**Комплексные подвижные игры в старшей группе**

**Сентябрь.**

1.«У кого мяч?»

Цель игры: воспитывать внимание и сообразительность.

Ход игры: игроки строятся в круг, вплотную друг к другу, руки за спиной. В центре-водящий с закрытыми глазами. Игроки выполняют передачу мяча по кругу за спиной. По сигналу водящий открывает глаза и старается угадать, у кого мяч. Если он угадал, то становится в круг, а тот, у кого был найден мяч, становится водящим. Игра повторяется 3-4 раза.

Правила: игрок, уронивший мяч при передаче, временно выбывает из игры.

2.«Ловишки»

Цель:учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро.

Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.

Ход игры: дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади на пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три в круг скорей беги-все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.

3.«Сделай фигуру»

Ход игры: по сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу (площадке). На следующий сигнал (удар бубен) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Воспитатель отмечает тех, чьи фигуры ему понравились (оказались наиболее удачным). Игра повторяется 2-3 раза (можно назначить, выбрать водящего, который будет определять, чья фигура лучше).

4.«Найди и промолчи»

Цель: развивать пространственную ориентацию и чувство выдержки.

Ход игры: дети стоят вдоль одной стороны площадки лицом к воспитателю. По сигналу педагога они поворачиваются лицом к стене. Воспитатель в это время прячет платок (либо что то другое). Затем дети открывают глаза, поворачиваются и начинают искать платок. Нашедший, не показывая вида, что он уже нашел, подходит к педагогу и тихо говорит ему на ухо, где он обнаружил платок, и становится на свое место в шеренге (или садится на скамейку, стул). Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут платок.

5.«Мы веселые ребята»

Цель: упражнять в беге в различных направлениях, закрепить умение двигаться быстро, не наталкиваясь друг на друга, развивать ловкость.

Ход игры: дети стоят на одной стороне площадки или у стены комнаты. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне площадки также проводится черта. Сбоку от детей, примерно на середине, между двумя линиями, находится ловишка, назначенный воспитателем или выбранный детьми.

Дети хором произносят текст:

Мы веселые ребята, любим бегать и играть.

Ну, попробуй нас догнать: раз, два, три-лови!

После слова «Лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет их. Тот, до кого ловишка дотронулся прежде, чем играющий пересек черту, считается пойманным и садиться возле ловишки.

После двух-трех перебежек производится подсчет пойманных и выбирается новый.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети не скандировали текст, а произносили его выразительно.

6.«Быстро возьми»

Ход игры: все играющие образуют круг. По кругу поставлены различные предметы (кубики, мячи, кегли, мешочки), которых на два-три меньше чем играющих. При команде ведущего «Быстро возьми!», каждый играющий должен быстро взять предмет и поднять его над головой. Тот, кто не успел взять предмет, проиграл. Можно ходить по кругу, можно делать различные упражнения до команды «Быстро возьми!». Играть можно до последнего игрока (постепенно убирая предметы, по мере выбывания участников). А можно играть и без выбывания, просто засчитывая штрафные очки не успевшему взять предмет, а в конце игры подсчитать очки у всех игроков, у кого будет больше штрафных очков, тот и проиграет.

**Октябрь**

1.«Найди и промолчи»

Цель: развивать пространственную ориентацию и чувство выдержки.

Ход игры: дети стоят вдоль одной стороны площадки лицом к воспитателю. По сигналу педагога они поворачиваются лицом к стене. Воспитатель в это время прячет платок (либо что то другое). Затем дети открывают глаза, поворачиваются и начинают искать платок. Нашедший, не показывая вида, что он уже нашел, подходит к педагогу и тихо говорит ему на ухо, где он обнаружил платок, и становится на свое место в шеренге (или садится на скамейку, стул). Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут платок.

2.«Не попадись»

Цель: учить детей перепрыгивать шнур на двух ногах вперед, назад, делая взмах руками, толчок ногами. Развивать ловкость укреплять своды стоп.

Ход игры: дети располагаются вокруг шнура, положенного в форме круга. В центре двое водящих. По сигналу воспитателя дети прыгают на двух ногах в круг, и выпрыгивает по мере приближения ловишек. Кого успели запятнать, получает штрафное очко. После подсчета пойманных меняются ловишки и игра возобновляются.

Усложнение: дети запрыгивают в круг на одной ноге или боком.

Ход игры: с помощью считалочки выбирается водящий, который бегает с детьми вовсему залу. Как только инструктор говорит: «Лови!», все убегают от водящего и по мере его приближения взбираются на какую-нибудь возвышенность (скамейку, кубы, лестницу, стул, а водящий старается поймать бегающих). Те, до кого он дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры подсчитываются пойманные игроки. Игра продолжается с новым водящим. Отмечается водящий, который поймал больше всех играющих.

3.«У кого мяч?»

Цель игры: воспитывать внимание и сообразительность.

Ход игры: игроки строятся в круг, вплотную друг к другу, руки за спиной. В центре-водящий с закрытыми глазами. Игроки выполняют передачу мяча по кругу за спиной. По сигналу водящий открывает глаза и старается угадать, у кого мяч. Если он угадал, то становится в круг, а тот, у кого был найден мяч, становится водящим. Игра повторяется 3-4 раза.

Правила: игрок, уронивший мяч при передаче, временно выбывает из игры.

4.«Удочка»

Ход игры: игроки стоят по кругу, в центре-инструктор по физкультуре. Он держит веревку с привязанным к ней мешочком с песком. По команде инструктора: «Начали!» он начинает вращать веревкой по кругу над полом. Игроки по мере приближения веревки перепрыгивают через нее двумя ногами вместе, прыгают высоко, чтобы веревка не задела их ног. Описав 3-4 круга, инструктор останавливается и подсчитывает количество задевших их мешок игроков. Игра продолжается 2-3 раза.

5.«Гуси лебеди»

Ход игры: участники игры выбирают волка и хозяина, все остальные-гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой-волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей:

-«Гуси-лебеди, домой!».

Гуси отвечают:

- «Старый волк под горой!»

-«Что он там делает?»

-«Сереньких, беленьких рябчиков щиплет»

-«Ну, бегите же домой!»

Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы.

