

«Паук и мухи»

В углу зала круг – паутина. Все дети изображают мух, один ребенок – паук. По сигналу воспитателя дети разбегаются, жужжат. Через некоторое время воспитатель говорит «Паук». Дети – мухи останавливаются и замирают на месте, а паук ходит и смотрит, не шевелится ли кто. Того кто пошевелится паук уводит к себе в паутину. Игра повторяется.

«Сделай фигуру»

Дети бегают по залу, по сигналу «Замри», дети замирают на месте, делая при этом интересную фигуру.

К концу года дети могут делать групповые фигуры – парами, тройками или в определенном положении: только сидя или лежа. А также могут изображать животных, птиц, рыб и т. п.

«Мышеловка»

Играющие делятся на 2 неравные по составу группы. Меньшая группа, взявшись за руки, образуют круг. Они изображают мышеловку. Остальные дети это мыши, находятся вне круга. Изображающие мышеловку начинают ходить по кругу, приговаривая:

Ах, как мыши надоели,
вас.

Доберемся мы до

Все погрызли, все поели,
мышеловки.
Берегитесь же плутовки,
сейчас!

Вот поставим
Переловим всех

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из неё. По сигналу воспитателя «хлоп» стоящие по кругу дети опускают руки, приседают – мышеловка захлопывается. Мыши, не успевшие выбежать из мышеловки, считаются пойманными. Пойманные становятся в круг, мышеловка увеличивается. Когда большая часть детей поймана, дети меняются ролями – игра возобновляется.

«Мы, весёлые ребята»

Дети стоят на одной стороне площадки за чертой. На противоположной стороне зала также проведена черта. Сбоку от детей, примерно на середине между двумя линиями, находится ловишка. Ловишка назначается воспитателем или выбирается считалкой. Дети хором произносят:

Мы, весёлые ребята,
Любим бегать и скакать.
Ну, попруй нас догнать.
Раз, два, три – лови!

После слова «лови» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих, ловит их. Тот, до кого ловишка сумеет дотронуться, прежде чем убегающий пересечёт черту, считается пойманным.

«Ловишки»

Дети произвольно располагаются по площадке. Ведущий – ловишка, назначенный воспитателем или детьми, становится на середину площадки. Воспитатель говорит: «Раз, два, три – лови!». По сигналу все дети разбегаются по площадке, увертываясь от ловишки, который старается догнать одного из играющих и коснуться его рукой (запятнать). Тот, кого ловишка коснулся рукой, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда ловишка поймает 3-4 играющих. Затем выбирается новый ловишка. Игра повторяется. Для того чтобы дети лучше ориентировались, ловишки можно выдать какой-либо отличительный знак.

«Гуси-лебеди»

На одном краю площадки чертой обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположном краю стоит пастух. Сбоку от дома, логово в котором находится волк. Остальное место – луг. Дети, исполняющие роли волка и пастуха, назначаются воспитателем, остальные изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся на лугу, летают.

Пастух: Гуси, гуси!

Пастух: Так летите!

Гуси: Га, га, га!

Гуси: Нам нельзя, серый волк под горой

Пастух: Есть хотите?

Не пускает нас домой.

Гуси: Да, да, да!

Пастух: Так летите, как хотите,
Только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья (вытянув в стороны руки), летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать. Пойманные гуси идут в логово. После нескольких перебежек подсчитывают пойманных гусей. Затем назначается новый волк и пастух. Игра повторяется.

«Затейники»

Одного из играющих выбирают затейником, он становится в середину круга. Остальные дети, взявшись за руки, идут по кругу (вправо или влево по указанию воспитателя) и произносят:

Ровным кругом,
Друг за другом,

Стой на месте,
Дружно, вместе

Мы идем за шагом шаг.

Сделаем... вот так.

Дети останавливаются, опускают руки. Затейник показывает какое-нибудь движение, а все дети повторяют его. После 2-3 повторений игры (согласно условию) затейник выбирает кого-нибудь из играющих на свое место, и игра продолжается. Повторяется игра 3-4 раза.

