

## ▶ Игра «Бездомный заяц»

**Цель:** развивать внимательность, мышление, быстроту и выносливость.

### **Описание:**

Из всех участников выбираются охотник и бездомный заяц. Оставшиеся игроки – зайцы – чертят каждый себе круг и встают в него. Охотник пытается догнать убегающего бездомного зайца.

Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг. При этом тот участник, который стоит в этом кругу, должен сразу же убежать, так как теперь он становится бездомным зайцем и охотник ловит теперь его.

Если охотник поймал зайца, то пойманный становится **ОХОТНИКОМ**.

## ▶ Игра «Пустое место»

**Цель:** развивать скорость реакции, ловкость, внимательность, способствовать улучшению беговых навыков.

### **Описание:**

Участники образуют круг, а водящий располагается за кругом. Дотрагиваясь до плеча одного из игроков, он тем самым вызывает его на соревнование.

После этого водящий и тот участник, которого он выбрал, бегут вдоль круга в противоположных направлениях. Тот из них, кто первым займет пустое место, оставленное выбранным игроком, остается в кругу.

Оставшийся без места становится водящим.

## ▶ Игра «Третий лишний»

**Цель:** развивать ловкость, быстроту, воспитывать чувство коллективизма.

### **Описание:**

Участники прогуливаются по кругу парами, взявшись за руки. Расстояние между парами – 1,5–2 метра. Двое водящих, один из которых убегает, другой догоняет. Убегающий игрок в любой момент может встать впереди любой пары. В этом случае задний игрок пары, перед которой он встал, становится тем, кого догоняют.

Если все же игрока удалось догнать и осалить, то водящие меняются ролями.

## ▶ Игра «Перестрелка»

**Цель:** развивать ловкость, внимательность, быстроту реакции.

### **Описание:**

Проводится игра на волейбольной площадке. Рисуются коридор между командами, в который нельзя заходить.

Участники делятся на две команды, каждая из которых размещается на своей половине площадки от средней линии коридора. В обеих командах необходимо выбрать капитана. Заходить на территорию соперника нельзя. Каждый игрок, у которого оказался мяч, старается попасть им в своего соперника, не заходя при этом за среднюю линию. Засаленный игрок отправляется в плен и находится там до тех пор, пока игроки его команды не перекинут ему в руки мяч. После этого игрок возвращается в команду.

## ▶ Подвижная игра «Ноги от земли»

**Цель:** учиться соблюдать правила игры.

### **Описание:**

Водящий вместе с другими ребятами ходит по залу. Как только воспитатель произнесет: «Лови!», все участники разбегаются, стараясь взобраться на любое возвышение, где можно поднять ноги над землей.

Осалить можно только тех, у кого ноги на земле. По окончании игры подсчитывается количество проигравших и выбирается новый водящий.

## ▶ Игра «Поезд»

**Цель:** развивать у детей умение выполнять движения по звуковому сигналу, закреплять навык построения в колонну, упражнять в ходьбе, беге друг за другом.

### **Описание:**

Дети строятся в колонну. Первый ребенок в колонне представляет собой паровоз, остальные участники – вагоны. После того, как воспитатель дает гудок, дети начинают двигаться вперед (без сцепления). Вначале медленно, затем быстрее, постепенно переходя на бег, произносят «Чу-чу-чу!». «Поезд подъезжает к станции», – говорит воспитатель.

Дети постепенно замедляют темп и останавливаются. Воспитатель вновь дает гудок, движение поезда возобновляется.

## ▶ Игра «Жмурки»

**Цель:** воспитание ловкости, наблюдательности, выработка умения ориентироваться в пространстве.

### **Описание:**

Для проведения игры необходимо свободное пространство. Выбирается водящий, которому завязывают глаза и выводят на середину площадки.

Водящего поворачивают несколько раз вокруг собственной оси, после чего он должен поймать любого игрока. Пойманный становится водящим.

## ▶ Игра «День и ночь»

**Цель:** упражняться в беге в разных направлениях, действовать по сигналу.

### **Описание:**

Все участники делятся на две команды. Одна команда – «День», другая – «Ночь». Посередине зала чертится линия или кладется шнур. На расстоянии двух шагов от проведенной линии спиной друг к другу стоят команды. По команде ведущего, например «День!», команда с соответствующим названием начинает догонять. Дети из команды «Ночь» должны успеть убежать за условную черту, пока их не успели запятнать соперники.

Побеждает та команда, которая успеет запятнать большее количество игроков из противоположной команды.

## ▶ Игра «Корзинки»

**Цель:** упражнять в беге друг за другом, развивать скорость, быстроту реакции, внимательность.

### **Описание:**

Выбираются двое ведущих. Один из них будет ловцом, другой – беглецом. Все оставшиеся участники делятся на пары и берутся за руки, создавая что-то наподобие корзинок. Игроки разбегаются в разные стороны, а ведущие разделяются, ловец пытается догнать беглеца. Беглец должен бегать между парами.