«Летает не летает»

Цель игры: воспитывать внимание и сообразительность.

Ход игры: игроки шагают в колонне по одному, а педагог называет предметы. Если будут названы летающие предметы, например, бабочка, жук, и т.д., то игроки останавливаются, поднимают руки в стороны и делают взмахи вверх-вниз.

Можно построить игроков в шеренгу или в круг.

6.«Ловишки-перебежки»

Ход игры: дети становятся на одной стороне зала за чертой. На противоположной стороне зала проведена черта. На середине зала находится ловишка. После слов: «Раз, два, три-лови!»-дети перебегают на другую сторону зала, а ловишка ловит их. Тот, до кого ловишка дотронулся, прежде чем бегущий пересечет черту, считается пойманным и отходит в сторону. После 2-3 перебежек производится подсчет пойманных, и выбирается новый ловишка.

7.«Затейники»

Ход игры: с помощью считалочки выбирается затейник, который встает в центре круга, образованного детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу вправо, потом влево и произносят:

Ровным кругом друг за другом

Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте!

Дружно вместе

Сделаем вот так.

Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение. Все должны его повторить. Тот, кто лучше всех повторить движение, становится новым затейником. Игра повторяется 2-3траза.

**Ноябрь**

«Пожарные на учении»

Цель: развивать у детей чувство коллективизма, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в лазании и в построении в колонну.

Ход игры: дети строятся лицом к гимнастической стенке на расстоянии 5-6 шагов в 3-4 колонны. Против каждой колонны на одной и той же высоте подвешиваться колокольчик. По сигналу «1, 2, 3-беги» дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают и звонят в колокольчик. Затем спускаются и становятся в конец своей колонны. Повторить игру 6-8 раз.

«Найди и промолчи»

Цель: развивать пространственную ориентацию и чувство выдержки.

Ход игры: дети стоят вдоль одной стороны площадки лицом к воспитателю. По сигналу педагога они поворачиваются лицом к стене. Воспитатель в это время прячет платок (либо что то другое). Затем дети открывают глаза, поворачиваются и начинают искать платок. Нашедший, не показывая вида, что он уже нашел, подходит к педагогу и тихо говорит ему на ухо, где он обнаружил платок, и становится на свое место в шеренге (или садится на скамейку, стул). Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут платок.

«Мышеловка»

Ход игры: играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг-мышеловку. Остальные изображают мышей и находятся вне круга.

Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая: «Ах, как мыши надоели,

Развелось их просто страсть.

Все погрызли, все поели,

Всюду лезут-во напасть.

Берегитесь же, плутовки.

Доберемся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

Переловим всех за раз!»

По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя: «Хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают-мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (и размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей будет поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.

В конце игры воспитатель отмечает наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке.

«Угадай по голосу»

Цель: определить товарища, но голосу. Развитие координации движений.

Ход игры: дети стоят в кругу. Один из них становится (по назначению педагога)

В центре круга и закрывает глаза. Педагог, не называя, указывает рукой на кого-нибудь из детей, тот произносит имя стоящего в центре. Водящий должен угадать, кто назвал его. Если стоящий в центре отгадал, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если же он ошибся, педагог предлагает ему снова закрыть глаза, и игра продолжается. Педагог предлагает детям разбежаться по площадке. По сигналу «Бегите в круг» дети занимают места в кругу. Один ребенок остается в центре круга дети идут по кругу и говорят:

Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя, узнай!

Игра повторяется несколько раз.

«Не оставайся на полу» (на земле)

Цель: воспитывать дисциплинированность (умениевоздерживать себя от поступков, идущих вразрез стребованиями дисциплины), выдержку, ловкость исмелость. Развивать умение действовать пословесному сигналу, быстро ориентироваться вобстановке (найти свободное возвышение и взобратьсяна него).

Оборудование: лестницы со ступеньками, доски,поставленные на возвышения, скамейки, невысокиеящики, чурбаны.

Ход игры: в различных местах площадки (комнаты),ближе к ее границам, расставлены предметы высотой25–30 см, на которые дети должны взбираться.Выбирается ловец. Ему надевают на руку повязку. Детиразмещаются в разных местах площадки. Под удары вбубен дети ходят, бегают или прыгают по площадке взависимости от темпа или ритма звуков, которые даетвоспитатель. Ловец принимает участие в общемдвижении. По сигналу воспитателя «лови» все детивзбираются на расставленные предметы (возвышения).Ловец ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение.Пойманные садятся в стороне. После того как играповторена 2–3 раза, проводится подсчет пойманных ивыбирается новый ловец. Общая продолжительностьигры 5–7 минут. В игре дети соблюдают следующие

Правила:

1. Бегать по комнате после слова «лови» нельзя – надовлезать на возвышение.

2. Занимать можно любое место.

3. Ловить можно только после слова «лови».

Во время игры воспитатель должен следить, чтобы детиспрыгивали с возвышения двумя ногами и мягкоприземлялись, сгибая колени. Дети должны разбегатьсяпо всей площадке подальше от предметов. На которыеони должны взбираться.

«Ловишки с ленточками»

Цель: учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро. Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.

Ход игры: дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади на пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три-лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорей беги-все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.

«Затейники»

Ход игры: с помощью считалочки выбирается затейник, который встает в центре круга, образованного детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу вправо, потом влево и произносят:

Ровным кругом друг за другом

Мы идем за шагом шаг.

Стой на месте!

Дружно вместе

Сделаем вот так.

Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение. Все должны его повторить. Тот, кто лучше всех повторить движение, становится новым затейником. Игра повторяется 2-3траза.

«Удочка»

Ход игры: игроки стоят по кругу, в центре-инструктор по физкультуре. Он держит веревку с привязанным к ней мешочком с песком. По команде инструктора: «Начали!» он начинает вращать веревкой по кругу над полом. Игроки по мере приближения веревки перепрыгивают через нее двумя ногами вместе, прыгают высоко, чтобы веревка не задела их ног. Описав 3-4 круга, инструктор останавливается и подсчитывает количество задевших их мешок игроков. Игра продолжается 2-3 раза.

«Летает не летает»

Цель игры: воспитывать внимание и сообразительность.

