

«Два Мороза»

На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются 2 дома. Играющие располагаются в одном из домов. Двое водящих, 2 Мороза (Мороз – красный нос, Мороз – синий нос) становятся посередине площадки лицом к детям:

Мы два брата молодые,	Я Мороз – синий нос,
Два мороза удалые,	Кто из вас решится
Я Мороз – красный нос,	В дороженьку пуститься?
Все играющие хором отвечают:	

Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз!

После этого они перебегают в другой дом, а Морозы стараются их заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз. Они стоят так до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, сколько играющих им удалось заморозить. После 2-3 перебежек выбирают новых Морозов. В конце игры подводится итог: какие Морозы заморозили больше играющих.

«Совушка»

В одном из углов площадки обозначается гнездо совушки. В гнезде находится водящий – совушка. Остальные играющие бегают по площадке, изображая жуков, бабочек и других насекомых. Через некоторое время воспитатель говорит: «Ночь!». Играющие замирают

на месте в той позе, в которой их застала ночь. Совушка вылетает из своего гнезда. Медленно летит, машет крыльями и смотрит, не пошевелится ли кто. Того, кто пошевелится, совушка уводит к себе в гнездо. А воспитатель говорит: «День!». Бабочки, жуки и другие насекомые начинают летать, кружиться, жужжать. После 2-3 вылетов совушки на охоту подсчитывается число пойманных. Выбирается другая совушка.

«Горелки»

Играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны (2-3 шагах) стоит ловящий, он смотрит вперед. Играющие хором произносит:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо –
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз, два, три – беги!

После слова «беги» дети, стоящие в колонне в последней паре, отпускают руки и бегут вперед вдоль колонны: один слева, а другой справа от неё. Они выбегают вперед и снова стараются взяться за руки стать впереди ловящего. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успевают встретиться и взяться за руки. Если ловящему удастся это сделать, он с пойманным образуют новую пару, которая становится впереди колонны. Оставшийся без пары становится ловящим. Если ловящему не удастся поймать никого из пары, он продолжает выполнять свою роль. Игра заканчивается, когда все пары пробегут по одному разу. После этого выбирается новый водящий. Игра возобновляется.

«Лягушки и цапли»

Границы болота, где живут лягушки, отмечаются кубиками, между которыми протянута веревка. На концах веревок мешочки с песком. Поодаль гнездо цапли. Лягушки прыгают, резвятся на болоте. Цапля (водящий) стоит в своем гнезде. По сигналу воспитателя она, высоко поднимая ноги, направляется к болоту, перешагивает веревку и ловит лягушек. Лягушки спасаются от цапли – они выскакивают из болота. Пойманных лягушек цапля ведет в свое гнездо. Если все лягушки успеют выскочить из болота и цапля ни кого не поймает, она возвращается к себе в дом одна. После 2-3 повторений игры выбирается новая цапля.

«Попрыгунчики-воробышки»

Чертится круг диаметром 4-6 м. Выбирается водящий – большая птица. Она становится в середину круга. Все остальные играющие – воробышки, они стоят за кругом. Воробышки прыгают на двух ногах,, то впрыгивая в круг поклевать зерна, то выпрыгивая из него. Большая птица летает по кругу, не дает воробышкам собирать зерна, клюет их. Воробышки стараются подольше побыть в кругу, увертываясь от водящего. Воробышек, которого клюнула большая птица,

останавливается и поднимает руку, после чего продолжает играть. Воспитатель отмечает тех, кто ни разу не попался птице. Игра повторяется несколько раз по 30-60 с. с перерывами для отдыха. При повторений игры назначается новый водящий.

«Волк во рву»

Поперек площадки двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см. одна от другой обозначен ров. В нем находится водящий – волк. Остальные дети козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле. На слова воспитателя «Козы, в поле, волк во рву!» дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бегает во рву, стараясь осалить прыгающих коз. Осаленные дети отходят в сторону. Воспитатель говорит: «Козы, домой!». Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2-3 перебежек выбирается или назначается другой водящий.

«Ловля обезьян»

Изображающие обезьян дети располагаются на пособиях для лазанья по одну сторону площадки. В противоположной стороне площадки находятся ловцы обезьян (4-6 детей). Они хотят сманить с обезьян с деревьев и поймать их. Ловцы договариваются, какие движения будут делать. Они выходят на середину площадки и показывают задуманные движения. Обезьяны в это время быстро влезают на стенку и наблюдают от туда за движениями ловцов. Прodelав движения, ловцы уходят в конец площадки, а обезьяны слезают с деревьев, приближаются к тому месту где были ловцы, и подражают их движениям. По сигналу воспитателя «ловцы» обезьяны бегут к деревьям и влезают на них. Ловцы ловят тех обезьян которые, не успели влезть на дерево. Пойманных они уводят к себе. После 2-3 повторений дети меняются ролями.

