**подвижные игры для детей подготовительной группы.**

**Заря-зарница**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: яркая лента.

Ход игры: дети встают в круг, держат руки за спиной, а один из играющих (если мальчик, то братец Иванушка, если девочка, то сестрица Аленушка) ходит за кругом с лентой в руках и говорит:

Заря-зарница,

Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила,

Ключи золотые,

Ленты голубые,

Кольца обвитые —

За водой пошла!

С последними словами игрок кладет ленту на плечо одному из стоящих в круге, тот быстро берет ленту, и они оба быстро бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Особые замечания: игроки не должны пересекать круг. Когда Иванушка или Аленушка кладут ленту, остальные игроки не поворачиваются.

**Прела, горела**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: несколько разных по цвету и размеру игрушек.

Ход игры: перед игрой ведущий прячет в самых разных местах комнаты игрушки. Игра начинается с того, что ведущий говорит:

Прела, горела, за море летела,

А как прилетела, так где-то и села.

Кто первый найдет,

Тот себе возьмет!

Дети разбегаются по комнате и ищут спрятанные предметы. Как только игрок находит предмет, он приносит его ведущему и получает жетон. Можно продолжать искать. Побеждает тот, кто находит больше, всего предметов.

Особые замечания: начинать искать игрушки можно только после произнесенных слов.

**Шустрые зайцы**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей и умения работать в команде.

Ход игры: все дети — «зайцы». Они делятся на 2—3 команды по 5 человек и выстраиваются у стартовой черты. Начинают по одному игроку-«зайцу» от каждой команды. Они прыгают от черты двумя ногами. Следующие «зайцы» прыгают от того места, куда допрыгнули предыдущие игроки. Они делают это на одной ноге. Следующие игроки — опять на двух и т. д. Команда, в общем счете допрыгнувшая дальше, выигрывает.

Особые замечания: ведущий должен следить за тем, чтобы каждый следующий прыгун-«заяц» вставал именно на том месте, куда допрыгнул предыдущий игрок.

**Краски**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: из числа игроков выбирают «хозяина» и двух «покупателей». Остальные игроки — «краски». Каждая «краска» придумывает себе цвет и тайно называет его «хозяину». Когда все «краски» выберут себе цвет и назовут его «хозяину», приходит один из «покупателей»:

— Тук, тук!

— Кто там?

— Покупатель пришел!

— За чем?

—-За краской!

— За какой?

— За красной!

Если красной «краски» нет, «хозяин» говорит: «Скачи на одной ножке по красной дорожке, найди красные сапожки, поноси да назад приноси!» Если красная «краска» есть, то она убегает, а «покупатель» догоняет ее. Если первый «покупатель» не угадал краску, он скачет вокруг игроков на одной ножке, а к «хозяину» приходит второй «покупатель». Выигрывает тот «покупатель», который набрал больше красок, сумев их догнать.

Особые замечания: «хозяином» становится «покупатель», угадавший и догнавший больше «красок».

**Битва за флажки**

Цель игры: развитие двигательных навыков, ловкости движений.

Атрибуты: 2 цветных флажка.

Ход игры: игроки делятся на 2 команды. У каждой команды есть флажок, который устанавливается на видном месте и охраняется одним из игроков. Остальные члены команды делятся на «защитников» и «нападающих». Цель игры — завладеть флажком противника, сохранив свой. В процессе игры разрешается передавать флажок другому играющему, убегать с флажком.

Особые замечания: в борьбе за флажок нельзя допускать грубых действий.

**А ну-ка, отними!**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: мяч среднего размера.

Ход игры: одна команда игроков — дети, другая — «собачки». Ведущий подбрасывает мяч вверх, и дети должны перебрасывать мяч друг другу так, чтобы он не падал на пол. «Собачки» бегают вокруг и мешают детям. Если «собачка» ловит мяч, она меняется местами с тем игроком, который его уронил.

**Круговая эстафета**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей и ловкости.

Атрибуты: 4 эстафетные палочки.

Ход игры: на игровой площадке очерчивается круг диаметром 20 м, а в нем еще 4 малых круга диаметром 0,5 м каждый, в них кладут эстафетные палочки. Игроки делятся на 4 команды, встают лицом наружу за чертой своего круга. Капитаны всех 4 команд стоят лицом к малому кругу своей команды, в котором находится эстафетная палочка. После сигнала ведущего о начале игры капитаны берут эстафетные палочки, обегают по ходу часовой стрелки всех игроков и передают палочки следующим игрокам. Последние в свою очередь обегают круг и передают палочки следующим и т. д. Все обежавшие круг встают на свое место, но уже лицом к центру. Выигрывает команда, последний игрок которой, обежав круг, первым положил эстафетную палочку обратно в свой малый круг.

Особые замечания: при повторении игры движение идет в обратном направлении.

**Ловкие канатоходцы**

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей.

Ход игры: на игровой площадке вычерчивается прямая линия длиной 10 м, символизирующая собой канат. Игроки должны по очереди проходить по линии, как по канату, расставив руки в стороны, чтобы сохранять равновесие.