Ход игры: игроки шагают в колонне по одному, а педагог называет предметы. Если будут названы летающие предметы, например, бабочка, жук, и т.д., то игроки останавливаются, поднимают руки в стороны и делают взмахи вверх-вниз.

Можно построить игроков в шеренгу или в круг.

**Декабрь**

«Ловишки с ленточками»

Цель: учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро. Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.

Ход игры: дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади на пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три-лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка старается вытянуть ленточку. По сигналу: «Раз, два, три в круг скорей беги-все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.

«Сделай фигуру»

Ход игры: по сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу (площадке). На следующий сигнал (удар бубен) все играющие останавливаются на месте, где их застала команда, и принимают какую-либо позу. Воспитатель отмечает тех, чьи фигуры ему понравились (оказались наиболее удачным). Игра повторяется 2-3 раза (можно назначить, выбрать водящего, который будет определять, чья фигура лучше).

«Мороз Красный нос»

Ход игры: по краям игровой площадки очерчиваются границы двух «домов». В одном из них собираются игроки. Мороз-Красный нос, встает посреди площадки и говорит:

Я Мороз-Красный нос,

Всех морожу без разбора.

Разберусь со всеми скоро,

Кто сейчас решится

В дальний путь пуститься!

Играющие в ответ скандируют:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз!

И тут же бегут в противоположный «дом». Мороз пытается их догнать и «заморозить»: те, кого он успевает коснуться рукой, замирают на месте. По окончании перебежки они либо выбывают из игры, либо остаются в «замороженном» положении на последующие туры. В этом случае выигрывает тот, кто останется последним, избежавшим прикосновения Мороза.

«Не оставайся на полу» (на земле)

Цель: воспитывать дисциплинированность (умениевоздерживать себя от поступков, идущих вразрез стребованиями дисциплины), выдержку, ловкость исмелость. Развивать умение действовать пословесному сигналу, быстро ориентироваться вобстановке (найти свободное возвышение и взобратьсяна него).

Оборудование: лестницы со ступеньками, доски,поставленные на возвышения, скамейки, невысокиеящики, чурбаны.

Ход игры: в различных местах площадки (комнаты),ближе к ее границам, расставлены предметы высотой25–30 см, на которые дети должны взбираться.Выбирается ловец. Ему надевают на руку повязку. Детиразмещаются в разных местах площадки. Под удары вбубен дети ходят, бегают или прыгают по площадке взависимости от темпа или ритма звуков, которые даетвоспитатель. Ловец принимает участие в общемдвижении. По сигналу воспитателя «лови» все детивзбираются на расставленные предметы (возвышения).Ловец ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение.Пойманные садятся в стороне. После того как играповторена 2–3 раза, проводится подсчет пойманных ивыбирается новый ловец. Общая продолжительностьигры 5–7 минут. В игре дети соблюдают следующие

Правила:

1. Бегать по комнате после слова «лови» нельзя – надовлезать на возвышение.

2. Занимать можно любое место.

3. Ловить можно только после слова «лови».

Во время игры воспитатель должен следить, чтобы детиспрыгивали с возвышения двумя ногами и мягкоприземлялись, сгибая колени. Дети должны разбегатьсяпо всей площадке подальше от предметов. На которыеони должны взбираться.

«У кого мяч?»

Цель игры: воспитывать внимание и сообразительность.

Ход игры: игроки строятся в круг, вплотную друг к другу, руки за спиной. В центре-водящий с закрытыми глазами. Игроки выполняют передачу мяча по кругу за спиной. По сигналу водящий открывает глаза и старается угадать, у кого мяч. Если он угадал, то становится в круг, а тот, у кого был найден мяч, становится водящим. Игра повторяется 3-4 раза.

Правила: игрок, уронивший мяч при передаче, временно выбывает из игры.

«Найди предмет»

Ход игры: каждый из гостей в тайне от остальных прячет в своей одежде один из небольших предметов, которые предварительно раздает ведущий. Ведущий вывешивает список всех спрятанных предметов и объявляет начало игры. Гости начинают искать предметы друг на друге.

Побеждает гость, обнаруживший наибольшее количество спрятанных предметов. Ведущий в процессе игры записывает: кто и сколько предметов обнаружил.

Игра может продолжиться в течении всей вечеринки т поможет познакомиться гостям друг с другом.

«Охотники и зайцы»

Цель: Упражнять в умении метать в подвижную цель, перелазить(перепрыгивать) через препятствие, быстро бегать.

Ход игры: Из числа играющих выбирается охотник, остальные – зайцы. Онисидят в кустах – за рейками, шнуром, укрепленными на высоте,доступной детям для перешагивания (перепрыгивания), или загимнастической скамейкой, поставленной на ребро.

На расстоянии 3-4 м от кустов чертится круг – дом охотника. Онполучает 2-3 мяча диаметром 50-60 мм (зимой вместо мячейможно использовать снежки).

Игра начинается с того, что зайцы выпрыгивают из кустов исвободно бегают на площадке перед домом охотника. По сигналу:«Охотник!» - зайцы убегают, а охотник стреляет в них, т.е. бросает вних мячами (снежками) в одного, другого, третьего.… Те, в когоохотник попал мячом, отходят к домику охотника.

После повторения игры (2-3 раза) подсчитываются пойманныезайцы, выбирается другой охотник, и игра продолжается.Бросать мячи или снежки можно только в ноги бегущим.Нарушивший правило исключается из игры.

«Летает не летает»

Цель игры: воспитывать внимание и сообразительность.

Ход игры: игроки шагают в колонне по одному, а педагог называет предметы. Если будут названы летающие предметы, например, бабочка, жук, и т.д., то игроки останавливаются, поднимают руки в стороны и делают взмахи вверх-вниз.

Можно построить игроков в шеренгу или в круг.

«Хитрая лиса»

Цель: игра отлично развивает артистизм, выдержку, внимание и терпение.

Правила игры: играть можно любой группой детей, пооптимальным количеством будет 6-10 человек. В начале игры дети стоят лицом в круг, убрав руки за спину.

Ход игры: взрослый или водящий из числа детей идет за кругом и незаметно дотрагивается до руки одного из ребят. Тот, до кого дотронулся водящий, тут же становится «Хитрой лисой».