Корзинки не должны поймать беглеца, а для этого он называет имена участников корзинок, к которой подбегает.

## ▶ Игра «Хватай, убегай»

**Цель:** развивать у детей умение выполнять действия по сигналу.

### **Описание:**

Воспитатель находится в центре круга. Кидает мяч ребенку и называет его имя. Ребёнок ловит мяч и кидает его обратно взрослому. Когда же взрослый кидает мяч вверх, все дети должны убежать в «свое» место.

Задача взрослого – попытаться попасть в убегающих детей.

## ▶ Игра «Молчанка»

Перед началом игры играющие хором произносят:

Первенчики, червенчики,  
Зазвенели бубенчики  
По свежей росе, по чужой полосе.  
Там чашки, орешки,  
Медок, сахарок. Молчок!

После слова «Молчок!» все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточным стихотворением. Если кто-то засмеется или скажет одно слово, он отдает ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песни, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения.

### **Правила:**

- Ведущий не должен трогать играющих руками.
- Фанты для играющих должны быть разными по цвету, форме.

**Указания к проведению.** Игру можно проводить в разных условиях. Разыгрывать фант можно и сразу, как только кто-то из играющих рассмеется, улыбнется или заговорит. Это снимает напряжение, которое создается у детей в игре.

## ▶ Игра «Веревочка»

Берут длинную веревку, концы ее связывают. Участники игры встают в круг и берут веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться рук одного из играющих. Но дети внимательны, они опускают веревку и быстро прячут руки. Как только водящий отходит, они сразу же берут веревку. Кого водящий ударит по руке, тот идет водить.

### **Правила:**

- Играющие должны веревку держать двумя руками.
- По ходу игры веревка не должна падать на землю.

## ▶ Игра «Рыбаки и рыбы»

Выбираются два рыбака, остальные – рыбы. Они ведут хоровод и поют:

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

Рыбы разбегаются, рыбаки берутся за руки и ловят рыб. пойманные рыбы присоединяются к рыбакам, отчего «сеть» становится длиннее, и ловят оставшихся рыб.

## ▶ Игра «Скучно так сидеть»

Вдоль противоположных стен зала стоят стулья. Дети садятся на стулья около одной стены. Читают стишок:

Скучно, скучно так сидеть,  
Друг на друга все глядеть.  
Не пора ли пробежаться  
И местами поменяться?

Как только стишок прочитан, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять свободные стулья, которых на один меньше, чем участников игры. Тот, кто остается без стула, выбывает. Потом убирают два стула. Все повторяется до тех пор, пока победитель не займет последний оставшийся стул.

## ▶ Игра «Вызов номеров»

Количество игроков – 10–20. Играют две команды, которые выстраиваются в колонну по одному у стартовой линии.

В 15 метрах от нее, напротив каждой команды, обозначается место поворота. Капитаны распределяют игроков по номерам. Ведущий называет номера. Игроки, услышав свой номер, бегут к точке поворота, оббегают ее и возвращаются на место. Прибежавший первым получает очко, вторым – два очка.

Победившая команда определяется в конце игры по количеству набранных очков.

## ▶ Игра «Поймай воробушка!»

**Цель:** развивать внимательность, мышление, быстроту и выносливость.

**Описание:**

Дети становятся в круг, выбирают воробья и кошку. Воробей в кругу, кошка за кругом. Она пытается вбежать в круг, поймать воробья. Дети не пускают.



## ▶ Игра «Займи домик»

**Цель:** развивать внимательность, мышление, быстроту и смекалку.

**Описание:**

Дети разбиваются на пары, берутся за руки – это домики. Группа детей – птички, их больше, чем домиков. Птички летают. «Закапал дождик», птички занимают домики. Те, кому не хватило домика, выбывают из игры, а потом меняются с детьми-«домиками».

## ▶ Игра «Кошка и скворцы»

**Цель:** развивать внимательность, мышление, быстроту и смекалку.

**Описание:**

Один ребенок – кошка, 6–8 детей – скворцы. На всех надеты соответствующие шапочки. Остальные дети по 5–6 человек берутся за руки и образуют кружки – скворечники. В каждом размещается по два скворца. Кошка находится в стороне. Под легкую веселую музыку скворцы летают по комнате в рассыпную. С окончанием музыки появляется кошка и старается поймать скворцов. Те прячутся в скворечнике.

Пойманного скворца кошка уводит в свой дом. Игра повторяется сначала.

## ▶ Игра «Море волнуется»

**Цель:** развивать внимательность, мышление, быстроту и выносливость.

**Описание:**

По числу играющих ставятся стулья в два ряда так, чтобы спинка одного стула соприкасалась со спинкой другого. Все участники игры садятся на стулья. Водящий говорит: «Море волнуется». Играющие встают и бегают вокруг стульев. «Море утихло», – говорит водящий, и дети занимают свободные места. Кто-то останется без места, так как один стул занимает водящий. Тот, кто прозевал, идет водить.