«Перелёт птиц»

Птицы (дети), расправив крылья, летают по всей площадке. По сигналу «буря» они скрываются на деревьях (влезают на гимнастическую стенку) когда воспитатель скажет: «Буря прекратилась!» - птицы слезают с ветвей (спускаются со стенки) и продолжают летать.

Если нет гимнастической стенки, используются скамейки, ящики и другие предметы.

«Кого называли, тот и ловит»

Дети ходят, бегают, прыгают и по площадке. Воспитатель держит в руке большой мяч. Он называет одного ребенка и бросает мяч вверх. Ребенок подбегает, ловит мяч и снова бросает его вверх, называя по имени кого-нибудь другого.

Играющий подбрасывает мяч вверх на том месте, где он его поймал. Мяч надо подбрасывать повыше, чтобы названный ребенок успел подбежать к нему и поймать. Надо, чтобы дети старались ловить мяч с воздуха или после одного отскока от земли.

«Ловишка с мячом»

Дети стоят по кругу. Ловишка в центре круга. У его ног лежат два мяча. Ловишка проделывает ряд движений: подскоки, наклоны, приседания, хлопки и т.п. играющие повторяют за ним эти движения. По сигналу воспитателя «беги из круга» дети разбегаются в разные стороны, а ловишка быстро берет мячи с пола и бросает, стараясь попасть в убегающих. После этого по сигналу педагога «раз, два, три – в круг скорей беги» дети снова образуют круг; выбирается новый ловишка, игра продолжается. В конце игры проводится итог – кто же из ловишек был самым метким.

Если ловишка попал обоими мячами в убегающих, он остается на этой роли.

«Стой!»

Дети стоят с воспитателем. Он подбрасывает мяч высоко вверх и называет имя ребенка. В этот момент все дети разбегаются в разные стороны. А тот, чье имя было названо, быстро подбегает, ловит мяч и кричит: «Стой!». Все играющие останавливаются на том месте, где их застал сигнал. Водящий бросает мяч в кого-нибудь из играющих. Если он попадет, ребенок быстро ловит мяч, кричит: «Стой!» - и бросает мячом в кого-нибудь из играющих. Если водящий ни в кого не попадет, он бежит за мячом, берет его снова и бросает его до тех пор, пока не осалит кого-нибудь. Когда водящий бросает мяч, все должны

находиться на своих местах. Можно увертываться: нагибаться, приседать, отклоняться в сторону, подпрыгивать и т.п.

«Охотники и утки»

Взявшись за руки, играющие составляют круг. Рассчитавшись на первый-второй, образуют 2 команды: одни – утки, другие – охотники. Охотники остаются на своих местах в кругу, а утки выходят в середину круга. Перед ногами стоящих в кругу проводится черта, за которую охотникам переступать нельзя. Охотники перебрасывают мяч, стараясь попасть им в уток. Утки убегают, увертываются от мяча. Утка, которую задел мяч, считается подстреленной и выходит из круга. Через некоторое время по сигналу воспитателя охотники подсчитывают свои трофеи. Команды меняются местами. Ударять мячом можно только по ногам.

«Король»

Играющие по считалке выбирают короля, остальные – работники. Они договариваются между собой о том, какую работу будут делать. Затем играющие подходят к королю и вступают с ним в диалог:

- Здравствуй, король!
- Здравствуйте!
- Не нужны ли вам работники?
- Нужны.
- Какие?

После этой реплики работники показывают разные виды работ. Король должен правильно назвать их.

1 вариант: Каждый играющий показывает свой вид деятельности.

2 вариант: Играющие изображают совместные работы.

«Воевода»

Играющие по кругу перекатывают мяч от одного к другому, произнося:

Катится яблоко в круг хоровода,
Кто его поднял, тот воевода...

Ребенок, у которого в этот момент окажется мяч, - воевода. Он говорит:

Я сегодня воевода.
Я бегу из хоровода.

Бежит за кругом, кладет мяч на пол между двумя игроками. Дети хором говорят:

Раз, два, не воронь
И беги, как огонь!

Игроки бегут по кругу в противоположные стороны, стараясь раньше напарника схватить мяч, катит его по кругу. Игра продолжается.

«Скачет зайка»

По считалке выбирается зайка. Дети, взявшись за руки, идут по кругу с закрытыми глазами. Зайка внутри круга передвигается прыжками на двух ногах в противоположном направлении под текстовое сопровождение (воспитателя или одного из детей):

Скачет зайка быстроногий,
Скачет зайка по дороге.
Раз, два, три, четыре, пять –
Сможет кто его поймать?

