок (кольцо, картонный диск синего, желтого, зеленого цвета). Воспитатель стоит в центре зала лицом к играющим, в руках у него 3-4 флажка соответствующих цветов. Он

поднимает 1 из флажков (можно и 2-3), дети, имеющие предмет этого цвета, разбегаются по площадке, подражают езде автомобиля, гудят. Когда воспитатель опустит флажок, автомобили останавливаются, разворачиваются и направляются в свои гаражи. Игра повторяется.

У воспитателя может быть красный флажок. Неожиданно он поднимает его – все автомобили по этому сигналу должны остановиться.

«Птички и кошка»

На земле обозначается круг (диаметром 5-6 м). В центр становится выбранный воспитателем ребенок – это кошка. Остальные дети находятся за кругом – они птички. Кошка засыпает. Птички влетают в круг, клюют зернышки. Кошка просыпается, видит птичек и начинает ловить их. Птички спешат вылететь из круга. Тот, кого коснулась кошка в кругу, считается пойманным и идет на середину круга. Когда кошка поймает 2-3 птичек, воспитатель выбирает новую кошку. Пойманные птички присоединяются ко всем играющим. Игра повторяется.

Кошка осторожно ловит птичек (не хватает их, а лишь слегка прикасается). Если кошка долго не может никого поймать, воспитатель выбирает ей в помощь еще 1 кошку.

«Найди себе пару»

Воспитатель раздает играющим по одному флажку какого-либо из основных цветов. По сигналу – удару в бубен, хлопку – дети разбегаются по площадке, помахивают над головой флажками. По следующему сигналу – несколькими ударами в бубен, хлопкам, словам «Найди себе пару» - дети, имеющие флажки одного цвета, находят себе пару. Каждая пара произвольно делает какую-либо фигуру. К оставшемуся без пары все играющие обращаются со словами:

Петя, Петя, не зевай,
Быстро пару выбирай.

Затем по сигналу все снова разбегаются по площадке. Игра повторяется

«Лошадки»

Дети делятся на 2 равные группы. Одни изображают лошадок, другие – конюхов (у конюхов в руках вожжи). На одной стороне площадки очерчивается конюшня, где находятся лошадки, на другой – место для конюхов. Воспитатель говорит: «Конюхи,

вставайте скорей, запрягайте лошадей!». По этому сигналу конюхи бегут к конюшне и запрягают лошадей.

Запряженные лошадки выстраиваются друг за другом и по сигналу едут тихо, бегут рысью или вскачь. На слова воспитателя «»Приехали, распрягайте лошадей!» конюхи останавливают лошадок, распрягают и отпускают пастись на луг, щиплют траву. По сигналу «конюхи, запрягайте лошадей» каждый конюх ловит свою лошадку, которая убегает, увертывается от него. Когда все лошадки будут пойманы и запряжены, пары выстраиваются друг за другом, и игра возобновляется. Игру можно разнообразить, предлагая разные сюжеты поездок: скачки, поездку в лес за дровами и т. п.

«Погреми погремушкой»

5-6 детей становятся за линию на одной стороне площадки. На противоположной стороне, на скамейке, разложены на равном расстоянии друг от друга погремушки (по количеству детей). По сигналу педагога «раз, два, три... беги» дети бегут к погремушкам, поднимают их над головами и потряхивают. Отмечается тот игрок, который сделал это первым. Затем дети возвращаются на места и выходят следующие.

Можно усложнить игру: включить задание на преодоление препятствий – перешагнуть через веревку или подлезть под нее, пролезть под нее, пролезть в обруч, обежать расставленные на пути кегли и т. п.

«Ловишки»

Дети находятся на площадке. Выбранный ловишкой становится на середине. По сигналу «раз, два, три... лови» все играющие разбегаются по площадке, увертываются от ловишки, который старается догнать кого-нибудь из детей и коснуться его рукой, запятнать. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону. Когда будет запятнано 3-4 играющих, выбирают другого водящего. Можно использовать другие варианты игры: «Ловишки-перебежки», «Ноги от земли», «Ловишки в кругу» и др.

