**Комплексные подвижные игры в подготовительной группе**

**Сентябрь**

«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.

«Вершки и корешки»

Ход игры: дети стоят по кругу или в шеренге. В центре круга или перед шеренгой стоит инструктор с большим мячом в руках. Эту игра может вести также кто-нибудь из детей. Водящий бросает мяч, называя вершки или корешки, например:

Инструктор по физкультуре: Баклажаны.

Ребенок: Вершки (ловит мяч и бросает обратно).

Инструктор по физкультуре: Редька

Ребенок: Корешки (ловит мяч и бросает обратно).

Инструктор по физкультуре: Клубника

Ребенок: Вершки (ловит мяч и бросает обратно) и т.д.

Отмечаются дети, которые ни разу не ошиблись.

«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.

«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.

«Великаны и гномы»

Ход игры: водящий объясняет ребятам, что он может произносить только слова «великаны» и «гномы». При слове «великаны», все должны подняться на носки и поднять руки. А при слове «гномы», все должны присесть пониже. Тот, кто ошибается-выбывает из игры.

Конечно, водящий хочет добиться, чтобы игроки ошибались. Для этого он вначале произносит слова «великаны!» громко и басом, а «гномы»-тихим писклявым шепотом. А потом, в какой-то момент-наоборот. Или произнося «великаны», водящий приседает, а говоря «гномы»-поднимается на носочки.

Темп игры все ускоряется и все игроки постепенно выбывают. Последний игрок, который не разу не ошибся, становится водящим.

«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.

«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.

«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).

**Октябрь**

«Перелет птиц»

Цель: учить детей лазить по гимнастической стенке, при спуске не спрыгивая с нее, не пропуская рейки. Бегать врассыпную, не наталкиваясь. Развивать ловкость, смелость, внимание умение действовать по сигналу.

Ход игры: стая птиц собирается по одному краю площадки, дети стоят врассыпную, напротив гимнастической стенке. По сигналу воспитателя «полетели», птицы разлетаются по площадке, расправив крылья. По сигналу «буря», птицы летят к деревьям-взлетают на стенку. Когда воспитатель говорит-буря прошла, птицы спокойно спускаются с деревьев, продолжают летать.

«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).

«Эхо»

Цель игры: отдых и расслабление после физической нагрузки.

Ход игры: игроки принимают и.п.-лежа на спине, руки за головой. Педагог произносит короткие предложения, а дети отвечают, как эхо протягивая последнее слово. Например, педагог говорит «Кто там?», а дети отвечают «Та-а-ам».

В игру можно включить дыхательные упражнения или звуковую гимнастику.

«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.

«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.

«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.

«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.

«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.

«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.

«Эхо»

Цель игры: отдых и расслабление после физической нагрузки.

Ход игры: игроки принимают и.п.-лежа на спине, руки за головой. Педагог произносит короткие предложения, а дети отвечают, как эхо протягивая последнее слово. Например, педагог говорит «Кто там?», а дети отвечают «Та-а-ам».

В игру можно включить дыхательные упражнения или звуковую гимнастику.

**Ноябрь**

«Догони свою пару»

Цель: учить детей быстро бегать в заданном направлении, стараясь догнать свою пару. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту движений. Способствовать проявлению выносливости.

Ход игры: дети встают парами на одной из сторон площадки: один впереди, другой сзади-отступя 2-3 шага. По сигналу воспитателя первые быстро перебегают на другую сторону площадки, вторые их ловят-каждый свою пару. При повторении игры дети меняются ролями.

«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.

«Сделай фигуру»

Ход игры: по сигналу воспитателя все дети разбегаются по залу (площадке). На следующий сигнал (удар в 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)

«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.

«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.

«Перелет птиц»

Цель: учить детей лазить по гимнастической стенке, при спуске не спрыгивая с нее, не пропуская рейки. Бегать врассыпную, не наталкиваясь. Развивать ловкость, смелость, внимание умение действовать по сигналу.

Ход игры: стая птиц собирается по одному краю площадки, дети стоят врассыпную, напротив гимнастической стенке. По сигналу воспитателя «полетели», птицы разлетаются по площадке, расправив крылья. По сигналу «буря», птицы летят к деревьям-взлетают на стенку. Когда воспитатель говорит-буря прошла, птицы спокойно спускаются с деревьев, продолжают летать.