Затейники придумывают разнообразные движения, не повторяя показанных.

«Караси и щука»

Половина играющих, становятся друг от друга на расстоянии 3 шагов, образуя круг. Это пруд на берегу которого лежат камешки. Один из играющих, назначенный воспитателем, изображает щуку, он находится вне круга. Остальные играющий – караси они плавают внутри круга, в пруду. По сигналу воспитателя «щука» щука быстро выплывает в пруд, стараясь поймать карасей. Караси спешат спрятаться за кем-нибудь из играющих, стоящих по кругу и изображающих камней. Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться за камешки, и уводит их к себе в дом. Игра проводится 2-3 раза, после чего подсчитывается число пойманных щукой карасей. Затем на роль щуки назначается другой играющий.

«Перебежки»

Меньше шагов. На площадке чертятся две линии на расстоянии 6-8 м. Несколько играющих становятся за одну линию и начинают переходить или перебегать за другую линию, стараясь шаги делать как можно длиннее. Выигрывает тот, кто сделает меньше шагов.

Встречные. Две шеренги на противоположных сторонах за линиями. У каждой группы на руках ленточки своего цвета. По сигналу воспитателя «синие», дети с синими ленточками бегут на противоположную сторону. Стоящие напротив дети протягивают вперед ладошки и ждут, когда бегущие прикоснутся к ним рукой.

Тот, кого коснулись, бежит на другую сторону, останавливается, поворачивается и поднимает руку вверх.

Сделай так. Стоят также. Загадываются разные фигуры: сидя, руки на пояс; лежа на животе; сидя на корточках и т.д. Считается «раз, два, три – беги» и команды перебегают на др. сторону и делают ту фигуру, которая была загадана.

Через ворота. Стоят также. На середину площадки кладут две гимнастические палки и через эти ворота надо перебежать не забегая за палки. Ворота можно сужать.

«Хитрая лиса»

Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. В стороне, вне круга, обозначается дом лисы. По сигналу воспитателя дети закрывают глаза, а воспитатель обходит за спинами детей круг и незаметно дотрагивается до одного из играющих. Тот, до кого дотронется воспитатель, становится хитрой лисой. Воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть друг на друга, пытаясь выяснить, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие хором 3 раза спрашивают: «Хитрая лиса, где ты?». После третьего раза хитрая лиса быстро выбегает на середину круга, поднимает руку вверх и говорит: «Я здесь!». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит к себе в дом. После того как лиса поймает 2-3 детей, воспитатель произносит громко: «В круг!». Играющие образуют круг, игра возобновляется.

«Уголки»

Дети становятся возле расположенных на участке предметов физкультурного оборудования, деревьев или в обозначенных на земле кружках. Один из играющих находится в середине. Он подходит к кому-нибудь из детей и говорит: «Мышка, мышка, отдай мне свой уголок!». Мышка отказывается. Водящий с теми же словами подходит к другому ребенку. В это время все дети выбегают из своих уголков, чтобы поменяться местами. Водящий старается занять чье-нибудь место. Если ему это удастся, то водящим становится оставшийся без места. Если водящий долго не может занять уголок, воспитатель произносит: «Кошка!». Поэтому сигналу все играющие одновременно меняются местами, а водящий занимает чей-либо уголок.

Из уголка надо выбегать, нельзя стоять в нем долго; до перебежки можно заранее уговориться с игроком, с которым хочешь поменяться местами; можно занимать уголок вдвоем и выбегать парами.

«Не оставайся на полу»

Выбирается ловишка. Дети размещаются в разных местах площадки. По заданию воспитателя они вместе с ловишкой ходят, бегают, прыгают в определенном темпе и ритме. Как только раздастся сигнал воспитателя «лови», все убегают от ловишки и взбираются на возвышающиеся предметы. Ловишка старается их

осалить убегающих. Дети, до которых ловишка дотронулся, сразу отходят в сторону. Игру проводят 2-3 раза, затем подсчитывают пойманных и выбирают нового ловишку. Игра возобновляется.