**Правила:**

- Играющим не разрешается бегать близко около стульев.
- Занимать свободное место можно только после слов «море утихло».

## ▶ Игра «Жмурки»

**Цель:** развивать внимательность, мышление, быстроту и смекалку.

**Описание:**

Ведущий назначает ведущего – жмурку. Он встает на середину команды (площадки), ему завязывают глаза и предлагают несколько раз повернуться. Затем все дети разбегаются по команде, а жмурка старается кого-нибудь поймать. При виде какой-либо опасности играющие должны предупредить жмурку словом «огонь». Если игра проходит на открытом воздухе, то выбирают ровную площадку и очерчивают границы, выходить за них играющие не имеют права.

Поймав кого-нибудь, жмурка передает свою роль пойманному. Играющий, переступивший условленную черту, считается сгоревшим и обязан заменить жмурку.

## ► Игра «Ноги от пола»

**Цель:** развивать внимательность, мышление, быстроту и выносливость.

**Описание:**

Дети строятся по кругу. В центр круга встает ловишка, назначенный педагогом. По сигналу «Беги!» дети разбегаются по комнате. Ловишка бежит за играющими, стараясь запятнать кого-нибудь. Нельзя пятнать того, кто, убегая, встанет на гимнастическую скамейку или, приподняв ноги, сядет на пол, т.е. тех, у кого ноги не на полу. Тот, кого ловишка коснулся рукой, становится ловишкой. Он должен остановиться, поднять руку и сказать: «Я ловишка!» Новому ловишке не разрешается сразу же касаться рукой прежнего. Если ловишка долго не может никого запятнать, то педагог говорит: «Раз, два, три – в круг скорей беги!»

Дети строятся в круг, назначается новый ловишка и игра возобновляется.

## ► Игра «Западня»

**Цель:** развивать внимательность, мышление, быстроту и выносливость.

**Описание:**

Играющие образуют два круга. Внутренний круг, взявшись за руки, движется в одну сторону, внешний – в другую. По сигналу ведущего оба круга останавливаются. Стоящие во внутреннем круге поднимают руки, образуя ворота. Остальные то вбегают в круг, проходя под воротами, то выбегают из него. Неожиданно подается вторая команда, руки отпускаются, и те, кто оказался внутри круга, считаются попавшими в западню. Они остаются во внутреннем круге и берутся за руки с остальными играющими, после чего игра повторяется.

Когда во внешнем круге останется мало играющих, из них образуется внутренний круг. Игра повторяется.

## ► Игра «Змейка»

**Цель:** развивать внимательность, мышление, быстроту и выносливость.

**Описание:**

Количество игроков – 6–7. 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.

Игру можно повторять несколько раз с небольшими перерывами для отдыха.

## ► Игра «Зеркало»

**Цель:** развивать внимательность, мышление, быстроту и выносливость.

**Описание:**

Играющие свободно располагаются на площадке и выполняют следующие задания:

- Повторение одиночных движений вслед за ведущим.
- Воспроизведение вслед за ведущим серии движений в определенной последовательности.

Имитация движений животного, птицы, насекомого, названного ведущим, и др. Лучший игрок определяется общим голосованием, обсуждением и награждается призом или призовыми очками.

## ▶ Игра «Матушка-весна»

**Цель:** развивать внимательность, мышление, быстроту и смекалку.

**Описание:**

Двое детей зелеными ветками или гирляндой образуют ворота. Все дети говорят:

Идет матушка-весна,  
Отворяйте ворота.  
Первый март пришел,  
Всех детей провел.  
А за ним и апрель  
Отворил окно и дверь.  
А уж как пришел май –  
Сколько хочешь гуляй!

Весна ведет за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг. Нужно не размыкать цепочку.

## ▶ Игра «Весенние цветочки»

**Цель:** развивать внимательность, мышление, быстроту и выносливость.

**Описание:**

В игре участвуют три человека. По залу рассыпают бумажные подснежники, нарциссы и тюльпаны (все цветы в одинаковом количестве). Детям дают по ведерку или корзинке. По сигналу один собирает только подснежники, второй – нарциссы, а третий – тюльпаны.

Выигрывает тот, кто быстрее справится с заданием.

## ▶ Игра «Горелки с платочком»

**Цель:** развивать внимательность, мышление, быстроту и смекалку.

**Описание:**

Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором:  
Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Глянь на небо,  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший «горит», т.е. водит.

## ▶ Игра «Бубенцы»

**Описание:**

Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами.

Все поют:

Трынцы-брынцы, бубенцы,  
Раззвонились удалцы:  
Диги-диги-диги-дон,  
Отгадай, откуда звон!

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.