Особые замечания: те, кто сошел с каната выходит из игры.

**Вкусные соревнования**

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей.

Атрибуты: орехи, яблоки, груши, персики, ягоды (игрушечные или настоящие), резиновый мяч, табурет.

Ход игры: фрукты и ягоды раскладывают на табурете. Игроки по очереди подбрасывают мяч вверх. Пока мяч не коснется пола, надо успеть взять с табурета любой фрукт. Тот, кто сумеет это сделать, продолжает игру.

Особые замечания: если игрок не успел взять с табурета фрукт, пока летел мяч, он передает право игры другому игроку.

**Лесовик и лебеди**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: все игроки — «лебеди». Один игрок — Иванушка, а другой — «лесовик».

В центре площадки чертится круг диаметром Юм — это лес. В центре круга рисуют квадрат это дом лесовика. В «доме» сидят Иванушка и «лесовик». «Лебеди» пытаются залететь в дом и забрать Иванушку. «Лесовик» пытается поймать лебедей, дотронувшись до них рукой. «Лебедь», спасший Иванушку, становится «лесовиком».

Особые замечания: пойманные «лебеди» выбывают из игры. «Лесовик» не может выйти из леса, он должен двигаться по площадке.

**Эстафета с мячом**

Цель игры: развитие двигательных способностей и ловкости.

Атрибуты: 2 стула, 2 футбольных мяча, 2 эстафетные палочки.

Ход игры: на игровой площадке проводится линия старта, на расстоянии 10 м от нее перед каждой командой очерчивается круг, а на расстоянии 15 м от круга ставится стул. В каждый круг кладут футбольный мяч. Игрок, выбегая со стартовой линии, добегает до мяча, ведет его с помощью ног вокруг стула, оставляет мяч в кругу и бежит обратно на линию старта. Выигрывает команда, все игроки которой быстрее выполнят задание.

Особые замечания: игроки обеих команд передают следующим за ними игрокам эстафетную палочку.

**Березки**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: все игроки делятся на 2 группы и строятся в шеренги лицом друг к другу. Игроки каждой шеренги берутся за руки на расстоянии вытянутых рук. По сигналу стоящие в одной шеренге обращаются к стоящим в другой:

Белая березка, стройная березка,

Кто вам нужен?

Игроки, стоящие в другой шеренге, называют имя одного из детей. Этот игрок бежит к противоположной шеренге, чтобы разорвать ряд «березок». Если ему удалось разорвать цепь, он уводит с собой кого-нибудь из игроков. Если «березки» не разомкнули рук, он остается в этой команде.

Особые замечания: следует называть разных игроков, чтобы все поучаствовали в игре.

**Черное и белое**

Цель игры: развитие двигательных способностей и реакции.

Атрибуты: картонный диск, у которого одна сторона белая, а другая — черная.

Ход игры: игроки делятся на 2 команды — «черные» и «белые», которые встают шеренгами лицом друг к другу. Ведущий бросает картонный диск. Если он упал белой стороной вверх, команда «белых» начинает ловить команду «черных». Убегающие пытаются проскочить за проведенную поодаль линию дома. Побеждает та команда, на счету у которой окажется больше пойманных противников.

Особые замечания: ловить противников можно только после того, как упал диск и ведущий громко крикнул «Белое!» или «Черное!» Догонять убегающих можно только до линии дома. Пойманные за этой линией не считаются проигравшими.

**Несмеяны**

Цель игры: развитие коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: игроки садятся в круг, они — Несмеяны. Выбранный по жребию один из игроков медленно толкает плечом игрока с правой стороны от себя. Тот, в свою очередь, передает это движение соседу по кругу, и так продолжается до тех пор, пока движение не вернется к водящему. Смысл игры в том, чтобы сосед засмеялся или заговорил. Засмеявшийся выбывает из игры.

Особые замечания: все проигравшие должны рассказать смешное стихотворение или что-нибудь спеть.

**Спасатели и разбойники**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: по считалке выбираются трое водящих — «разбойников». Они становятся на одной стороне площадки, а все остальные игроки располагаются недалеко от них в ряд.

По команде дети разбегаются в разные стороны по площадке, а водящие-«разбойники» стремятся их поймать. Пойманные игроки берутся за руки и в центре площадки образуют круг. «Разбойники» продолжают ловить игроков до тех пор, пока не останутся трое непойманных, которые стремятся подбежать к игрокам, стоящим в кругу, и выручить кого-нибудь из них. Если это удалось, игроки опускают руки и убегают из круга. Если оставшимся игрокам долго не удается подойти к кругу и коснуться одного из пойманных игроков, то они проигрывают. Игра начинается сначала, «разбойниками» становятся 3 непойманных игрока.