Воспитатель следит, чтобы с возвышения дети спрыгивали на две ноги, приучает детей разбегаться по всей площадке, подальше от предметов на которые они должны взобраться.

«Удочка»

Дети становятся по кругу на небольшом расстоянии друг от друга. В центре круга воспитатель. Он вращается по кругу шнур, к концу которого привязан мешочек с песком. Играющие внимательно следят за мешочком, при его приближении подпрыгивают на месте вверх, чтобы мешочек не коснулся ног. Тот, кого мешочек заденет, делает шаг назад и выбывает временно из игры. Вскоре делается небольшой перерыв, затем игра возобновляется, в ней снова участвуют все дети.

Конец шнура с мешочком должен скользить по полу. Если все дети легко справляются с заданием, можно слегка приподнять мешочек от пола. Вращать шнур нужно не только по часовой стрелке, но и против. Для усложнения игры между двумя прыжками можно дать детям дополнительное задание: присесть и встать, повернуться 1-3 раз вокруг себя и др. вместо подпрыгивания вверх можно отпрыгивать от удочки назад.

«Медведи и пчелы»

Улей (гимнастическая стенка) находится на одной стороне. На противоположной стороне – луг. В стороне – медвежья берлога. Одновременно в игре участвует не более 12-15 человек. Играющие делятся на 2 неравные группы. Большинство из них пчёлы, которые живут в улье. Медведи в берлоге. По условному сигналу пчелы вылетают из улья (слезают с гимнастической стенки), летят на луг за мёдом и жужжат. Как только пчелы улетят, медведи выбегают из берлоги и забираются в улей (влезают на стенку) и лакомятся мёдом. Как только воспитатель подаст сигнал «медведи», пчелы летят к ульям, а медведи убегают в берлогу. Не успевших спрятаться пчелы жалят (дотрагиваясь рукой). Потом игра возобновляется. Ужаленные медведи не участвуют в очередной игре.

«Пожарные на учении»

Дети становятся лицом к гимнастической стенке в 3-4 колонны (по числу пролетов). Первые в колоннах стоят на черте. На каждом пролёте гимнастической стенки на одинаковой высоте на рейке подвешивают колокольчики. По сигналу воспитателя «раз, два, три – беги!» все дети, стоящие в колонах первыми, бегут к стенке, влезают на неё и звонят в колокольчики. Затем они спускаются и возвращаются в конец своей колонны. Воспитатель отмечает того,

кто первый позвонил. Игра продолжается. Задание должны выполнять все дети. Выигрывает та колонна, в которой больше играющих, сумевших позвонить первыми.

Воспитатель следит, чтобы дети слезали, а не спрыгивали с реек, если нужно, помогает. Нарушившему правилу выигрыш не засчитывается.

«Охотники и зайцы»

На одной стороне площадки отчерчивается место для охотников. На другой стороне обозначаются домики для зайцев. В каждом домике находится 2-3 зайца. Охотник обходит площадку, делая вид, что он разыскивает следы зайцев, а затем возвращается к себе. По сигналу зайцы выбегают из своих домиков на поляну и прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед. По слову воспитателя «Охотник!» зайцы бегут в домики, а ребенок, изображающий охотника, бросает в них мяч. Заяц, в которого попали мячом, считается подстреленным. Охотник уводит его к себе. Игра повторяется несколько раз, после чего выбирается другой охотник.

У охотника в руках может быть несколько мячей. Стрелять в зайцев, находящихся в домиках, нельзя.