После этого водящий выбирает одного из ребят и предлагает ему посмотреть на лица друзей и угадать, кто же является «хитрой лисой». Если этот игрок сразу не угадал, то все дети хором спрашивают:

-Хитрая лиса, где ты?!

И смотрят на лица друг друга, пытаясь угадать и найти плутовку.

Если лису угадали, то игра начинается сначала. Если лиса все же сумела скрыться, то после трех заданных вопросов она отвечает:

-Я тут!!!

И бежит ловить ребят. Все бросаются врассыпную. После 3 пойманных и осаленных детей игра заканчивается и все начинается сначала.

«Мы веселые ребята»

Цель: упражнять в беге в различных направлениях, закрепить умение двигаться быстро, не наталкиваясь друг на друга, развивать ловкость.

Ход игры: дети стоят на одной стороне площадки или у стены комнаты. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне площадки также проводится черта. Сбоку от детей, примерно на середине, между двумя линиями, находится ловишка, назначенный воспитателем или выбранный детьми.

Дети хором произносят текст:

Мы веселые ребята, любим бегать и играть.

Ну, попробуй нас догнать: раз, два, три-лови!

После слова «Лови!» дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет их. Тот, до кого ловишка дотронулся прежде, чем играющий пересек черту, считается пойманным и садиться возле ловишки.

После двух-трех перебежек производится подсчет пойманных и выбирается новый.

Воспитатель следит за тем, чтобы дети не скандировали текст, а произносили его выразительно.

**Январь**

«Медведь и пчелы»

Цель игры: совершенствовать умение бегать в разных направлениях, издавая звук (жужжание пчелы), способствовать развитию быстроту реакции, воспитывать решительность, выдержку.

Ход игры: на стенку прикреплена картинка с изображением улья. Дети-пчелы сидят на корточках перед картинкой и говорят: «пчелки в домиках сидят и в окошечки гладят».

Ведущий: «А медведь все спит и на пчел не глядит».

Пчелки: «Полетать вдруг захотели и за медом полетели».

Пчелки летят за медом.

Ведущий: «просыпается медведь, хочет меду он поесть»

Пчелы собирают нектар. Медведь крадется к улью.

Задача медведя-добраться до улья с медом.

Задача пчел-успеть занять свое место, пока медведь не добрался до улья.

«Ловишка парами»

Ход игры: выбирают водящего. По сигналу дети разбегаются. Водящий ловит, дотрагиваясь рукой до убегающего. Пойманный становится в пару с водящим. Они берутся за руки и ловят других детей. Пойманные также образуют пару и участвуют в ловле. Игра заканчивается тогда, когда все дети будут пойманы. Ребенок, пойманным последним, становится водящим.

«Совушка»

Цель: учить детей действовать п сигналу, бегать. Врассыпную имитируя птиц, сохранять неподвижную позу. Развивать равновесие.

Ход игры: все играющие птички, один ребенок-сова, которая находится в стороне площадки. По сигналу «день» птички разлетаются, машут крыльями, клюют зернышки. На сигнал «ночь» все останавливаются и стоят неподвижно. Вылетает сова, высматривает тех, кто шевелится и забирает в гнездо. Через 15-20 сек. снова дается сигнал «день», сова улетает в гнездо, дети-птички летают по площадке.

«Найдем зайца»

Ход игры: воспитатель заранее прячет в каком-либо месте игрушечного зайца и предлагает поискать его. Тот, кто заметит, где находится игрушка, подходит к воспитателю и тихо ему об этом говорит. Когда большинство детей справятся с этим заданием, воспитатель разрешает подойти к игрушке и принести ее.

«Не оставайся на полу»

Ход игры: с помощью считалочки выбирается водящий, который бегает с детьми вовсему залу. Как только инструктор говорит: «Лови!», все убегают от водящего и по мере его приближения взбираются на какую-нибудь возвышенность (скамейку, кубы, лестницу, стул, а водящий старается поймать бегающих). Те, до кого он дотронулся, отходят в сторону. По окончании игры подсчитываются пойманные игроки. Игра продолжается с новым водящим. Отмечается водящий, который поймал больше всех играющих.

«Мороз Красный нос»

Ход игры: по краям игровой площадки очерчиваются границы двух «домов». В одном из них собираются игроки. Мороз-Красный нос, встает посреди площадки и говорит:

Я Мороз-Красный нос,

Всех морожу без разбора.

Разберусь со всеми скоро,

Кто сейчас решится

В дальний путь пуститься!

Играющие в ответ скандируют:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз!

И тут же бегут в противоположный «дом». Мороз пытается их догнать и «заморозить»: те, кого он успевает коснуться рукой, замирают на месте. По окончании перебежки они либо выбывают из игры, либо остаются в «замороженном» положении на последующие туры. В этом случае выигрывает тот, кто останется последним, избежавшим прикосновения Мороза.

«Хитрая лиса»

Цель: игра отлично развивает артистизм, выдержку, внимание и терпение.

Правила игры: играть можно любой группой детей, пооптимальным количеством будет 6-10 человек. В начале игры дети стоят лицом в круг, убрав руки за спину.

Ход игры: взрослый или водящий из числа детей идет за кругом и незаметно дотрагивается до руки одного из ребят. Тот, до кого дотронулся водящий, тут же становится «Хитрой лисой».

После этого водящий выбирает одного из ребят и предлагает ему посмотреть на лица друзей и угадать, кто же является «хитрой лисой». Если этот игрок сразу не угадал, то все дети хором спрашивают:

-Хитрая лиса, где ты?!

И смотрят на лица друг друга, пытаясь угадать и найти плутовку.

Если лису угадали, то игра начинается сначала. Если лиса все же сумела скрыться, то после трех заданных вопросов она отвечает:

-Я тут!!!

И бежит ловить ребят. Все бросаются врассыпную. После 3 пойманных и осаленных детей игра заканчивается и все начинается сначала.

**Февраль**

«Охотники и зайцы»

Цель: Упражнять в умении метать в подвижную цель, перелазить(перепрыгивать) через препятствие, быстро бегать.