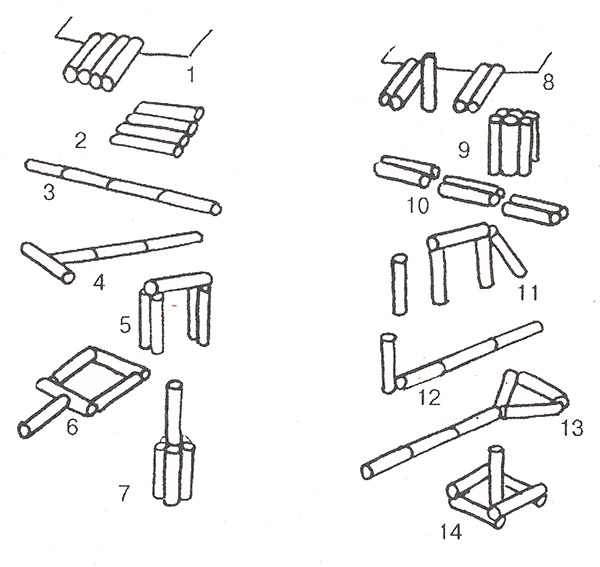
Особые замечания: игрокам нельзя выходить за пределы площадки. Пойманные игроки не должны покидать круг до тех пор, пока оставшиеся 3 игрока не выручат их.

**Два города**

Цель игры: развитие двигательных способностей, ловкости.

Атрибуты: деревянные или пластиковые цилиндры — городки, несколько бит.

Ход игры: на игровой площадке чертят 2 города, давая им свои названия.



Городошные фигуры

Расстояние между ними определяется по договоренности. Отмечают чертой место, с которого игроки будут кидать биту. В каждом городе ставят городки. Игроки делятся на 2 команды, равные по силе и ловкости. Одна команда — жители первого города, вторая — другого. В каждой команде есть свой капитан. Игроки одной из команд выбивают городки из города противников. По условию бьют по очереди, сначала игроки одной команды, затем — другой. Цель игры — выбить из города противников все фигуры городков. Складываются фигуры так:

1) плашмя один цилиндр около другого;

2) цилиндры лежат боковой поверхностью вперед;

3) цилиндры лежат один за другим;

4) фигура «колотушка»;

5) фигура «ворота»;

6) фигура «фонарь»;

7) фигура «бутылка»;

8) плашмя, один цилиндр стоит;

9) цилиндры стоят в 2 ряда;

10) цилиндры лежат в 2 ряда;

11) фигура «слон»;

12) фигура «поезд»;

13) фигура «гвоздь»;

14) фигура «колодец».

Игра заканчивается, когда из города выбиты все цилиндры. Проигрывает та команда, которая не успела выбить все городки.

Особые замечания: каждый игрок бьет только один раз. Если первый игрок выбил цилиндр, то все остальные могут пройти от линии удара на 2 шага вперед. Если бита при отбивании цилиндров не выкатилась из города, то остается там, пока не будет выбита другим игроком этой же команды вместе с цилиндрами. По окончании игры команды меняются городами. Цилиндр считается выбитым, если он лежит за чертой. Каждая команда имеет по 2 биты. Цилиндры ставят у передней черты города или на ней, на равном расстоянии от боковых сторон.

**Эстафета с волшебной палочкой**

Цель игры: развитие двигательных способностей и ловкости.

Атрибуты: небольшая эстафетная палочка.

Ход игры: игра начинается с того, что один из игроков кидает палочку как можно дальше, называя при этом любого из игроков по имени. Названный игрок — Волшебник — бежит за палочкой, поднимает ее с земли и начинает догонять других игроков, которые свободно передвигаются по площадке. Каждый игрок, до которого Волшебник дотронулся своей палочкой, становится его помощником и тоже начинает догонять остальных игроков. Поймав кого-то из них, он должен держать его до тех пор, пока не подбежит Волшебник с палочкой и не дотронется до него. С этого момента третий пойманный становится еще одним помощником Волшебника. Выигрывает тот игрок, до которого Волшебник последним дотронулся палочкой. При повторении игры этот игрок будет кидать палочку.

Особые замечания: Волшебник не имеет права ударять палочкой игроков, а только дотрагиваться до них. Игрокам нельзя выходить за пределы игровой площадки.

**Кошка и мышка**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: небольшая скамеечка.

Ход игры: играют одновременно двое детей — «кошка» и «мышка». «Кошка» становится около одного конца скамейки, а «мышка» — около другого. «Кошка» ведет с «мышкой» такой разговор:

— Мышка, мышка, где была?

— В кладовой.

— Что там делала?

-— Масло ела.

— А мне оставила?

— Не оставила.

— А где ложечку положила?

— Под бочку сунула.

— А кувшин куда поставила?

— Шла по дорожке, напала злая собака — я уронила кувшин и разбила.

— За это я буду тебя ловить.

— Не поймаешь!

«Мышка» убегает от «кошки». Если «кошка» ее поймала, они меняются местами, а если нет, то их место занимает другая пара.

Особые замечания: «мышка» и «кошка» бегают только вокруг скамейки.

**Мыши и ежи**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей и ловкости.

Атрибуты: несколько повязок любого цвета.