«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.

«Быстро по местам»

Цель: развитие быстрой реакции на сигнал, сообразительности, совершенствование умения ориентироваться.

Ход игры: по первому сигналу воспитателя игроки команд разбегаются в разные стороны, по второму-все должны построиться в указанном месте.

Правила: команда, сумевшая быстрее занять свое место, побеждает.

«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.

**Декабрь**

«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.

«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.

«Салки с ленточкой»

Ход игры: играющие свободно располагаются в зале (на площадке). Один из участников-водящий. Ему дают платочек, который он поднимает вверх и громко говорит: «Я-салка!». Салка старается догнать и коснуться рукой кого-нибудь из играющих. Осаленному передается платочек, он громко говорит: «Я-салка»-и игра продолжается.

Новому водящему не разрешается тотчас касаться рукой осалившего его игрока. Победителями считаются ребята, которые не были осалены.

При поведении игры с большим числом участников лучше разделить площадку на три-четыре самостоятельных участка. Тогда салка и группа играющих бегают только в пределах своего участка.

«Эхо»

Цель игры: отдых и расслабление после физической нагрузки.

Ход игры: игроки принимают и.п.-лежа на спине, руки за головой. Педагог произносит короткие предложения, а дети отвечают, как эхо протягивая последнее слово. Например, педагог говорит «Кто там?», а дети отвечают «Та-а-ам».

В игру можно включить дыхательные упражнения или звуковую гимнастику.

«Попрыгунчик-воробушки»

Ход игры: предварительно на асфальте чертиться круг с помощью мела. В центре круга находится ведущий-«ворона». За кругом стоят все игроки, которые являются «воробушками». Они запрыгивают в круг и прыгают внутри него. Затем так же из него выпрыгивают. «Ворона» старается поймать «воробушка», когда тот скачет внутри круга. Если «воробушка» все таки словили, то он становится ведущим и игра начинается сначала.

«Лягушка и цапля»

Цель: учить детей подпрыгивать на месте из глубокого приседа, прыгать через веревку расположенную на высоте 15 см, разными способами: двумя ногами, одной, с разбега, стараясь, чтобы цапля не поймала. Развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры: в середине площадки обозначают болото, вбивают колышки высотой-15 см. на них вешают веревку с грузинками так, чтобы она не провисла. В стороне от болота цапля. Лягушки прыгают в болоте, ловят комаров. По сигналу «Цапля!» -она перешагивает через веревку и начинает ловить лягушек. Они могут выскакивать из болота любым способом: отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, с разбега. Пойманные лягушки идут в гнездо цапли.

Перешагнувший через веревку считается пойманным, можно только перепрыгивать.

Усложнение: ввести вторую цаплю, поднять веревку на высоту-20 см.

«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.

**Январь**

«День ночь»

Цель игры: обучать детей умению бросать и ловить мяч.

Ход игры: у каждого из детей в руках по мячу. По команде «День!» дети выполняют знакомые движения с мячом (броски вверх, вниз, в стену, в кольцо, набивание мяча на месте, в движении и др.). по команде «Ночь!»-замереть в той позе, в которой застала ночь.

Игра повторится 3-4 мин.

Правила игры: не двигаться, пока не последует команда «День!». Кто двигается, выбывает из игры.

«Два мороза»

Цель: продолжать развивать ловкость, быстроту реакции. Закрепить умение действовать согласно правилам.

Ход игры: на противоположных сторонах площадки (или комнаты) отмечают линиями два дома. Расстояние между домами 20-30 шагов (12-15 м). Играющие располагаются на одной стороне площадки. Выбираются двое водящих, которые становятся посередине площадки лицом к детям. Это Мороз — Красный нос и Мороз — Синий нос.

По сигналу воспитателя «Начинайте!» оба Мороза говорят:

Мы два братца молодые.

Два Мороза удалые:

Я Мороз — Красный нос,

Я Мороз — Синий нос.

Ну-ка, кто из вас решится,

В путь-дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают Морозам:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» все играющие перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, коснуться рукой. Замороженные останавливаются там, где их захватил Мороз, и так стоят до окончания перебежки всех остальных играющих. Замороженных подсчитывают, после чего они присоединяют к остальным играющим.