Ход игры: Из числа играющих выбирается охотник, остальные – зайцы. Онисидят в кустах – за рейками, шнуром, укрепленными на высоте,доступной детям для перешагивания (перепрыгивания), или загимнастической скамейкой, поставленной на ребро.

На расстоянии 3-4 м от кустов чертится круг – дом охотника. Онполучает 2-3 мяча диаметром 50-60 мм (зимой вместо мячейможно использовать снежки).

Игра начинается с того, что зайцы выпрыгивают из кустов исвободно бегают на площадке перед домом охотника. По сигналу:«Охотник!» - зайцы убегают, а охотник стреляет в них, т.е. бросает вних мячами (снежками) в одного, другого, третьего.… Те, в когоохотник попал мячом, отходят к домику охотника.

После повторения игры (2-3 раза) подсчитываются пойманныезайцы, выбирается другой охотник, и игра продолжается.Бросать мячи или снежки можно только в ноги бегущим.Нарушивший правило исключается из игры.

«Мороз Красный нос»

Ход игры: по краям игровой площадки очерчиваются границы двух «домов». В одном из них собираются игроки. Мороз-Красный нос, встает посреди площадки и говорит:

Я Мороз-Красный нос,

Всех морожу без разбора.

Разберусь со всеми скоро,

Кто сейчас решится

В дальний путь пуститься!

Играющие в ответ скандируют:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз!

И тут же бегут в противоположный «дом». Мороз пытается их догнать и «заморозить»: те, кого он успевает коснуться рукой, замирают на месте. По окончании перебежки они либо выбывают из игры, либо остаются в «замороженном» положении на последующие туры. В этом случае выигрывает тот, кто останется последним, избежавшим прикосновения Мороза.

«Не оставайся на полу» (на земле)

Цель: воспитывать дисциплинированность (умениевоздерживать себя от поступков, идущих вразрез стребованиями дисциплины), выдержку, ловкость исмелость. Развивать умение действовать пословесному сигналу, быстро ориентироваться вобстановке (найти свободное возвышение и взобратьсяна него).

Оборудование: лестницы со ступеньками, доски,поставленные на возвышения, скамейки, невысокиеящики, чурбаны.

Ход игры: в различных местах площадки (комнаты),ближе к ее границам, расставлены предметы высотой25–30 см, на которые дети должны взбираться.Выбирается ловец. Ему надевают на руку повязку. Детиразмещаются в разных местах площадки. Под удары вбубен дети ходят, бегают или прыгают по площадке взависимости от темпа или ритма звуков, которые даетвоспитатель. Ловец принимает участие в общемдвижении. По сигналу воспитателя «лови» все детивзбираются на расставленные предметы (возвышения).Ловец ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение.Пойманные садятся в стороне. После того как играповторена 2–3 раза, проводится подсчет пойманных ивыбирается новый ловец. Общая продолжительностьигры 5–7 минут. В игре дети соблюдают следующие

Правила:

1. Бегать по комнате после слова «лови» нельзя – надовлезать на возвышение.

2. Занимать можно любое место.

3. Ловить можно только после слова «лови».

Во время игры воспитатель должен следить, чтобы детиспрыгивали с возвышения двумя ногами и мягкоприземлялись, сгибая колени. Дети должны разбегатьсяпо всей площадке подальше от предметов. На которыеони должны взбираться.

«Мышеловка»

Ход игры: играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг-мышеловку. Остальные изображают мышей и находятся вне круга.

Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая: «Ах, как мыши надоели,

Развелось их просто страсть.

Все погрызли, все поели,

Всюду лезут-во напасть.

Берегитесь же, плутовки.

Доберемся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

Переловим всех за раз!»

По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя: «Хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают-мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (и размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей будет поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.

В конце игры воспитатель отмечает наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке.

«Ловишки»

Цель:учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу быстро.

Развивать ориентировку в пространстве, умение менять направление.

Ход игры: дети строятся в круг, у каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади на пояс. В центре круга стоит Ловишка. По сигналу воспитателя: «Раз, два, три в круг скорей беги-все дети строятся в круг». После подсчета пойманных, игра повторяется.

«Гуси лебеди»

Ход игры: участники игры выбирают волка и хозяина, все остальные-гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой-волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей:

-«Гуси-лебеди, домой!».

Гуси отвечают:

- «Старый волк под горой!»

-«Что он там делает?»

-«Сереньких, беленьких рябчиков щиплет»

-«Ну, бегите же домой!»

Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы.

«Ловишки-перебежки»

Ход игры: дети становятся на одной стороне зала за чертой. На противоположной стороне зала проведена черта. На середине зала находится ловишка. После слов: «Раз, два, три-лови!»-дети перебегают на другую сторону зала, а ловишка ловит их. Тот, до кого ловишка дотронулся, прежде чем бегущий пересечет черту, считается пойманным и отходит в сторону. После 2-3 перебежек производится подсчет пойманных, и выбирается новый ловишка.

**Март**

«Пожарные на учении»

Цель: развивать у детей чувство коллективизма, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в лазании и в построении в колонну.

Ход игры: дети строятся лицом к гимнастической стенке на расстоянии 5-6 шагов в 3-4 колонны. Против каждой колонны на одной и той же высоте подвешиваться колокольчик. По сигналу «1, 2, 3-беги» дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают и звонят в колокольчик. Затем спускаются и становятся в конец своей колонны. Повторить игру 6-8 раз.

«Горелки»

Цель: учить детей бегать в парах на скорость, начинать бег только после окончания слов. Развивать у детей быстроту движений, ловкость.

Ход игры: дети становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. По считалке выбирается Ловишка. Он становится на линию спиной к остальным детям. Все стоящие парами говорят:

«Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо-птички летят,

Колокольчики звенят.

Раз, два, три-беги!»

С окончание слов дети стоящие в последней паре бегут вдоль колонны (один-справа, другой-слева), стремясь схватиться за руки. Ловишка старается поймать одного из пары и соединить с ним руки.

Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если Ловишка не поймал, он остается в той же роли.

Во время произнесения слов Ловишка не оглядывается, ловить можно до того, как играющие возьмутся за руки.

«Летает не летает»

Цель игры: воспитывать внимание и сообразительность.