«Лиса в курятнике»

В курятнике на насесте располагаются куры (дети стоят на скамейках, расставленных по одну сторону площадки). На противоположной стороне площадке находится нора лисы. Остальная часть площадки – двор. Лиса сидит в норе, а куры ходят и бегают по двору, кудахчут, хлопают крыльями, клюют зерна. По сигналу «лиса» куры убегают, прячутся в курятник и влезают на насест, а лиса старается схватить и утащить замешкавшуюся курицу. Пойманную добычу она уводит в свою нору. Игра заканчивается, когда лиса поймает условное число кур.

«Пастух и стадо»

Дети изображают стадо (коров, телят). Выбирают пастуха. Ему вручают пастушью шапку, хлыст рожок. Стадо собирается на скотном дворе. Пастух стоит в отдалении. Воспитатель произносит:

Ранним-рано поутру
Пастушок: «Ту-ру-ру-у!»
А коровки в лад ему
Затянули: «Му-му-му!»

На слова «ту-ру-ру-у» пастушок играет в рожок, после слов «му-му-му» коровки мычат. Затем дети становятся на четвереньки, и стадо идет на зов пастуха. Он гонит их в поле (на другую сторону

площадки). Там стадо пасется некоторое время, затем пастух гонит его обратно в хлев. Выбирают нового пастуха. Игра повторяется.

«Перелёт птиц»

Стая птиц собирается на одном краю площадки (дети стоят в рассыпную), напротив гимнастической стенки с несколькими пролетами. По сигналу воспитателя «полетели» птицы разлетаются по площадке, расправив крылья и помахивая ими. По сигналу «буря» птицы летят к деревьям (влезают на стену). Когда воспитатель говорит: «Буря прошла!» - птицы спокойно спускаются с деревьев, продолжают летать. Игра повторяется.

«Котята и ребята»

Часть играющих изображают котят, сидящих на заборе – на второй-третьей перекладине лесенки. Остальные дети хозяева – котята (у каждого по 1-2 котенка). Они сидят на корточках за чертой,

расположенной вдоль одной из сторон площадки. «Молока, кому молока?» - говорит воспитатель. Он подходит к ребятам и делает вид, что наливает каждому молоко в кружку. Котята тоже просят молока – мяукают. Ребята поднимаются, выходят за черту на площадку и зовут котят: «Кис-кис-кис!» котята слезают с забора и бегут пить молоко. Дети в это время приговаривают: «Мохнатенький, усатенький, как есть начнет, сразу песенки поёт!». На последнее слово котята убегают и снова влезают на забор. Ребята их ловят. Тот, кто поймает котенка до того, как он влезет на забор, меняется с ним ролью.

Перед забором, в 2 шагах от него, обозначается черта – ловить можно только до нее. Действовать нужно только по сигналу.

«Школа мяча»

Играющие выполняют ряд заданий: подбросить мяч вверх и поймать двумя руками; ударить мячом о землю и поймать его двумя руками; ударить мячом о землю, сделать хлопок и поймать его двумя руками. Ударить мячом о стену и поймать его двумя руками; ударить мячом о стену, дать ему отскочить от пола и поймать двумя руками; ударить мячом о стену, сделать хлопок и поймать двумя руками. Вдвоем: один ударяет мячом о стену так,

чтобы он отскочил в сторону товарища, тот после падения мяча на пол и отскока ловит его.

«Гроза»

По кругу раскладываются обручи соответственно по количеству детей. Выйдя из домиков (обручей), дети бегают прыгают по всей площадке в разных направлениях, проговаривая в такт движениям:

Поднял гром тарарам,
Прокатился по полям.
Теплым дождичком звеня,
Докатился до меня.
Дождь, дождь, надо нам
Разбежаться по домам!

Пока играющие бегают, проговаривая текст, ведущий убирает один-два обруча. С последними словами: «По домам!» - дети занимают любой свободный обруч. Оставшиеся без домика выбывают из игры. Игра продолжается, пока не останется один победитель.

«Совушка»

Игроки ходят по залу, изображая мышек, лягушат, птичек. Педагог произносит:

Ах, ты, Совушка-сова, бедовая голова.

День чудесный – ты все спишь,
Никуда не спешишь.
Ночью ты летаешь, спать нам мешаешь.

По сигналу воспитателя: «День наступает – все оживает...» - играющие под музыку имитируют движения тех, кого изображают. По сигналу: «Ночь наступает – все замирает...» - дети замирают в позах, в которых застал их сигнал. Совушка выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она забирает его и улетает в гнездо.