Ход игры: в центре игровой площадки очерчивают круг диаметром 10 м — это нора ежей. Остальные игроки — «мыши». «Ежи» повязывают себе на руки цветные повязки и идут в круг — нору, а «мыши» разбегаются по площадке, символизирующей поле. По сигналу ведущего: «Ежики!» — «ежи» выходят из норы в поле и начинают ловить «мышей». «Мыши», спасаясь, убегают от них. «Мышь», до которой «еж» сумел дотронуться, считается пойманной и уходит в нору к «ежам». Из норы она не выходит до тех пор, пока кто-нибудь из других игроков-«мышей» не дотронется до нее, добежав до норы. В этом случае пойманная «мышь» становится свободной, убегает в поле и снова вступает в игру.

Особые замечания: «мышь»-спасатель не может заходить внутрь круга-норы, а только подбегать к его границе. Если она забежала в круг, то тоже будет считаться пойманной.

**Барсуки и еноты**

Цель игры: развитие двигательных способностей и быстроты реакции.

Атрибуты: 2 резиновых мяча среднего размера разного цвета.

Ход игры: игроки делятся на 2 команды — «барсуков» и «енотов». В каждой команде выбирается капитан. «Барсуки» берут себе, например, красный мяч, а «еноты» — синий. По сигналу ведущего капитаны бросают свои мячи как можно дальше. По второму сигналу по одному игроку из каждой команды бегут за своим мячом. Тот, кто приносит мяч первым, получает очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Особые замечания: бросать мяч и бежать за ним можно только по команде. Мяч всегда бросает капитан.

**Царь зверей**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей, выработка хорошей памяти.

Атрибуты: мяч среднего размера.

Ход игры: все игроки — «звери». Один из них — «царь зверей». Каждый игрок говорит «царю» свое название так, чтобы другие звери не услышали (заяц, медведь, волк, лиса, тигр и т. д.). «Звери» выстраиваются в один ряд напротив «царя», в нескольких шагах от него. У ног «царя зверей» лежит мяч, а рядом проводится линия. «Царь» громко называет какого-нибудь «зверя», и тот должен бежать, а «царь» старается попасть в него мячом.

Если мяч попадает в убегающего, тот идет к «царю» и помогает ему (приносит мяч).

После того, как «царь» поймает 3 зверей, он говорит: «Бегите все!» — и пытается попасть мячом в кого-нибудь.

Особые замечания: «царь зверей» бросает мяч, не выходя за линию. Новый «царь» выбирается после того, как пойманы 4 или 5 «зверей».

**Хомячки и кошки**

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей, быстроты реакции.

Ход игры: из игроков выбираются 2 водящих — «кошки». Остальные игроки — «хомячки». Они становятся парами по кругу и поворачиваются лицом в центр круга, образуя как бы двойной круг. Между парами должно быть расстояние в 1 м. «Кошки» становятся за кругом.

Одна из «кошек» убегает, а другая ее догоняет, стараясь осалить. Убегающая «кошка» становится перед одной из пар «хомячков». Тогда игрок, стоящий сзади, должен убегать от «кошки». Если догоняющий осалил убегающего, то пойманный догоняет, а «кошка» спасается от него, стараясь встать впереди пары «хомячков».

Особые замечания: убегающий не может бежать через круг. Салить можно только того, кто убегает или стоит третьим позади пары.

**Кошки-мышки**

Цель игры: развитие двигательных способностей, коммуникабельности.

Ход игры.

1-й вариант. Игроки выбирают «кошку» и «мышку», затем встают в круг. «Кошка» стоит за кругом, а «мышка» — внутри круга. «Кошка» должна войти в круг и поймать «мышку», но играющие закрывают входы перед ней. «Кошка» старается пролезть, но дети приседают и не дают ей поймать «мышку». Когда «кошка» все-таки пробирается в круг, дети быстро выпускают «мышку», а «кошку» стараются не выпустить. Когда «кошка» поймает «мышку», выбираются новые игроки.

2-й вариант. Игра проводится так же, но за «мышкой» охотится не одна, а две «кошки». Проникнуть в круг «кошки» могут только через открытые ворота — поднятые руки детей, стоящих в круге. Если одна из «кошек» поймала «мышку», они встают в круг, а вторая «кошка» выбирает себе других напарников для игры.

Особые замечания: если «кошка» долго не может поймать «мышку», следует выбрать другую пару.

**Учитель и котята**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: из числа игроков выбирается «учитель», остальные — «котята»-ученики. «Котята» рисуют на земле кружки — это их домики. В центре, напротив домика, — место «учителя». Он говорит: «Котята проснулись!» «Котята» изображают то, что говорит «учитель». Все они умываются, делают гимнастику, убирают постель, завтракают, идут в школу, делают уроки, возвращаются из школы, играют во дворе. При выходе в школу «котята» меняются своими домиками-кружками. Во время того, как дети-«котята» изображают игры во дворе после школы, «учитель» неожиданно говорит: «Ночь!» «Котята» должны быстро вернуться в свой домик. Кто не успел, считается проигравшим.

Особые замечания: после слов учителя: «Играют во дворе» — «котята» должны разбежаться по всей площадке.