Ход игры: игроки шагают в колонне по одному, а педагог называет предметы. Если будут названы летающие предметы, например, бабочка, жук, и т.д., то игроки останавливаются, поднимают руки в стороны и делают взмахи вверх-вниз.

Можно построить игроков в шеренгу или в круг.

«Медведь и пчелы»

Цель игры: совершенствовать умение бегать в разных направлениях, издавая звук (жужжание пчелы), способствовать развитию быстроту реакции, воспитывать решительность, выдержку.

Ход игры: на стенку прикреплена картинка с изображением улья. Дети-пчелы сидят на корточках перед картинкой и говорят: «пчелки в домиках сидят и в окошечки гладят».

Ведущий: «А медведь все спит и на пчел не глядит».

Пчелки: «Полетать вдруг захотели и за медом полетели».

Пчелки летят за медом.

Ведущий: «просыпается медведь, хочет меду он поесть»

Пчелы собирают нектар. Медведь крадется к улью.

Задача медведя-добраться до улья с медом.

Задача пчел-успеть занять свое место, пока медведь не добрался до улья.

«Карусель»

Ход игры: дети образуют круг, держась за шнур правой рукой, и идут по кругу сначала медленно, потом быстрее и переходят на бег. Движения выполняются в соответствии с текстом, произносимым вслух:

«Еле, еле, еле, еле

Закружились карусели,

А потом кру-гом, кру-гом,

Все бегом, бегом, бегом».

После того как дети побегут 2-3 круга, воспитатель останавливает их и подает сигнал к изменению направления движения. Играющие поворачиваются кругом и, перехватив шнур другой рукой, продолжают выполнять ходьбу и бег. Затем воспитатель вместе с детьми произносит:

«Тише, тише, не спешите!

Карусель остановите!

Раз-два, раз-два.

Вот и кончилась игра!»

Движения карусели постепенно замедляется. При словах «Вот и кончилась игра!» дети останавливаются, кладут шнур на землю и расходятся по всей площадке. Игра проводится 2 раза.

«Стоп»

Цель: учить детей бросать мяч о стену так, чтобы он,коснувшись стены, отскочил от неё. Ловить мяч на летудвумя руками, бросать мяч, стараясь запятнатьигроков. Развивать глазомер, ловкость, быстротуреакции.

Ход игры: дети встают перед стеной на расстоянии 4-5 шагов.Водящий бросает в стену мяч, так чтобы он коснулсястены, отскочил от неё. Бросая мяч, водящий называеттого, кого он назначает его ловить. Последний быстроловит мяч на лету или поднимает с пола. Если онпоймает мяч, то сразу же бросает его о стену иназывает нового ловящего, если поднимает от земли то,взяв его, кричит «Стоп!» и когда все остановятся,пятнает, не сходя с места ближайшего ребёнка. Тот всвою очередь берёт быстро берёт мяч кричит «Стоп!» ипятнает другого и так до первого промаха. Послепромаха все идут снова к стене, но право бросать иназначать того, кто должен ловить принадлежитпромахнувшемуся.

При ловле мяча все разбегаются, но как только мячбудет пойман и раздастся возглас - стоп, все должныостановиться. Игроку, в которого целятся можноувёртываться, присесть, нагнуться, подпрыгивать, но сместа сходить нельзя.

«Угадай по голосу»

Цель: определить товарища, но голосу. Развитие координации движений.

Ход игры: дети стоят в кругу. Один из них становится (по назначению педагога)

В центре круга и закрывает глаза. Педагог, не называя, указывает рукой на кого-нибудь из детей, тот произносит имя стоящего в центре. Водящий должен угадать, кто назвал его. Если стоящий в центре отгадал, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если же он ошибся, педагог предлагает ему снова закрыть глаза, и игра продолжается. Педагог предлагает детям разбежаться по площадке. По сигналу «Бегите в круг» дети занимают места в кругу. Один ребенок остается в центре круга дети идут по кругу и говорят:

Мы немножко порезвились,

По местам все разместились.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя, узнай!

Игра повторяется несколько раз.

«Не оставайся на полу» (на земле)

Цель: воспитывать дисциплинированность (умениевоздерживать себя от поступков, идущих вразрез стребованиями дисциплины), выдержку, ловкость исмелость. Развивать умение действовать пословесному сигналу, быстро ориентироваться вобстановке (найти свободное возвышение и взобратьсяна него).

Оборудование: лестницы со ступеньками, доски,поставленные на возвышения, скамейки, невысокиеящики, чурбаны.

Ход игры: в различных местах площадки (комнаты),ближе к ее границам, расставлены предметы высотой25–30 см, на которые дети должны взбираться.Выбирается ловец. Ему надевают на руку повязку. Детиразмещаются в разных местах площадки. Под удары вбубен дети ходят, бегают или прыгают по площадке взависимости от темпа или ритма звуков, которые даетвоспитатель. Ловец принимает участие в общемдвижении. По сигналу воспитателя «лови» все детивзбираются на расставленные предметы (возвышения).Ловец ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение.Пойманные садятся в стороне. После того как играповторена 2–3 раза, проводится подсчет пойманных ивыбирается новый ловец. Общая продолжительностьигры 5–7 минут. В игре дети соблюдают следующие

Правила:

1. Бегать по комнате после слова «лови» нельзя – надовлезать на возвышение.

2. Занимать можно любое место.

3. Ловить можно только после слова «лови».

Во время игры воспитатель должен следить, чтобы детиспрыгивали с возвышения двумя ногами и мягкоприземлялись, сгибая колени. Дети должны разбегатьсяпо всей площадке подальше от предметов. На которыеони должны взбираться.

«Удочка»

Ход игры: игроки стоят по кругу, в центре-инструктор по физкультуре. Он держит веревку с привязанным к ней мешочком с песком. По команде инструктора: «Начали!» он начинает вращать веревкой по кругу над полом. Игроки по мере приближения веревки перепрыгивают через нее двумя ногами вместе, прыгают высоко, чтобы веревка не задела их ног. Описав 3-4 круга, инструктор останавливается и подсчитывает количество задевших их мешок игроков. Игра продолжается 2-3 раза.