Совушке запрещается долго наблюдать за одним игроком. За спиной Совушки неудобную позу можно менять. После 2-3 выходов Совушки на охоту ее меняют новым водящим.

«Хитрая лиса»

Дети идут по кругу, произносятся:

Ходит, бродит вдоль села
Плутовка – рыжая лиса.
Как её нам увидеть?
Лап плутовки избежать?

Воспитатель незаметно дотрагивается до ребенка, который становится Хитрой лисой.

Дети хором произносят: «Хитрая лиса, где ты?».

Хитрая лиса выбегает в центр с возгласом: «Я здесь!». Все играющие разбегаются по площадке врассыпную, лиса их ловит, не дотрагиваясь до них, а крепко обхватывая двумя руками. Победителем оказывается последний пойманный ребенок. В повторной игре победитель становится Хитрой лисой.

«Ветерок»

Выбирается по считалке ребенок на роль «ветерка», остальные становятся «зайчатами». Ведущий:

Из сугроба на опушке
Чьи-то выглянули ушки,
И помчался: прыг да скок –
Белый маленький клубок.

Дети на корточках располагаются по всей площадке, представляя себя в роли зайчиков, отдыхающих под кустиком, на пригорке и т. д. под текстовое сопровождение прыгают на двух ногах с продвижением вперед.

Вот запрыгал он с разгона
По проталинкам зеленым.
Он вокруг березок кружит,
Перепрыгивая лужи.

Дети прыгают вокруг предметов-заместителей и перепрыгивают через лужи.

Ветер! Ветер! Догоняй-ка!
Не догнать лихого зайку?

Дети разбегаются по площадке или залу. Ветерок должен осалить убегающего зайку. Осаленный ребенок превращается в Ветерок и тоже осаливает следующего. Так до тех пор, пока все не станут ветерками. Последний осаленный ребенок становится водящим Ветерком. Игра повторяется.

«Дождик»

Играющие делятся на две команды. В каждой команде водящий с зонтиком. Дети запоминают своего водящего, рисунок и цвет его зонтика.

Под музыку ребята бегают по площадке, выполняя произвольные упражнения. По сигналу: «Стой!» - играющие замирают и, закрыв глаза, сохраняют приятную позу.

Оба водящих быстро перемещаются в любое место площадки. По сигналу воспитателя: «Дождик!» - играющие открывают глаза, определяют местонахождение своего водящего и бегут под зонтик.

Побеждает команда, быстрее ориентирующаяся в пространстве и безошибочно находящая своего водящего.

«Волк- волчок»

Дети читают стихи Н. Колпаковой:

Волк-волчок, шерстяной бочок,
Через ельник бежал, в можжевельник попал,
Зацепился хвостом, ночевал под кустом.

По считалке выбирается Волчок, который тихой, крадущейся походкой проходит за спинами ребят, стоящих в кругу и проговаривающих стихи, садятся за спиной кого-либо из детей. Ребенок, обнаруживший волка за спиной, убегает, услышав слова: «Вот он!». Дети быстро берутся за руки, образуя воротца и то закрывая их перед волком, то открывая перед убегающим. Пойманный ребенок становится волком. Игра продолжается.

«Зайчики»

По считалке выбирается водящий. Он с мячом располагается в центре круга. Пока водящий ударяет мячом о землю, зайчата прыгают, резвятся, имитируя бодрое и весёлое настроение. Как только водящий поднимает мяч над головой, играющие быстро приседают и принимают позу спящих зайчиков. Водящий внимательно следит за спящими. Тот, кто не сохранит позы спящего, выходит в центр круга и становится водящим.

«Чипполино»

Вокруг пенька чертится круг – огород, в центре – Чипполино. На нем пояс, в котором просунуты ленточки – перышки лука. Все играющие стоят за пределами круга.

Чипполино садится на пенек сторожить свой лук и при этом поет:

На пеньке сижу,
Мелкие колышки тешу.

Огород горожу,
Лук зеленый я скажу.

По команде одного из ребят все стараются быстро вбежать в огород и сорвать лук с пояса Чипполино. До кого Чипполино дотронется, тот выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех сорвет перышек лука.

Условия игры – ленточки можно срывать только по одной.