«Школа мяча»

Подбросить мяч вверх и поймать его одной рукой. Подбрось мяч вверх, хлопнуть в ладоши (1-3 раза) и поймать его двумя руками. Ударить мяч о стену и поймать его одной рукой. Ударить мяч о стену, после того, как он упадёт на пол и отскочит, поймать его одной рукой. Ударить мяч о стену, хлопнуть в ладоши и поймать его одной рукой. В парах: ударить мяч о стенку так, чтобы он отскочил под углом в сторону партнера, который должен поймать его. Ударить мяч о стену снизу вверх и поймать его. Ударить мяч о стенку, бросив из-за спины, из-за головы, из-под ноги, из-под руки, и поймать его.

«Мяч водящему»

Провести две линии. Расстояние между ними 2-3 м. Играющие становятся друг за другом за первую линию. Напротив них, за другую линию, становится водящий. Он бросает мяч ребенку, стоявшему в колонне первым, а тот возвращает мяч водящему и перебегает в конец колонны, вся колонна продвигается вперед, к

исходной линии подходит следующий. Когда все дети бросят мяч, выбирают нового водящего.

Игру можно провести с элементом соревнования. В этом случае играющим удобно стать в несколько колонн и выбрать столько же водящих. Если игроки роняют мяч, водящий бросает его повторно, но из-за этого колонна теряет время.

«Кувшинчик»

Водящий ударяет мячом о землю со словами:

Я кувшинчик уронил(а)
И об пол его разбил(а).
Раз, два, три –
Его, (имя ребенка), лови!

На слово «лови» сильно бьет мячом о землю и оберегает. Мяч на лету подхватывает тот ребенок, чье имя назвали. Остальные разбегаются, а тот кто поймал, говорит «стоп», дети останавливаются. Игра повторяется.

«Кто летает?»

Дети с воспитателем стоят по кругу. Воспитатель называет одушевленные и неодушевленные предметы, которые летают и не летают. Называя воспитатель поднимает руки вверх. Дети поднимают обе руки вверх и произносят слово «летает» только в том случае, если воспитатель назвал действительно летающий предмет. Игра проводится сначала в медленном темпе, затем в быстром.

«Свободное место»

Играющие сидят на полу по кругу, скрестив ноги. Воспитатель вызывает двух рядом сидящих детей. Они встают, становятся за кругом спинами друг к другу. По сигналу «раз, два, три – беги» бегут в разные стороны, добегают до своего места садятся. Играющие отмечают, кто первым занял свободное место. Воспитатель вызывает двух других детей. Игра продолжается. Можно вызвать для бега и детей, сидящих в разных местах круга.

«Магазин игрушек»

Одна группа изображает покупателей, другая – игрушки. Продавец «заводит» каждую игрушку: ребенок начинает изображать в движении ту или иную игрушку по своему выбору (куклу, клоуна, кошку, солдата, волшебника и др.). Покупатель, отгадавший игрушку, берет её себе.

«Цирк»

Одни игроки изображают зрителей, другие – артистов (клоунов, силачей, жонглёров, акробатов и др.). зрители должны отгадать, какие артисты перед ними выступают. Здесь возможны объединения детей (дрессировщик со львами или медведям, канатоходцы, клоуны и т. п.).

«Птицы в клетке»

Играющие делятся на 2 группы. Одна группа детей берется за руки, изображая клетку. Другая, изображая птиц, располагается вне клетки.

Под музыку марша или галопа дети, стоящие в круге, двигаются приставными шагами или прыжками вправо, а птицы, имитирующие полёт, двигаются свободно влево, вытянув руки в стороны. По команде воспитателя клетка останавливается и играющие поднимают руки вверх, образуя воротца.

Музыкальное сопровождение меняется, и под мелодию польки «птицы» начинают пробегать под воротцами в клетку и выбегать из неё. Неожиданно по сигналу воспитателя музыка прекращается и клетка закрывается. Игроки, стоящие в круге, опускают руки. Птицы, оказавшиеся в клетке, считаются пойманными. Они встают в круг, и клетка увеличивается. Игра повторяется, пока все птицы не будут пойманы.