**Апрель**

«Медведь и пчелы»

Цель игры: совершенствовать умение бегать в разных направлениях, издавая звук (жужжание пчелы), способствовать развитию быстроту реакции, воспитывать решительность, выдержку.

Ход игры: на стенку прикреплена картинка с изображением улья. Дети-пчелы сидят на корточках перед картинкой и говорят: «пчелки в домиках сидят и в окошечки гладят».

Ведущий: «А медведь все спит и на пчел не глядит».

Пчелки: «Полетать вдруг захотели и за медом полетели».

Пчелки летят за медом.

Ведущий: «просыпается медведь, хочет меду он поесть»

Пчелы собирают нектар. Медведь крадется к улью.

Задача медведя-добраться до улья с медом.

Задача пчел-успеть занять свое место, пока медведь не добрался до улья.

«Ловишки-перебежки»

Ход игры: дети становятся на одной стороне зала за чертой. На противоположной стороне зала проведена черта. На середине зала находится ловишка. После слов: «Раз, два, три-лови!»-дети перебегают на другую сторону зала, а ловишка ловит их. Тот, до кого ловишка дотронулся, прежде чем бегущий пересечет черту, считается пойманным и отходит в сторону. После 2-3 перебежек производится подсчет пойманных, и выбирается новый ловишка.

«Стой»

Ход игры: водящий игрок стоит в центре круга с мячом. Он подбрасывает мяч высоко вверх и называет любой номер.

Тот игрок, чей номер назвал ведущий, должен поймать мяч, а все остальные игроки как можно быстрее должны разбежаться в разные стороны. Если игрок поймал мяч, при этом мяч не успел коснуться земли, то он быстро называет другой номер и сильно подбрасывает мяч вверх. Тот игрок, чей номер был назван, бежит к мячу и старается его поймать. Остальные же игроки могут передвигаться по полю как угодно.

Если вдруг, игрок не успел поймать мяч или поймал его с отскоком от земли, то он громко кричит «Стой!» При этом все игроки должны мгновенно остановиться, а игрок, у которого находится мяч, пытается попасть мячом в ближайшего игрока. Ближайший же игрок старается увернуться от мяча, но при этом он не должен сходить с места (по согласию игроков, можно разрешить подпрыгивать).

Если ведущий не попал мячом, то есть промахнулся, то он быстро бежит за мячом и как только он его возьмет в руки, то сразу кричит «Стой!» Пока мяч не находится у ведущего, остальные игроки могут передвигаться по полю как захотят, но как только звучит команда «Стой», все должны сразу же остановиться.

Если ведущий попал мячом, то осаленный игрок становится водящим, игроки снова становятся в круг (как в начале игры), и игра продолжается как раньше.

«Кто ушел»

Ход игры: дети стоят кругом или полукругом. Педагог предлагает одному ребенку запомнить тех, кто находится рядом (5-6 человек), а затем выйти из комнаты или отвернуться и закрыть глаза. Кто-то из детей прячется. Воспитатель спрашивает: «Отгадай, кто ушел?». Если ребенок отгадает, то выбирает кого-нибудь вместо себя. Если ошибется, то снова отворачивается и закрывает глаза, а тот, кто прятался, возвращается на свое место. Отгадывающий должен его назвать.

«Удочка»

Ход игры: игроки стоят по кругу, в центре-инструктор по физкультуре. Он держит веревку с привязанным к ней мешочком с песком. По команде инструктора: «Начали!» он начинает вращать веревкой по кругу над полом. Игроки по мере приближения веревки перепрыгивают через нее двумя ногами вместе, прыгают высоко, чтобы веревка не задела их ног. Описав 3-4 круга, инструктор останавливается и подсчитывает количество задевших их мешок игроков. Игра продолжается 2-3 раза.

«Карусель»

Ход игры: дети образуют круг, держась за шнур правой рукой, и идут по кругу сначала медленно, потом быстрее и переходят на бег. Движения выполняются в соответствии с текстом, произносимым вслух:

«Еле, еле, еле, еле

Закружились карусели,

А потом кру-гом, кру-гом,

Все бегом, бегом, бегом».

После того как дети побегут 2-3 круга, воспитатель останавливает их и подает сигнал к изменению направления движения. Играющие поворачиваются кругом и, перехватив шнур другой рукой, продолжают выполнять ходьбу и бег. Затем воспитатель вместе с детьми произносит:

«Тише, тише, не спешите!

Карусель остановите!

Раз-два, раз-два.

Вот и кончилась игра!»

Движения карусели постепенно замедляется. При словах «Вот и кончилась игра!» дети останавливаются, кладут шнур на землю и расходятся по всей площадке. Игра проводится 2 раза.

«Горелки»

Цель: учить детей бегать в парах на скорость, начинать бег только после окончания слов. Развивать у детей быстроту движений, ловкость.

Ход игры: дети становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. По считалке выбирается Ловишка. Он становится на линию спиной к остальным детям. Все стоящие парами говорят:

«Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо-птички летят,

Колокольчики звенят.

Раз, два, три-беги!»

С окончание слов дети стоящие в последней паре бегут вдоль колонны (один-справа, другой-слева), стремясь схватиться за руки. Ловишка старается поймать одного из пары и соединить с ним руки.

Если ловящий успел это сделать, он образует с пойманным новую пару и становится впереди колонны, а оставшийся без пары становится ловишкой. Если Ловишка не поймал, он остается в той же роли.

Во время произнесения слов Ловишка не оглядывается, ловить можно до того, как играющие возьмутся за руки.

«Угадай, чей голосок»

Ход игры: играющие, взявшись за руки, встают в круг. Стоящему в кругу водящему, завязывают глаза шарфом. Все идут по кругу в одну сторону, напевая: «Вот построили мы круг, повернемся вместе вдруг.» все поворачиваются и идут в другую сторону, говоря: «А как скажем: «скок-скок-скок», Отгадай, чей голосок?». Слова «скок-скок-скок» говорит только один игрок. Если водящему удастся отгадать чей это голос, он меняется местами с этим игроком.

«С кочки на кочку»

Цель игры: развивать ловкость, выносливость, закреплять навыки прыжков в длину.