Перебежки повторяются 3-4 раза. После подсчета общего 41 замороженных выбираются (при помощи считалки) новые Морозы и игра возобновляется.

В конце игры воспитатель отмечает, какая пара Морозов заморозила большее число играющих.

«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.

«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.

«Паук и мухи»

Цель игры: развивать внимательность ребенка

Ход игры: с помощью считалки выбирается водящий-паук, остальные дети-мухи. Паук стоит в стороне, мухи бегают по всей комнате или площадке. По сигналу воспитателя мухи должны замереть, т.еостановиться в той позе, в какой их застал сигнал, и не шевелиться. Паук обходит играющих, и у кого заметит хоть малейшие движения, того забирает к себе.

Игра повторяется несколько раз, паук меняются. В заключении воспитатель отмечает детей, которые отличились большей выдержкой.

**Февраль**

«Ключи»

Цель: упражнять детей в умении быстро бегать, действовать согласно правилам игры.

Ход игры: играющие встают в кружки, начерченные на площадке. Выбирается один водящий. Он подходит к любому из играющих и спрашивает: «Где ключи?» тот отвечает: «Пойди к Сереже (называет имя одного и детей), постучи». Во время этого разговора играющие стараются поменяться местами. Водящий должен быстро занять освободившийся кружок. Если водящий долго не сумеет занять кружка, он может крикнуть: «Нашел ключи!»; тогда все играющие должны меняться местами. В это время водящий легко займет чей-нибудь кружок. Ребенок, оставшийся без места, становиться водящим.

Если игра проводится в помещении, вместо начерченных кружков можно использовать пластмассовые обручи.

«Два мороза»

Цель: продолжать развивать ловкость, быстроту реакции. Закрепить умение действовать согласно правилам.

Ход игры: на противоположных сторонах площадки (или комнаты) отмечают линиями два дома. Расстояние между домами 20-30 шагов (12-15 м). Играющие располагаются на одной стороне площадки. Выбираются двое водящих, которые становятся посередине площадки лицом к детям. Это Мороз — Красный нос и Мороз — Синий нос.

По сигналу воспитателя «Начинайте!» оба Мороза говорят:

Мы два братца молодые.

Два Мороза удалые:

Я Мороз — Красный нос,

Я Мороз — Синий нос.

Ну-ка, кто из вас решится,

В путь-дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают Морозам:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» все играющие перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, коснуться рукой. Замороженные останавливаются там, где их захватил Мороз, и так стоят до окончания перебежки всех остальных играющих. Замороженных подсчитывают, после чего они присоединяют к остальным играющим.

Перебежки повторяются 3-4 раза. После подсчета общего 41 замороженных выбираются (при помощи считалки) новые Морозы и игра возобновляется.

В конце игры воспитатель отмечает, какая пара Морозов заморозила большее число играющих.

«Не оставайся 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.

«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.

«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.

«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.

«Жмурки»

Цель: учить детей бегать по площадке врассыпную, двигаться с завязанными глазами, слушая предупредительные сигналы. Развивать умение быстро перемещаться по залу, ловкость, быстроту действий.

Ход игры: выбирается водящий-жмурка. Он встает в середину комнаты, ему завязывают глаза, поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем все дети разбегаются по комнате, а Ловишка старается кого-нибудь поймать.

При виде какой-либо опасности для жмурки дети должны предупредить словом «Огонь!». Поймав кого-нибудь жмурка передает свою роль пойманному.

«Белые медведи»

Ход игры: на краю площадки, представляющей собой море, очерчивается небольшое место-льдина на которой стоит водящий-«Белый медведь». Остальные «медвежата» произвольно размешаются по всей площадке.

Медведь рычит: «Выхожу на ловлю!»-и бежит ловить «медвежат». Поймав одного «медвежонка», отводит его на льдину, затем ловит другого. Два пойманных «медвежонка» берутся за руки и начинают ловить остальных играющих, «медведь». Поймав кого-нибудь, «два медвежонка» соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат «Медведь на помощь!». «Медведь» подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину.

Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят остальных «медвежат». Когда будут переловлены все «медвежата»-игра заканчивается. Побеждает последний пойманный игрок, который и становится «Белым медведем».

**Март**

«Ключи»

Цель: упражнять детей в умении быстро бегать, действовать согласно правилам игры.