«Косари»

По считалке выбираются 3 водящих – косари, остальные играющие – цветы. Каждый играющий получает цветную ленту, обозначающую цветок: желтая – одуванчик, белая – ромашка, синяя – василек. Ленты закрепляются у играющих сзади на поясе. Водящие заранее договариваются, кто какой цветок будет срывать. Играющие произносят текст и имитируют движения: цветы, стоя на месте, раскачиваются., двигают руками-листочками, растут. Косари делают энергичные движения в сторону-вперед и ходят между цветами по полю. Слова цветов:

Зелен, зелен луг, все цветет вокруг,

И роса блестит, и коса звенит.

Одуванчик, василек и ромашка здесь растут.

Слова косарей:

Я косой траву скошу и букетик наберу.

Раз, два, три...

После слов косарей – дети разбегаются. Косари срывают ленточки, только своего цвета, так как по договору каждый косарь собирает свои цветы. Побеждает сорвавший больше ленточек.

«Наоборот»

Дети встают по кругу. В центре – ведущий с мячом в руке. Показывает движения или действия с мячом, он бросает его одному из игроков со словами: «Сделай наоборот!». Игрок, получивший мяч, должен выполнить противоположное движение и вернуть мяч ведущему (например: при броске ведущим мяча вверх – ударить об пол, при перебросе из рук в руки – прокатить по полу, при

приседании с мячом – подпрыгнуть). В конце игры отмечаются дети, правильно выполнявшие противоположные действия.

«Голубки»

Играющие «голубки» (белые, сизые) имеют прикрепленные на поясе ленточки определенного цвета, обозначающие масть. Под текстовое сопровождение дети имитируют движения голубей:

Прилетели голубки на зеленые лужки,
Они пили, они ели, возле берега сидели. Шу!

На сигнал: «Шу!» - выбегают два птицелова и ловят голубей только своей масти (срывают ленточки с пояса убегающих). По сигналу воспитателя: «Стоп!» - бег прекращается, подсчитывается, сколько голубей поймал каждый птицелов. Победителем становится тот, кто сорвал больше лент своего цвета.

«Тень»

Дети разбиваются на пары и распределяют между собой роли ведущего и тени (для каждой пары). Ведущие читают стихи Е. Овдиенко:

Во дворе за мною тень ходит, бродит целый день,
Убегаю – догоняет, отстаю – не отстаёт.
Про меня она все знает, мой тайны выдаёт.

Во время чтения ведущий движется различным образом. Тень, идущая за ним, повторяет все движения. Когда оканчивается чтение стихотворения, каждый ведущий поворачивается к своей тени говорит:

Мне играть с тобой не лень,
Догони-ка меня, тень!

Дети, изображающие тень, догоняют своих напарников. Игра продолжается со сменой ролей в паре.

«Усни-трав»

Дальний лес стоит стеной,
А в лесу, в глуши лесной,
На суку сидит сова.
Там растёт усни-трав.
Говорят, усни-трав
Знает сонные слова.
Как шепнет она слова,
Сразу никнет голова.

На площадке расположены обручи-домики, в которых стоят играющие. «Сова», выбранная по считалке, стоит в стороне, в руках у неё «усни-трав» (пучок ленточек, вырезанных из бумаги). После того как дети дочитают стихотворение, сова взмахивает пучком со словами:

Глазки закрывайте, голову склоняйте!

Играющие закрывают глаза, принимая любую позу засыпающего. Сова проходит около спящих и перед каждым хлопает в ладоши. Проснувшийся выходит из обруча и идет за совой след в след, повторяя её движения. Когда все играющие выйдут из своих домиков, сова хлопает 2 раза, после чего все дети сама сова

бросаются занимать домики. Оставшийся без домика становится совой.

«Ловлю птиц на лету»

В центре располагается водящий с легким мячом, привязанным на резинке на руке, – это охотник. Остальные – птицы, летающие вокруг. Под музыку птицы летают вокруг охотника, стараясь увернуться от мяча.