**Кот, покупатель и продавец**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: скамейка.

Ход игры: в игре принимают участие 3 игрока — «продавец», «покупатель» и «кот». На одном конце скамейки садится «продавец», на другом, лицом к «продавцу» — «кот». «Покупатель» подходит к «продавцу» и спрашивает:

— Куда едешь?

— В Москву!

— Кого везешь?

— Кота!

— Продай мне!

— Что дашь?

— 5 копеек, ложку меда и рыжего щенка.

После этих слов «кот» вскакивает и бежит вокруг скамейки, а «покупатель» его догоняет. Если он дотронется рукой, игроки меняются местами: «кот» становится «покупателем», «покупатель» — «продавцом», «продавец» — «котом».

Особые замечания: каждый раз «покупатель» должен придумывать новый вариант платы за «кота», а «продавец» — новое название города. Обежав скамейку 2 раза, они меняются местами.

**Хозяин и хорек**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: платок.

Ход игры: из числа игроков выбирается «хозяин». Остальные игроки становятся плотно спиной в круг, держа руки за спиной. «Хозяин» с платком в руке ходит за кругом. Он озабочен тем, что в его курятник по ночам приходит хорек.

«Хитрый хищный хорек ловит моих кур по ночам. Как мне поймать хорька?» — говорит «хозяин» и незаметно для всех кладет платок в руки одного из игроков, стоящих в кругу. Он идет дальше, а игрок, у которого теперь платок, не показывает этого. «Хозяин», пройдя еще немного, говорит: «Лови хорька!» После этих слов игрок с платком убегает, а игрок, стоящий справа, должен поймать его. «Хозяин» занимает одно свободное место из двух в кругу. На другое место встает «хорек», если второй игрок не смог дотронуться до него рукой. Тот, кто остался без места, становится «хозяином».

Особые замечания: «охотник» за «хорьком» должен дать ему сначала выбежать из круга, а уже потом ловить.

**Царевна-лягушка**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: стул, зеленый мяч, несколько маленьких мячиков.

Ход игры: в центре комнаты на стул или любую подставку кладется зеленый мяч — Царевна-лягушка. Все дети — Иваны. Они по очереди кидают маленькие мячики так, чтобы попасть в большой зеленый мяч. Тот, кто попадет, становится Иваном-царевичем.

Особые замечания: метание мячей производится от определенной черты.

Ленты царевны

Цель игры: развитие двигательных способностей, ловкости.

Атрибуты: 3 цветные ленты разной длины.

Ход игры: в середине площадки на разной высоте подвешиваются 3 цветные ленты царевны. Игроки делятся на 2 команды, равные по количеству и силам. Их задача — подпрыгнуть и достать рукой самую короткую ленту. Игроку, который ее достанет, засчитывается 3 очка. Кто достанет среднюю ленту, получает 2 очка, а за самую длинную засчитывается 1 очко. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Особые замечания: игроки начинают выполнять задание по сигналу. Каждый игрок прыгает только один раз.

**Стрельба в цель**

Цель игры: развитие двигательных способностей.

Атрибуты: самодельный или готовый диск в качестве мишени, небольшой резиновый мяч, стул.

Ход игры: диск вешается на стене. На расстоянии 5 м от него ставится стул, который должен обежать игрок во время игры. Обежав с мячом в руке стул, игрок должен бросить мяч и попасть в мишень.

Особые замечания: с каждым разом игрок, прежде чем бросить мяч, должен обегать стул все большее число раз — до 5. Останавливаться для броска нельзя.

**Веселые бабки-ежки**

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей.

Атрибуты: 2 метлы или швабры, несколько разноцветных кеглей.

Ход игры: игроки делятся на 2 команды. Проводятся линии старта и финиша. По всей игровой площадке расставляются кегли на расстоянии 0,3 м друг от друга. Игроки должны от стартовой линии на метле проскакать всю дистанцию так, чтобы не задеть кегли.

Побеждает команда, быстрее и лучше другой выполнившая задание.

**Пленник и защитник**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: на игровой площадке чертится круг диаметром 3 м. В игре могут участвовать до 10 человек. Выбираются «пленник» и его «защитник». «Пленник» садится в центре круга, а «защитник» встает около него и кладет ему руку на голову. Держа так руку, он обходит «пленника» по кругу,

наблюдая, нет ли опасности. Остальные игроки — «разбойники», — расположившись за кругом, стараются коснуться «пленника» рукой, а «защитник» стремится их осалить (коснуться рукой).

Если «защитник» смог осалить нападающего, тот становится «пленником», а бывший «пленник» — «защитником». Бывший «защитник» становится одним из «разбойников».

Особые замечания: осаливание не засчитывается, если «защитник» отнял руку от головы «пленника». Нельзя толкать и дергать «защитника».

**Княжеская стрельба**

Цель игры: развитие двигательных способностей, меткости.

Атрибуты: 10 кеглей или булав, резиновые мячи среднего размера.