Дети поднимают руки, делая воротца. Зайка дотрагивается до одного из играющих и выпрыгивает из круга, продолжая прыгать за кругом под текстовое сопровождение:

Вот свернул в лесочек зайка,
Поднял ушки, догоняй-ка,
Эй, не зевай, зайку догоняй!

Играющие открывают глаза. По окончании чтения текста осаленный ребенок старается догнать зайку. Если ему это удастся, то зайка водит снова; если же нет, становится сам зайкой, и игра продолжается.

«Аисты»

По кругу раскладываются обручи-гнезда, в которых стоят аисты на одной ноге. Водящий – аист без гнезда скачет внутри круга со словами:

Поскорей скажите, кто
Занял тут моё гнездо?..
Вот оно!

С последними словами он прыгает в любое гнездо. Хозяин гнезда и бездомный аист оббегают круг извне, и тот, кто первым занимает гнездо, остается в нем. Второй становится водящим.

«Почта»

По кругу раскладываются обручи – адреса доставки почты (название городов). Каждый игрок получает адрес.

В центре стоит почтальон, в обручах – игроки-адресаты. Воспитатель объявляет: «Почта идет до Москвы в Петербург». Игроки, чьи города названы, должны быстро поменяться местами. Почтальон в это время стремится занять одно из свободных мест. Если ему это удастся, то оставшийся без места игрок становится почтальоном. Если почтальону долго не удастся занять свободное место, то воспитатель может объявить: «Почта идет во все города», тогда все дети меняются друг с другом местами.

«Космонавты»

По площадке раскладываются обручи-ракеты. Каждая ракета предназначена для двух космонавтов. Играющие на несколько человек больше, чем мест в ракетах. Дети, проговаривая текст, идут по площадке и выполняют тренировочные упражнения, готовясь к полёту:

Ждут нас быстрые ракеты
Для полёта на планеты.
На какую захотим,
На такую полетим!
Но в игре один секрет:
Опоздавшим места нет.

Ребята разбегаются и попарно занимают ракеты. Вставшие в обруч дети поднимают его над головой, сдвинув плечи и плотно прижавшись друг к другу спинами и затылками. По команде: «Взлет!» - космонавты приставными шагами движутся по кругу. По команде: «Посадка!» - космонавты опускают обруч вниз и кладут у своих ног. Оставшиеся вне ракет дети оценивают самую красивую парную позу космонавтов. В конце игры отмечаются самые внимательные игроки, совершившие наибольшее число полётов.

«Зайцы в огороде»

По считалке выбирается сторож, который охраняет огород – обозначенный круг диаметром 3-4 м. Все остальные – зайцы – находятся за кругом. По команде воспитателя зайцы впрыгивают в огород и выпрыгивают из него. Сторож должен осалить зайца. Пойманные остаются внутри круга и прыгают на месте. Если сторож долго не может поймать всех зайцев, то он превращает осаленных в своих помощников – собачек, произнося слова: «Друзья мои, вы не

зевайте, ловить зайчишек помогайте». Превращенные в собачек зайцы перестают прыгать и с лаем помогают салить остальных игроков. Победителем становится заяц, которого не удалось поймать ни сторожу, ни собачке.

«Повар и котята»

По считалке выбирается повар, который охраняет лежащие в обруче кегли-сосиски.

Повар разгуливает внутри отмеченного пространства – кухни. Дети идут по кругу вокруг кухни повара, выполняя различные упражнения на формирование осанки, и произносят текст:

Плачут киски в коридоре,
У котят большое горе:
Хитрый повар бедным кискам
Не дает схватить сосиски.

С последними словами котята забегают в кухню, стремясь схватить сосиску. Повар пытается осалить вбежавших игроков. Пойманный замирает в застигнутой позе. Игра продолжается до тех пор, пока все сосиски не будут украдены у повара. Котята, пойманный поваром, должны придумать название своей зафиксированной позы.

«Маяк»

По считалке выбирается ведущий – служитель маяка, у него три флажка разных цветов.

Ведущий располагается в центре зала на возвышении. По всему залу расставлены подводные камни (кубы, кегли).

Играющие – гребцы в лодках. Когда на маяке ведущий поднимает зеленый сигнал, лодки спокойно движутся по периметру площадки, на желтый сигнал – лодки огибают подводные камни, стараясь не задеть их. Красный флажок – сигнал, по которому дети останавливаются и быстро приседают. В конце игры отмечаются гребцы, не путавшие сигналы.