Охотник пытается мячом осалить летающих птиц, поворачиваясь в разные стороны, не сходя с места. Осаленные птицы приседают на месте. По окончании музыки охотник подсчитывает количество сбитой дичи. Игра повторяется с другим охотником. В конце игры отмечается победитель, осаливший наибольшее число игроков.

«Белые медведи»

По считалке выбирается Белый медведь, живущий на льдине, остальные медвежата, располагаются по всей площадке. Белый медведь с криком: «Выхожу на ловлю!» - догоняет медвежат, салит и уводит на льдину. Двое пойманных медвежат берутся за руки и тоже помогают ловить остальных. Но они должны пойманного

взять в круг сцепленных рук, после чего медвежата кричат: «Медведь на помощь!». Медведь подбегает, осаливает игрока и уходит на льдину. Когда на льдине появляется двое следующих медвежат, они тоже парой начинают ловить остальных. Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все медвежата. Последний пойманный становится Белым медведем.

«Колобок»

Играющие делятся на две команды и строятся в колонны по 5-6 человек. В руках у капитанов команд по мячу-колобку. Хором дети проговаривают:

Наш весёлый колобок
Покатился на лужок.
Кто быстрее его вернет,
Приз команде принесет.

С последними словом капитаны команд поднимают мяч на головой, прогибаются назад и передают его следующему игроку. Стоящие последними игроки команд бегут с мячом вперед и встают впереди своих команд. Игра продолжается до тех пор, пока первые игроки вновь не окажутся впереди.

Игру можно проводить из положения, сидя ноги скрестив, или сидя ноги вытянув и раздвинув шире плеч. Дети располагаются на расстоянии 0,4-0,5 м друг от друга.

Разновидность игры: передача может вестись по шеренге, или можно передавать мяч между ног.

«Пескарь»

По считалке выбирается ведущий – пескарь. Отмечаются берега водоема, за пределы которого водящий не имеет права выбегать.

Играющие произносят слова:

В воде водится пескарь,
Он, конечно, рыбий царь.
Но его я проведу,
В плен к нему не попаду.

Проговаривая текст, дети бегут от одного берега водоема к другому. Пескарь, не выходя за пределы водоема, пятнает их. Игроки, которых осалил пескарь, останавливаются и принимают заранее обусловленную позу. Пойманных можно выручить, коснувшись их рукой при возврате другого берега.

«Большие и малые колеса»

Ребята образуют два круга, один в другом. По команде под музыку круги (колеса) движутся в противоположные стороны. Резкая смена характера музыки или хлопок дает сигнал к изменению направления движения колес. Побеждает команда, сделавшая меньше ошибок.

«Найди камешки»

Играющие стоят по кругу лицом к центру, руки за спиной. В центре водящий. По сигналу дети передают друг другу камешек (мешочек,

мяч). Водящий старается определить, у кого в данный момент находится передаваемый камешек. Тот, к кому обращается водящий, протягивает руки и показывает их. Если водящий угадал, то игрок, у которого предмет обнаружен, становится водящим.

«Пчёлка»

В этой игре с обручами участвуют 6-7 детей (пчелки). Количество обручей-домиков на один меньше. Обручи раскладываются по кругу. Играющие идут по внешнему кругу, проговаривают:

Только солнышко проснется –

Пчёлка кружит, пчёлка вьётся

Над цветами, над рекой,

Над травой луговой.

Собирает свежий мёд

И домой его несёт.

Во время произнесения текста дети имитируют движения пчелы по своему представлению. С последним словом играющие стараются занять любой домик, в котором принимают заранее оговорённую позу, соответствующей правильной осанке. Пчелка, оставшаяся без домика, обходит обручи, осматривая игроков. Заметив игрока, принявшего неправильную позу, пчёлка говорит: «Не в свой домик влетел, дружок.. это мой теремок». После этих слов хозяин выбегает из домика и бежит по внешнему кругу в одну сторону, пчёлка в другую. Тот, кто первым обежит круг, занимает домик и остается в нем. Игра продолжается.