Ход игры: на игровой площадке проводятся 2 линии для бросания. По центру проводится средняя линия, на которую ставится 10 кеглей. Все игроки — «князья», решившие потренироваться в стрельбе по мишеням. Игроки, в руках у каждого из которых мяч, делятся на 2 команды и строятся каждая за своей линией бросания. Ведущий игры, Иван-царевич, подает команду: «Стреляй!», и все игроки одной из команд бросают мяч, стараясь сбить кегли. Сбитые кегли ставят снова, но уже на 1 м ближе к другой команде. Затем бросает мячи другая команда. Сбитые этой командой «князей» кегли тоже передвигаются на 1 м в направлении другой команды. Игроки собирают свои мячи, игра продолжается. Выигрывает та команда, которая наберет больше очков после 5 выполненных залпов.

За каждую кеглю, стоящую на расстоянии 1 м от средней линии в сторону другой команды, «князья» получают 1 очко, 2 м — 2 очка и т. д.

Особые замечания: при бросках игроки не имеют права переступать через линию. Все «князья» одной команды должны бросать мячи одновременно.

#### **Игры с мячом**

**Докати мяч**

Для игры нужны: палка или клюшка, мяч.

Взрослый даёт ребенку палку или клюшку, которой он начинает толкать мяч. Расстояние для прокатывания — 8—10 м.

**На одной ноге**

Для игры нужны: мячи по количеству игроков.

Игроки встают в круг. Одну ногу поднимают и держат рукой. На другой ноге прыгают и толкают мяч друг другу по кругу. Выигрывает тот, кто дольше всех, прыгая на одной ноге, толкает мяч.

**Уведи мяч в свой круг**

Для игры нужны: мяч, 2 нарисованных круга.

Игроки стоят на противоположных сторонах площадки, затем идут навстречу друг другу и останавливаются в центре, где лежит мяч. После приветствия игроки по сигналу начинают отнимать мяч друг у друга ногой, стараясь вывести его в свой круг.

**В катящийся мяч**

Для игры нужны: 2 мяча.

Двое игроков садятся напротив друг друга на расстоянии 5—6 м и перекатывают мяч друг другу. Третий игрок старается сбить катящийся мяч, бросая свой мяч с расстояния 2—3 м.

**Котёл**

Для игры нужны: палка, мячи по количеству игроков, лунки.

На ровной площадке взрослый роет по кругу несколько лунок-ямок (5—6) диаметром 20—30 см. Лунки охраняет водящий. Напротив лунок на расстоянии 4—5 м встают игроки. Они стараются закатить мяч в лунку, а водящий палкой отбивает мячи. Выигрывает тот, кто закатит мяч в лунку.

**Календарики**

Для игры нужен: мяч.

Ребёнок подбрасывает мяч и каждый бросок сопровождает выкрикиванием дней недели: «Понедельник, вторник, среда...». Затем предлагает другому игроку. Тот прибавляет месяцы: «Январь, февраль и т.п.». Выигрывает тот, кто не уронит мяча и назовёт дни недели и месяцы.

**Ловец с мячом**

Для игры нужен: резиновый мяч.

Взрослый берёт мяч и ведёт его, стараясь задеть ближайшего игрока. Тот, кого он задел, берёт мяч и ведёт до; следующего игрока. Выигрывает тот, кого ни разу не за-\ дели.

**Сбей кеглю**

Для игры нужны: мяч и сетка (верёвка).

Взрослый и ребёнок встают на площадку, которая раз- j делена верёвкой, сеткой и т. д. На каждой стороне играющие расставляют кегли (количество не ограничено). Взрослый перебрасывает мяч через сетку так, чтобы сбить кегли соперника. Ребёнок должен защищать свои кегли, отбивая мяч или ловя его, и перебрасывать на сторону взрослого. Выигрывает тот, у кого останется больше кеглей.

**Дальше бросишь — ближе бежать**

Для игры нужен: предмет для бросания (мяч, палка, мешочек).

Взрослый и ребёнок встают на одну линию. По сигналу они бросают вдаль мяч (палку, мешочек) и бегут за чужим предметом. Кто первый вернётся с предметом, тот и выиграл.

**Попади в обруч**

Для игры нужны: обруч и мяч.

Ребёнок стоит на линии. Взрослый на расстоянии 3 м от ребёнка прокатывает обруч. Ребёнок бросает мяч, стараясь попасть в катящийся обруч.

**Два мяча**

Для игры нужны: 2 мяча (большой и малый).

Взрослый катит большой мяч по дорожке, а ребёнок кидает в него малый мяч. Если мяч сбит, игрок получает очко. Выигрывает тот, кто наберёт большее количество; очков.

#### **Малоподвижные игры**

#### **Море волнуется раз**

◈ Выбирается водящий. Он произносит вслух:

Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три...

◈ В это время играющие делают разные затейливые движения (или раскачиваются, имитируя волны).

#### Морская фигура, замри!

◈ После этих слов играющие замирают на месте и никто не шевелится. Водящий ходит между замерших фигур и выбирает самую оригинальную. Теперь водящим становится игрок, изобразивший самую интересную фигуру. Игра продолжается.