Ход игры: играющие встают в кружки, начерченные на площадке. Выбирается один водящий. Он подходит к любому из играющих и спрашивает: «Где ключи?» тот отвечает: «Пойди к Сереже (называет имя одного и детей), постучи». Во время этого разговора играющие стараются поменяться местами. Водящий должен быстро занять освободившийся кружок. Если водящий долго не сумеет занять кружка, он может крикнуть: «Нашел ключи!»; тогда все играющие должны меняться местами. В это время водящий легко займет чей-нибудь кружок. Ребенок, оставшийся без места, становиться водящим.

Если игра проводится в помещении, вместо начерченных кружков можно использовать пластмассовые обручи.

«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.

«Охотники и утки»

Цель игры: воспитывать ловкость.

Ход игры: игроки «утки» находятся на площадке. 2 водящих-«охотники», стоят на противоположных сторонах площадки лицом друг к другу, у одного из них в руках мяч. Охотники бросают мяч, стараясь попасть им в уток. Утки перебегают с одной стороны площадки на другую, стараясь увернуться от мяча. Игроки, в которых попали мячом, временно выбывают из игры. Игра длится 1,5-2 мин., затем подсчитываются пойманные утки и выбираются новые водящие.

«Тихо-громко»

Цель: развитие координации движений и чувства ритма.

Ход игры: педагог стучит в бубен тихо, потом громко, и очень громко. Соответственно звучанию бубна, дети выполняют движения: под тихий звук идут на носочках, под громкий-полным шагом, под более громкий-бегут. Кто ошибся, тот становится в конце колонны. Самые внимательные окажутся впереди.

«Волк во рву»

Цель: учить детей перепрыгивать ров, шириной-70-100 см, с разбега, стараясь, чтобы не осалил волк. Развивать ловкость, быстроту движений.

Ход игры: на середине площадки проводится две линии на расстоянии 70-100 см одна от другой, это ров. У одной из сторон площадки дом коз. Все играющие козы один волк. Козы располагаются в доме волк во рву. По сигналу воспитателя-«козы на луг», козы бегут на противоположную сторону площадки, перепрыгивая ров, волк не трогает коз, по сигналу-«козы домой», перебегают в дом перепрыгивая через ров. Волк не выходя из рва ловит коз касаясь их рукой. Пойманные отходят в конец рва. После 2-3 перебежек волк назначается другой.

«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.

«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.

**Апрель**

«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.

«Охотники и утки»

Цель игры: воспитывать ловкость.

Ход игры: игроки «утки» находятся на площадке. 2 водящих-«охотники», стоят на противоположных сторонах площадки лицом друг к другу, у одного из них в руках мяч. Охотники бросают мяч, стараясь попасть им в уток. Утки перебегают с одной стороны площадки на другую, стараясь увернуться от мяча. Игроки, в которых попали мячом, временно выбывают из игры. Игра длится 1,5-2 мин., затем подсчитываются пойманные утки и выбираются новые водящие.

«Великаны и гномы»

Ход игры: водящий объясняет ребятам, что он может произносить только слова «великаны» и «гномы». При слове «великаны», все должны подняться на носки и поднять руки. А при слове «гномы», все должны присесть пониже. Тот, кто ошибается-выбывает из игры.

Конечно, водящий хочет добиться, чтобы игроки ошибались. Для этого он вначале произносит слова «великаны!» громко и басом, а «гномы»-тихим писклявым шепотом. А потом, в какой-то момент-наоборот. Или произнося «великаны», водящий приседает, а говоря «гномы»-поднимается на носочки.

Темп игры все ускоряется и все игроки постепенно выбывают. Последний игрок, который не разу не ошибся, становится водящим.

«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.

«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.

«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.

«Тихо-громко»

Цель: развитие координации движений и чувства ритма.

Ход игры: педагог стучит в бубен тихо, потом громко, и очень громко. Соответственно звучанию бубна, дети выполняют движения: под тихий звук идут на носочках, под громкий-полным шагом, под более громкий-бегут. Кто ошибся, тот становится в конце колонны. Самые внимательные окажутся впереди.

«Салки с ленточкой»

Ход игры: играющие свободно располагаются в зале (на площадке). Один из участников-водящий. Ему дают платочек, который он поднимает вверх и громко говорит: «Я-салка!». Салка старается догнать и коснуться рукой кого-нибудь из играющих. Осаленному передается платочек, он громко говорит: «Я-салка»-и игра продолжается.