«Весёлый невод»

По считалке выбираются двое детей – рыбаки с неводом, остальные – рыбки. Дети ведут хоровод и поют:

В воде рыбки живут,
Нет клюва, а поют.
Есть крылья – не летают,
Ног нет, а гуляют.
Гнезда не заводят, а детей выводят.

Закончив песню, рыбки разбегаются в разные стороны. Рыбаки берутся за руки, изображая невод, ловят неводом рыб (пойманной считается та рыба, которую рыбаки поймали в захват). Пойманные рыбы, присоединившись к рыбкам, изображают вместе с ними невод и ловят оставшихся на свободе рыб. Последние две рыбы становятся водящими.

«Вороны и воробьи»

Дети делятся на две команды, стоящие друг против друга. Между ними в противоположных концах площадки раскладываются в обручах разные предметы (мячи – вороны, кубики – воробьи). Участники одной команды показывают упражнения, заранее оговоренные с участниками другой. Другая команда повторяет упражнения. Затем функции между командами перераспределяются.

Внезапно ведущий дает сигнал: «Вороны!» или «Воробьи!». Обе команды должны быстро прореагировать на сигнал, определить, в какой стороне находятся необходимые предметы. Побеждает та команда, которая правильно прореагировала на сигнал и принесла большое количество «ворон» или «воробьев».

«Угадай, чей голосок»

По считалке выбирается водящий, который встает в центр круга и закрывает глаза. Дети идут по кругу и произносят:

Собрались мы все в кружок,
Ты послушай нас, дружок,
Угадай – чей голосок?

По указанию воспитателя один из детей говорит: «Это я, узнай меня». Водящий должен узнать, чей это был голос. В конце игры

отмечаются дети, которые с первого раза узнали по голосу участника игры.

«Запомни свой цвет»

Играющие разбиваются на 3-4 группы. Игрокам каждой группы даются кружки (кубики, флажки, платочки) определенного цвета. Воспитатель, находясь в центре зала, поднимает кружок и называет цвет (например – белый). Дети с кружками белого цвета должны подбежать к нему, в то время как дети с кружками другого цвета – отбежать от него и разбежаться по залу. В конце определяется та команда, которая точнее и быстрее среагировала на сигнал, соответствующий своему цвету.

«Зеркало»

По считалке выбирается водящий. Он встает перед детьми и говорит:

Эй, ребята, не зевайте,
А за мною повторяйте.

Водящий показывает разнообразные физические упражнения, которые за ним повторяют дети, «зеркально» выполняя движения.

Движения для показа:

1. «Цапля». И.п. – стоя на одной ноге, вторая согнута в колене, руки в стороны, вниз.
2. «Ласточка». И.п. – стоя на одной ноге, вторая нога вытянута назад, руки в стороны.
3. «Силачи». И.п. – ноги на ширине плеч, руки сжаты в кулаки, подняты к плечам.

«Пушбол»

Игра проводится с помощью воздушного шарика, который играющие перебрасывают через сетку команде противника и не дают упасть на пол на своей стороне. В каждой команде по 5-6 игроков. Побеждает команда, которая за время проведения тайма большее количество раз перебросила шарик противникам.

«Каравай»

В землю зернышко посадим –
Очень малое оно.

Дети садятся на корточки, сжимаются в комочек, голову прячут в колени.

Но как солнышко засветит,
Прорастет мое зернышко.

Очень медленно, словно росток, дети начинают подниматься, имитируя проросшие растения.

Ветер тучку пригнал
И водички нам дал...

Наклоны в стороны, вперед, назад с поднятым вверх руками.

Сожнет косарь зерно
И размелет его.

Дети имитируют движения косаря, взмахивая руками перед собой.

А хозяйка из муки
Испечет нам пироги.

Дети месят тесто, пекут пироги.

И большой каравай
Всем на радость раздавай!
Вот такой высоты,

Вот такой ширины,
Каравай, каравай,
Всех улыбкой одаряй.

Дети поднимают руки вверх, в стороны, показывая, какой каравай.
Наклон вперед с улыбкой, руки в стороны.

«Тишина»

Дети ходят по залу, произнося слова:

Тишина у пруда,

Не колышется вода,
Не шумят камыши,
Засыпайте малыши!

Произнеся последние слова, дети останавливаются и принимают одну из поз, в которой и находятся в течение всего времени звучания тихой музыки (10-20 секунд). Победителями становятся те, кто не пошевелился до конца мелодии.