◈ Делать фигуры может как один игрок, так и несколько объединившихся в группу. Тогда, в случае их выигрыша, они все становятся водящими и выбирают следующую фигуру коллективно.

#### **Глухой телефон**

◈ Участники рассаживаются кругом. Первый участник говорит что-либо шепотом на ухо ближайшему соседу. Тот — также шепотом — передает фразу своему соседу. По правилам игры дважды повторять фразу нельзя. Сообщение передается по кругу и должно возвратиться к первому участнику, который громко повторяет услышанное и то, что было в начале. Затем фразу придумывает следующий участник.

◈ Увлекателен как процесс, так и результат игры.

◈ Садиться можно не по кругу, а в линию. В этом случае последний участник повторяет вслух то, что он услышал, а первый участник — первоначальную фразу.

#### **Ручеек**

◈ Число участников нечетное.

◈ Разбившись на пары, игроки встают друг за другом, берутся за руки и поднимают их над головой. Образуется своеобразный коридор. Тот, кто остался без пары, направляется к «истоку» ручейка и затем, пробираясь под сцепленными руками, выбирает себе пару. Новая пара идет в конец ручейка, а игрок, оставшийся в одиночестве, — в начало. И все повторяется.

◈ Играть в эту игру лучше под музыку.

#### **Совушка**

Необходимый инвентарь: мел, скамейка.

◈ В углу площадки чертят круг — «гнездо совушки». Около круга ставится скамейка. Нужно выбрать руководителя и водящего — «сову». Остальные — «полевые мышки». Совушка становится в своем гнезде, а мышки — вдоль стен, в своих «норках».

◈ Руководитель говорит: «День!». Все мышки выбегают в центр игровой площадки, бегают, веселятся, а совушка в это время спит в своем гнезде.

◈ Когда руководитель говорит: «Ночь!» — все мышки замирают на месте, а совушка просыпается, вылетает на охоту и смотрит, не шевелится ли кто из игроков. Пошевелившуюся мышку совушка забирает к себе в гнездо. Так она ловит мышек, пока руководитель не скажет: «День!». По этому сигналу совушка улетает к себе в гнездо, а мышки снова могут бегать и резвиться. Когда в гнезде у совушки окажется 3-5 мышат, выбирают новую сову и начинают игру с начала.

◈ Хотя мышкам и не разрешается шевелиться, когда сова выходит на площадку, за спиной совы они могут менять позы, но так, чтобы она этого не заметила. Пойманные мышки сидят на скамейке — в гнезде у совы — и не участвуют в игре до смены водящего.

◈ По команде «День!» совушка должна обязательно улетать к себе в гнездо.

#### **Гонка мячей**

Необходимый инвентарь: два мяча.

◈ Игра существует в нескольких вариантах. Все играющие делятся на две команды, которые выстраиваются шеренгами. Первые игроки в каждой шеренге держат по мячу.

**Вариант 1**

◈ По команде «Мяч!» мяч передается над головой, затем игроки поворачиваются на 180°, широко расставляют ноги и обратно мяч прокатывают под ногами. На протяжении всей игры все остаются на своих местах. Команда, сумевшая раньше передать мяч в одну сторону над головой и обратно под ногами, выигрывает. Если у какого-то игрока мяч упал или укатился из-под ног, то следующий за ним игрок должен поймать мяч, вернуться на свое место и продолжить игру.

**Вариант 2**

◈ По команде мяч передается над головой от начала шеренги до конца. Замыкающие игроки, получив мяч, бегут и становятся первыми в шеренге, после чего снова начинают передавать мяч. Когда игрок, начинавший игру, окажется последним, то он должен, получив мяч, пробежать вперед, стать первым в своей шеренге и поднять мяч над головой. Побеждает та команда, которая закончит первой.

**Вариант 3**

◈ Игра проходит так же, как в варианте 2, но мяч не передают над головой, а перекатывают под широко расставленными ногами. Расстояние между игроками должно быть не менее 40-60 см.

#### Попрыгунчики-воробушки

◈ На земле или на полу чертится круг диаметром 4-6 метров. Выбирается водящий — кошка, которая сидит или стоит в середине круга. Остальные играющие — воробьи — становятся вне круга.

◈ По сигналу воробьи впрыгивают в круг и выпрыгивают из него. Кошка старается поймать воробья, не успевшего выпрыгнуть из круга. Пойманный воробей остается у кошки в центре круга. Когда кошка поймает 3-4 воробья, выбирается новая кошка из числа не пойманных птичек. Игра начинается с начала.

◈ Кошка может ловить только в пределах круга. Поймать воробушка — значит коснуться его рукой.

◈ Воробьи прыгают на одной или двух ногах (по договоренности).

#### **Два Мороза**

◈ На противоположных сторонах площадки на расстоянии 15 метров линиями отмечают дома. Выбирают двух водящих — Морозов. Остальные ребята выстраиваются в одну шеренгу за линией дома, а посередине площадки — на улице — стоят два Мороза.

