**Подвижные игры**

**Летучий мяч**

Играющие встают в круг, водящий находится в середине круга. По сигналу дети начинают перебрасывать мяч друг другу через центр круга. Водящий старается задержать мяч, поймать или коснуться его рукой. Если ему это удалось, то он встает в круг, а тот, кому был брошен мяч, становится водящим.

**Правила.***1. Играющим разрешается при ловле, мяча сходить с места.*

*2. Играющие не должны задерживать мяч.*

*3. Водящий не может коснуться мяча, когда он находится в руках игрока.*

**Подвижные игры**

**Перебрасывание мяча**

Участники игры делятся на две группы, не более 10 человек в каждой, встают за линиями друг против друга на расстоянии от 3 до 5 м. По жребию право начать игру получает ребенок одной из групп. Он называет по имени одного из игроков и бросает ему мяч. Тот ловит и сразу же перебрасывает мяч игроку на противоположную сторону, назвав его по имени. Если играющий не поймал мяч, он выходит из игры, а право продолжать игру остается за командой, которая подавала мяч. Побеждает та команда, в которой осталось больше игроков.

**Правила.***1. При ловле мяча играющий не должен заходить за черту.*

*2. Игрок выходит из игры, если он не поймал мяч.*

*3. Не разрешается долго задерживать мяч в руках; если это  
правило играющий нарушил, мяч передают другой группе.*

**Указания к проведению.**Если в игре принимает участие более 20 человек, нужно несколько мячей. Интересно проходит игра, когда при ловле или перебрасывании мяча дети по договоренности выполняют разные задания, например: прежде чем поймать мяч, ударить в ладоши над головой, за спиной, перед грудью; ударить в ладоши 1 — 2 — 3 раза; бросить мяч от плеча, из-под ноги или руки.

**Подвижные игры**

**Зевака**

Дети встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто-то из игроков его не уронит. Тот, кто уронил мяч, встает в центр круга и по заданию играющих выполняет 1—2 упражнения с мячом.

**Правила.***1.Если играющий при выполнении упражнения уронит мяч, ему дается дополнительное задание.*

*2.Мяч разрешается перебрасывать друг другу только через центр круга.*

**Указания к проведению.** Эту игру лучше проводить с небольшим количеством детей. Мяч для игры можно взять любойвеличины, в зависимости от умений детей: чем меньше мяч, тем труднее его ловить и выполнять упражнения.

**Подвижные игры**

**Мяч с топотом**

Участники игры делятся на две группы и встают друг против друга на расстоянии 4-6 м. На середину поля кладут любой предмет. Игру начинает по жребию первый игрок одной из команд. Он называет по имени игрока из второй команды, бросает ему мяч и быстро бежит на середину поля, останавливается у предмета, топает ногами и возвращается на свое место. В это время игрок, поймавший мяч, старается его осалить. Если он промахнется, то переходит сам в первую группу, если же попадет мячом, то осаленный переходит во вторую группу. Побеждает группа, в которой окажется больше детей.

**Подвижные игры**

**Гонка мячей**

Дети встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга лицом в центр, рассчитываются на первые и вторые номера. Так они делятся на две группы (первых и вторых номеров). В каждой группе играющие выбирают ведущих. Они должны стоять на противоположных сторонах круга. По сигналу ведущие начинают перебрасывать мяч только игрокам своей группы, в одном направлении. Выигрывает группа, в которой мяч раньше вернулся к ведущему.

Дети выбирают другого водящего. Игра повторяется, но мячи перебрасываются в обратном направлении. По договоренности игру можно повторить от 4 до 6 раз.

**Правила.***1.Начинать игру ведущим нужно одновременно по сигналу.*

*2.Мяч разрешается только перебрасывать.*

*3.Если мяч упал, то игрок, уронивший его, поднимает и продолжает игру.*

**Указания к проведению**. Для игры необходимо два мяча разного цвета. Чтобы дети поняли правила игры, сначала надо провести ее с небольшой группой (8—10 человек). Играющие должны точно перебрасывать мяч, быть внимательными при приеме мяча: тот, кто ловит, не должен стоять неподвижно и ждать, когда мяч попадет в руки. Ему нужно следить за направлением летящего мяча, а если потребуется — сделать шаг вперед или присесть.

**Подвижные игры**

**Круг**

Все играющие, кроме водящего, встают в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Водящий стоит в середине круга и старается ударить рукой по летящему над ним мячу. Как только задержанный таким образом мяч упадет на землю, играющие разбегаются, а водящий быстро поднимает мяч и, крикнув «Стой!», старается запятнать кого-нибудь из игроков. Запятнанный становится водящим. Если же водящий промахнется, то снова идет в круг водить.