Позы сна:

1. «Дерево». И. п. – стоя, плотно прижав одну ногу к другой, руки над головой, словно ветки, касаются друг друга пальцами, глаза закрыты.
2. «Кустик». Присев, опираясь на руки, опускают голову, глаза закрыты.

«Зайка»

Дети строятся в две колонны по 5-6 человек. В руках у стоящего во главе каждой колонны находится по мешочку с песком.

Скачет заяка, прыг да скок,
За далекий тот лесок...

С последними словом направляющие кладут мешочки с песком на голову. Принимают положение: руки на поясе, локти назад, спина прямая. Прыжками на двух ногах с продвижением вперед прыгают до кустика (предмета, его обозначающего). Обогнув кустик, направляющие, сняв с головы мешочек, бегом возвращаются к своей колонне.

Побеждает команда, первой закончившая эстафету.

«Где мы были – мы не скажем, а что делали – покажем»

Дети делятся на две подгруппы. Каждая подгруппа придумывает свои движения- загадки для другой. По жребию определяется, какая команда начинает показ движений. На вопрос игроков одной команды : «Где вы были, что вы видели?» - игроки другой имитируют движения – рубку дров, сбор фруктов, игру в мяч, танцы и т. п. вторая команда повторяет движения и отгадывает то, что ими изображается. Затем команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая угадала больше задуманных действий и правильно повторила движения.

«Кто живет в избушке?»

В лесу стоит избушка. В ней живут разные звери. Нужно отгадать, кто именно живет в избушке. Дети делятся на две группы: одни изображают животных, живущих в избушке, другие отгадывают.

Ребята выходят по одному из домика, изображая зайца, лису, медведя, белочку и др. через движения они передают повадки, настроения, состояния животных.

Другой вариант. Дети изображают только домашних животных или представителей вымерших представителей видов (динозавров, мамонтов) и т. д.

«Найди и промолчи»

Дети стоят на одной стороне площадки лицом к водящему.

Водящий предлагает всем играющим повернуться к нему спиной и закрыть глаза, а сам в это время прячет маленький мяч или какой-нибудь другой предмет. Затем по сигналу водящего: «Пора!» - дети открывают глаза, поворачиваются и начинают поиск мяча.

Нашедший мяч должен подойти к водящему, тихо сказать ему на ухо, где он увидел мяч, и сесть на свое место. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не найдут мяч. В конце игры отмечается тот, кто сумел сделать это первым.

«Кошки-мышки»

Дети «мышки» располагаются у одной из стен зала, отгороженной несколькими дугами для подлезания. Ведущий – кот. Детям предлагают выбраться из норок, пролезть под дугой изображая мышек. А в стороне сидит кошка. Со словами:

Мышка вылезла из норки, шкафа	А на кухне возле
Мышка очень хочет есть лапа	Видит мышка – чья то
Нет ли где засохшей корки?	Лапа пестрая,
Может, в кухне корка есть?	Когти острые.

Эй, мышка, не зевай:
Поскорее убегай!
Убегай из этих мест,
А то кошка съест.

Дети после этих слов убегают в норки. Кошка говорит «Мяу!» и бежит догонять мышек.

Лягушка

Ква-а-а! поиграем в самую лягушачью игру. Давайте устроим болото. (воспитатель вместе с детьми раскладывает по кругу обручи).

Вот лягушки по дорожке
Скачут вытянувши ножки.
Ква-ква-ква-ква!
Скачут, вытянувши ножки.

(прыгают на двух ногах, раздвинув пальцы рук)

Вот из лужицы на кочку
Да за мошкой вприскок!
Ква-ква-ква-ква!

(влезают на разные предметы)

Да за мошкой вприскок!
Есть им больше неохота.
Прыг опять в своё болото.

(спрыгивают вниз)

«Кот и мыши»

Выбирается кот. Дети встают в круг, воспитатель говорит слова:

Мыши водят хоровод,
На лежанке дремлет кот.
Тише, мыши, не шумите
И кота не разбудите!

Дети отвечают:

Тра-та-та, тра-та-та,
Не боимся мы кота!

После этих слов дети разбегаются, а кот их ловит (мыши могут бежать в обозначенный дом).