«Светофор»

Две команды выстраиваются друг против друга. У ведущего в руках кружки разного цвета:

Красный, желтый и зелёный. Заранее оговариваются условия: на красный цвет – стоять, ноги вместе, руки плотно прижать к бокам; на зеленый – шагать как военный; на желтый – хлопать. По сигналу – подъему кружка определенного цвета игроки выполняют заданные движения.

Тот, кто перепутал сигнал, отходит назад. Побеждает команда, в которой к концу игры остается большое количество игроков.

«Меткий стрелок»

Выбранный по считалке водящий встает в центре круга с мячом в руках. Он бросает мяч игроку, стоящему в круге, называют его имя. Тот, кого называли, ловит мяч и перебрасывает его обратно.

Неожиданно водящий подбрасывает мяч вверх. Подброшенный мяч – сигнал к тому, что дети должны разбежаться в заранее обозначенные кружки-домики, расположенные в 2-3 м от основного круга. Водящий, не выходя из круга, должен попасть в одного из игроков, находящегося в таком кружке-домике.

Игроки, стоящие в кружках, подпрыгивают, увертываются от мяча.

Игрок, стоящий в кружке и поймавший мяч, становится водящим.

«Разноцветные мячи»

Дети хором читают стихи:

Разноцветный мячик
По дорожке скачет.
По дорожке, по тропинке,
От березки до осинки,
От осинки – поворот,

Прямо к (Толе) в огород.

Играющие, стоя по кругу, передают или перебрасывают друг другу мяч. Получивший мяч на слово «поворот» ударяет мячом об пол в ритме тексту последней строки, в которую вставляется имя играющего, держащего мяч, после чего все разбегаются, а игрок с мячом старается осалить как можно больше ребят. Осаленные выбывают из игры. Через 1-2 мин. По сигналу воспитателя игра прекращается. В конце игры подводится итог: кто из водящих осалил больше играющих.

«Ровным кругом»

Дети образуют круг, внутри которого находится водящий. Двигаясь влево (вправо) по кругу, дети произносят слова:

Ровным кругом, друг за другом.

Эй, ребята, не зевать!

Все, что Коля нам покажет,

Будем дружно повторять!

Водящий показывает какое-либо движение (подпрыгивает, вращает руками, приседает и др.). дети должны в точности повторить его.

После этого назначается новый водящий, и игра начинается заново.

«Змейка»

5-6 участников, взявшись друг за друга, выстраиваются в колонну – «змейку». Водящий становится перед «змейкой» и старается запятнать последнего. Стоящий в «змейке» первым – капитан – преграждает путь водящему: широко расставляет руки, ставит заслоны, выполняет различные движения туловищем. «Змейка» следует за капитаном и помогает преградить путь водящему. Если водящий запятнал игрока, замыкающего колонну, он становится капитаном, а запятнанный игрок – водящим.

«Шишки, желуди, орехи»

Играющие встают по трое, один за другим, лицом к центру, где стоит водящий. Первые в тройках – «шишки», вторые – «желуди», третьи – «орехи». По сигналу водящий произносит любое из трех названий, например «орехи». Все играющие «орехи» должны поменяться местами. Водящий стремиться встать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места,

становится водящим. Можно выкрикнуть два названия и даже три. Побеждает тот, кто ни разу не был водящим.

«Рыбы, птицы, звери»

Все играющие становятся полукругом на расстоянии 4-5 метров от водящего, который держит в руках мяч. водящий, бросая кому-либо из играющих мяч, произносит одно из трех слов: рыбы, птицы, звери. Если названо, например, слово «рыбы», играющий должен поймать мяч, сделать шаг вперед и тут же вернуть его водящему, быстро назвав любую рыбу. Тот, кто не успевает дать нужный ответ или повторяет его, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто не сделал ни одной ошибки. Победитель становится водящим.

«Круговая лапта»

Двое водящих находятся за границами условной площадки на расстоянии 10-12 метров, все остальные – в центре площадки. Водящие, перебрасывая мяч друг другу, стараются запятнать тех, кто находится на площадке. Те, в кого попали мячом, выбывают из игры, но их могут выручить те играющие, которые поймали мяч. Выигрывает тот, кто последним останется на площадке. Водящими становятся двое, первыми выбывшие из игры.

«Солнышко»

В центре начерчен круг. Все играющие делятся на пять команд и выстраиваются боком к центру круга. Получается своеобразное солнышко с лучами. Каждый лучик – команда. Игроки, первые от центра круга, держат в руках эстафетные палочки. По сигналу они бегут по кругу и передают эстафету игроку, стоящему теперь первым в своей команде. Прибежавший встает в шеренгу на место ближе к центру. Когда начинавший игру окажется с краю и получит эстафетную палочку, он поднимает ее, показывая, что команда закончила игру.