Ход игры: все участники игры делятся на две команды. Каждая команда получает по 2 «кочки». Задание, которое получаютиграющие: «Перед вами болото, его необходимо пройти. Но просто так по болоту не ходят, можно утонуть. У вас есть волшебные кочки, по которым вы и переберетесь на тот берег. Кладете одну кочку, встаете на нее, рядом кладете вторую кочку, перепрыгиваете на нее, затем подбираете первую, перекладываете ее вперед, перепрыгиваете на нее и т.д до поворота и в таком же порядке возвращаетесь к своей команде и передаете кочки следующему игроку. Выигрывает та команда, все игроки которой пройдут дистанцию». Проигравшая команда получает «выкуп»

**Май**

«Мышеловка»

Ход игры: играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно треть играющих) образует круг-мышеловку. Остальные изображают мышей и находятся вне круга.

Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая: «Ах, как мыши надоели,

Развелось их просто страсть.

Все погрызли, все поели,

Всюду лезут-во напасть.

Берегитесь же, плутовки.

Доберемся мы до вас.

Вот поставим мышеловки,

Переловим всех за раз!»

По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу воспитателя: «Хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают-мышеловка захлопнута. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Они тоже становятся в круг (и размер мышеловки увеличивается). Когда большая часть мышей будет поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.

В конце игры воспитатель отмечает наиболее ловких мышей, которые ни разу не остались в мышеловке.

«Что изменилось»

Цель: развивать память, внимательность.

Ход игры: расставьте предметы в ряд. Попросите детей внимательно на них посмотреть и запомнить, какие предметы и в каком порядке стоят на столе. Попросите детей отвернуться или крепко закрыть глазки. Уберите какой-нибудь предмет или поменяйте предметы местами. Если вы играете с дошкольниками, не делайте более одного изменения! Теперь ребята могут повернуться (или открыть глаза). Кто первый заметит что изменилось? Похвалите самого внимательного ребенка. Можно давать за правильный ответ фишки и определить лидера в конце игры

Когда ребята хорошенько усвоят правила игры, можно поручить переставлять предметы детям. Например, тот, кто первым правильно ответил, становится водящим и переставляет предметы.

«Гуси лебеди»

Ход игры: участники игры выбирают волка и хозяина, все остальные-гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой-волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей:

-«Гуси-лебеди, домой!».

Гуси отвечают:

- «Старый волк под горой!»

-«Что он там делает?»

-«Сереньких, беленьких рябчиков щиплет»

-«Ну, бегите же домой!»

Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы.

«Не оставайся на полу» (на земле)

Цель: воспитывать дисциплинированность (умениевоздерживать себя от поступков, идущих вразрез стребованиями дисциплины), выдержку, ловкость исмелость. Развивать умение действовать пословесному сигналу, быстро ориентироваться вобстановке (найти свободное возвышение и взобратьсяна него).

Оборудование: лестницы со ступеньками, доски,поставленные на возвышения, скамейки, невысокиеящики, чурбаны.

Ход игры: в различных местах площадки (комнаты),ближе к ее границам, расставлены предметы высотой25–30 см, на которые дети должны взбираться.Выбирается ловец. Ему надевают на руку повязку. Детиразмещаются в разных местах площадки. Под удары вбубен дети ходят, бегают или прыгают по площадке взависимости от темпа или ритма звуков, которые даетвоспитатель. Ловец принимает участие в общемдвижении. По сигналу воспитателя «лови» все детивзбираются на расставленные предметы (возвышения).Ловец ловит тех, кто не успел вскочить на возвышение.Пойманные садятся в стороне. После того как играповторена 2–3 раза, проводится подсчет пойманных ивыбирается новый ловец. Общая продолжительностьигры 5–7 минут. В игре дети соблюдают следующие

Правила:

1. Бегать по комнате после слова «лови» нельзя – надовлезать на возвышение.

2. Занимать можно любое место.

3. Ловить можно только после слова «лови».

Во время игры воспитатель должен следить, чтобы детиспрыгивали с возвышения двумя ногами и мягкоприземлялись, сгибая колени. Дети должны разбегатьсяпо всей площадке подальше от предметов. На которыеони должны взбираться.

«Найди и промолчи»

Цель: развивать пространственную ориентацию и чувство выдержки.

Ход игры: дети стоят вдоль одной стороны площадки лицом к воспитателю. По сигналу педагога они поворачиваются лицом к стене. Воспитатель в это время прячет платок (либо что то другое). Затем дети открывают глаза, поворачиваются и начинают искать платок. Нашедший, не показывая вида, что он уже нашел, подходит к педагогу и тихо говорит ему на ухо, где он обнаружил платок, и становится на свое место в шеренге (или садится на скамейку, стул). Игра продолжается до тех пор, пока большинство детей не найдут платок.

«Совушка»

Цель: учить детей действовать п сигналу, бегать. Врассыпную имитируя птиц, сохранять неподвижную позу. Развивать равновесие.

Ход игры: все играющие птички, один ребенок-сова, которая находится в стороне площадки. По сигналу «день» птички разлетаются, машут крыльями, клюют зернышки. На сигнал «ночь» все останавливаются и стоят неподвижно. Вылетает сова, высматривает тех, кто шевелится и забирает в гнездо. Через 15-20 сек. снова дается сигнал «день», сова улетает в гнездо, дети-птички летают по площадке.

«Пожарные на учении»

Цель: развивать у детей чувство коллективизма, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в лазании и в построении в колонну.

Ход игры: дети строятся лицом к гимнастической стенке на расстоянии 5-6 шагов в 3-4 колонны. Против каждой колонны на одной и той же высоте подвешиваться колокольчик. По сигналу «1, 2, 3-беги» дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают и звонят в колокольчик. Затем спускаются и становятся в конец своей колонны. Повторить игру 6-8 раз.

«Караси и щука»

Ход игры: один ребенок выбирается щукой, остальные играющие делятся на две группы. Одна из них образует круг-это камешки, другая-караси, которые плавают внутри круга. Щука находится за пределами круга.

По сигналу воспитателя: «Щука!»-она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат поскорее занять место за кем-нибудь из играющих м присесть, спрятаться за камешки. Пойманные щукой караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой Щукой.

По окончании игры, которая повторяется 3-4 раза, воспитатель отмечает водящего, поймавшего больше карасей.