Морозы обращаются к ребятам со словами:

Мы — два брата молодые,

Два Мороза удалые.

Я — Мороз, красный нос.

Я — Мороз, синий нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

◈ Ребята отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз!

◈ После этих слов ребята бегут из одного дома в другой (за черту на другом конце площадки). Морозы ловят и «замораживают» пробегающих. Осаленные сейчас же останавливаются и стоят неподвижно на том месте, где их заморозил Мороз. Затем Морозы опять обращаются с теми же словами к ребятам, а те, ответив, перебегают обратно, по дороге выручая «замороженных» ребят: дотрагиваясь до них рукой и тем самым позволяя им опять войти в игру.

#### Прятки

◈ Выбирают водящего с помощью считалки или по жребию. Можно выбирать и так: все участники становятся в круг, и один начинает считать с себя до десяти (если играющих мало, то до пяти). Каждый, на кого выпадет число десять, выходит из круга. Водящим становится тот, кто останется последним.

◈ Водящий становится лицом к стене и медленно считает до определенного числа (если играют в квартире, то достаточно до 10). Остальные в это время прячутся.

◈ Со словами «Я иду искать, кто не спрятался, я не виноват» водящий отправляется на поиски.

◈ Игра продолжается до тех пор, пока не найдут всех игроков. Тот, кого нашли первым, становится водящим.

#### **Поймай и угадай**

◈ Выбирают водящего. Завязывают ему глаза. Его задача — поймать кого-нибудь из игроков и угадать, кого он поймал. Если водящий ошибся, то он должен отпустить игрока и ловить заново. Если угадал, то пойманный игрок становится водящим и игра продолжается.

◈ Так как глаза у водящего завязаны, то он ориентируется на звуки. Остальные игроки должны хлопать в ладоши, привлекая его внимание.

#### **Штандер**

Необходимый инвентарь: мяч.

◈ Эта игра интересна, когда в ней участвуют от пяти человек и больше.

◈ Выбирают водящего. Затем все становятся в круг, и водящий, подбросив мяч вверх, выкрикивает имя одного из участников. Последний, поймав мяч, пытается попасть им в кого-нибудь из убегающих.

◈ Если названный водящим участник ловит мяч на лету, то у него две возможности: подбросить мяч вверх и выкрикнуть имя следующего игрока или крикнуть: «Штандер!» — после чего все замрут и можно будет спокойно запятнать какого-либо участника.

◈ Правила таковы, что тому, в кого целятся, нельзя сходить с места, однако он вправе по-другому уклоняться от мяча: приседать, подпрыгивать вверх и т. д. Если игрок, которого пытались запятнать, ловит мяч, то может запятнать другого играющего. Тогда этот игрок становится водящим.

#### **Гуси-лебеди**

◈ Выбирают вожака и волка. Остальные дети играют роль гусей. Волк прячется в сторонке: за горой. Гуси уходят в один конец: отправляются в поле. Вожак прохаживается на другом конце, возле дома, да поглядывает. Завидев волка, он зовет гусей:

Вожак:

— Гуси-лебеди, домой!

Гуси:

— Почто?

Вожак:

— Волк под горой.

Гуси:

— А чего ему надо?

Вожак:

— Серых гусей пощипать да косточки глодать.

◈ Гуси бегут, гогоча: «Га-га-га», — а волк их ловит. Кого поймает, того отводит за гору, и игра возобновляется.

#### **Цвета**

◈ Выбирается водящий. Остальные игроки становятся в ряд на одной стороне площадки или комнаты.

◈ Водящий отворачивается и загадывает какой-либо цвет. Например, красный. Он поворачивается и внимательно смотрит.

◈ Игроки, у которых в одежде присутствует названный цвет, могут спокойно перейти на другую сторону площадки.

◈ Остальные должны тоже перебраться на другую сторону, но водящий может любого из них поймать. Тогда пойманный игрок становится водящим и игра продолжается.

#### **Снежный бой-2**

Необходимый инвентарь: бумага.

◈ Активная игра для большой компании шумных детей. Нужна просторная комната. Поделите комнату пополам (можно длинной елочной мишурой) и разделитесь на две команды. Дайте каждой команде одинаковое количество листов бумаги для снежков.

◈ По команде начинайте перебрасываться снежками. Как только прозвучит команда «Стоп!» каждая команда начинает считать снежки на своей половине комнаты. Выигрывает та команда, у которой снежков меньше.

#### **Перепрыгни**

Необходимый инвентарь: скакалка.

◈ Выбирают водящего. Игроки встают вокруг водящего. Он приседает на корточки и начинает крутить вокруг себя скакалку чуть выше пола. Игроки должны перепрыгивать через нее.

◈ Есть два варианта ведения игры:

♦ Игрок, который не успел перепрыгнуть и скакалка задела его по ногам, становится водящим.

♦ Игрок, которого задело скакалкой, выбывает из игры. Так продолжается до тех пор, пока на поле не останется один игрок. Он и считается выигравшим. После этого выбирают нового водящего.