Новому водящему не разрешается тотчас касаться рукой осалившего его игрока. Победителями считаются ребята, которые не были осалены.

При поведении игры с большим числом участников лучше разделить площадку на три-четыре самостоятельных участка. Тогда салка и группа играющих бегают только в пределах своего участка.

«Лягушка в болоте»

Цель. Приучать ходить на четвереньках вперед и, повернувшись, возвращаться назад.

Материал. Резиновые или пластмассовые лягушата, картинка (лягушата в болоте).

Ход игры. На расстоянии примерно 3-4 м от сидящих на стульях детей рисуют «болото», где раскладывают пластмассовых или резиновых лягушат. Показывают детям картинку или иллюстрацию из книжки про лягушат, беседуют о нарисованном. Воспитатель загадывает детям загадку:

-Летом в болоте Вы ее найдете, Зеленая квакушка. Кто это? ... (Лягушка.)

Детям предлагают поиграть в лягушек. Они встают на четвереньки и, повторяя «ква, ква», добираются до болота, берут лягушат, играют с ними. Воспитатель следит, чтобы малыши, ползая на четвереньках, чередовали движения рук и ног, прогибали спинку. Поиграв в «болоте», дети оставляют игрушки и так же, на четвереньках, возвращаются назад, к педагогу. Когда малыши научатся выполнять игровые действия, «болотце» можно выкладывать из ленточек, веревок, палок и т. п. Дети должны будут переползти через препятствие, не задев его

«Великаны и гномы»

Ход игры: водящий объясняет ребятам, что он может произносить только слова «великаны» и «гномы». При слове «великаны», все должны подняться на носки и поднять руки. А при слове «гномы», все должны присесть пониже. Тот, кто ошибается-выбывает из игры.

Конечно, водящий хочет добиться, чтобы игроки ошибались. Для этого он вначале произносит слова «великаны!» громко и басом, а «гномы»-тихим писклявым шепотом. А потом, в какой-то момент-наоборот. Или произнося «великаны», водящий приседает, а говоря «гномы»-поднимается на носочки.

Темп игры все ускоряется и все игроки постепенно выбывают. Последний игрок, который не разу не ошибся, становится водящим.

**Май**

«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.

«Великаны и гномы»

Ход игры: водящий объясняет ребятам, что он может произносить только слова «великаны» и «гномы». При слове «великаны», все должны подняться на носки и поднять руки. А при слове «гномы», все должны присесть пониже. Тот, кто ошибается-выбывает из игры.

Конечно, водящий хочет добиться, чтобы игроки ошибались. Для этого он вначале произносит слова «великаны!» громко и басом, а «гномы»-тихим писклявым шепотом. А потом, в какой-то момент-наоборот. Или произнося «великаны», водящий приседает, а говоря «гномы»-поднимается на носочки.

Темп игры все ускоряется и все игроки постепенно выбывают. Последний игрок, который не разу не ошибся, становится водящим.

«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.

«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.

«Воробьи и кошка»

Ход игры: на игровом поле обозначается круг, диметр которого около десяти метров. Из участников игры выбирается водящий-«кошка». Он располагается внутри очерченной окружности. Ведущий подает сигнал и остальные игроки, находящиеся за пределами окружности (их назовем «воробьи»), начинают запрыгивать внутрь круга и выпрыгивать обратно. «Кошке» необходимо осалить «воробьев», пока те находятся в пределах окружности. Пойманные участники остаются в круге.

«Воробьям» пересекать границу круга можно только прыжками, если участники перебегут черту, они будут считаться пойманными. Перед началом игры требуются договориться: запрыгивать и выпрыгивать из круга на двух ногах или на одной ноге.

«Охотники и утки»

Цель игры: воспитывать ловкость.

Ход игры: игроки «утки» находятся на площадке. 2 водящих-«охотники», стоят на противоположных сторонах площадки лицом друг к другу, у одного из них в руках мяч. Охотники бросают мяч, стараясь попасть им в уток. Утки перебегают с одной стороны площадки на другую, стараясь увернуться от мяча. Игроки, в которых попали мячом, временно выбывают из игры. Игра длится 1,5-2 мин., затем подсчитываются пойманные утки и выбираются новые водящие.

«Не оставайся 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.