**Правила.***1.Играющие должны быстро и точно передавать мяч друг другу.*

*2.Водящий задерживает только летящий мяч.*

*3.Водящий пятнает детей с того места, где поднял мяч.*  
**Указания к проведению.** Проводить игру желательно сподгруппами по 10—12 человек. Водящий должен внимательно следить за направлением летящего мяча и действовать уверенно и ловко, чтобы его задержать. Быть активным водящим нужно научить каждого ребенка.

Если играет большая группа детей, то их лучше разделить на 2—3 круга и в каждой выбрать водящего.

**Подвижные игры**

***Выбей мяч из круга***

Дети встают в круг на расстоянии двух шагов друг от друга, руки держат за спиной. Водящий встает в центр, кладет мяч на землю и, ударяя ногой по нему, старается выкатить из круга. Играющие не пропускают мяч, отбивают его ногами водящему. Кто пропустит мяч, тот идет водить.

**Правила*.*** *1.Играющие не должны*

*касаться мяча руками.*

1. *Мяч игрокам разрешается отбивать так, чтобы он катился по земле.*
2. *Водящему не разрешается отходить от центра круга дальше чем на два шага*.

**Указания к проведению.**В игре принимают участие не более 10 человек. Детям нужно напомнить, что мяч нужно под­алкивать внутренней стороной стопы или носком. Нельзя сильно ударять по мячу. Если играющие хотят остановить мяч, прежде чем его передать водящему, лучше это сделать внутренней стороной стопы или подошвой, приподняв носок.

**Вариант**. Дети так же, как и в предыдущей игре, встают в круг, но спиной к центру. Водящих должно быть несколько человек, но не более 4. Цель игры — не пропустить мяч в круг.

**Подвижные игры**

***Зайчик***

На площадке чертят большой круг. Одного из детей выбирают зайчиком, он идет в круг, а все участники игры стоят за кругом. Они бросают мяч друг другу, но так, чтобы он задел зайчика. Зайчик бегает по кругу, увертывается от мяча. Тот, кто запятнает его, встает на место зайчика в круг.

**Правила.***1.Участники игры не должны заходить за границы круга.*

*2.Прежде чем передать мяч, нужно назвать по имени того,  
кто его должен поймать.*

*3.Передавать мяч нужно быстро, нельзя задерживать его в  
руках.*

**Указания к проведению.**Играющих должно быть не более 10 человек; встают они по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Чем быстрее участники игры передают мяч, тем игра проходит интереснее и больше возможностей запятнать зайчика. Зайчик, по его желанию, может и поймать мячик. В этом случае игрок, чей мяч был пойман, встает в круг и выполняет роль зайчика.

**Подвижные игры**

***Лапта***

На земле чертят круг — это город. Дети делятся на две равные группы: игроки одной идут в город, а другой — остаются в поле. Полевые игроки — водящие. Они с мячом отходят от города, и один из них его прячет. Затем они возвращаются к городу, держа руки, кто за спиной, кто в карманах, кто под рубашкой, чтобы нельзя было догадаться, у кого мяч. Все они бегают вокруг города и приговаривают: «Я кого-то ударю, я кого-то ожгу!» Или: «Жигало, Жигало!» Тот, у кого мяч, ждет удобного момента, чтобы осалить одного из играющих города. Если он бросил мяч и промахнулся, играющие города кричат: «Сгорел, сгорел!» — и он выходит из игры.

Если удар удачный, то полевые игроки разбегаются, запятнанный берет мяч и бросает его в убегающих. Ему нужно отыграться, запятнать одного из полевых игроков, чтобы игроки города остались на месте. Если он не отыгрывается, играющие меняются местами. Полевые игроки вновь прячут мяч.

Игра продолжается до тех пор, пока одна группа не потеряет всех игроков.

**Правила.***1. Игрок города бросает мяч в убегающих, не выходя из круга.*

*2. Играющие не должны заходить за границу города; тот, кто переступил черту, выходит из игры.*

*3. Игроки водящей команды не должны задерживать мяч.*

**Подвижные игры**

***Самые ловкие***

Участники игры делятся на две группы и встают друг против друга. Посередине площадки, между играющими, проводят линию. Водящий встает на линию, по его сигналу дети начинают перебрасывать мяч друг другу. Тот, кто поймал мяч, быстро бросает его в водящего. Если промахнется, то встает на линию и начинает водить. Если мяч попадет в водящего, то все играющие разбегаются, а водящий старается запятнать убегающих. Тот, кого он запятнал, встает на место водящего. Если же водящий промахнулся, то встает на линию и продолжает водить.

**Правила.** *1.Водящему разрешается бегать по линии из одного конца в другой.*

*2. Водящему разрешается ловить мяч, тогда он меняется местами с игроком, который его посылал.*

**Указания к проведению.**В зависимости от умений играющих расстояние между командами может быть от 3 до 6 м. Лучше играть мячом средних размеров. Тот, кто ловит мяч, не должен стоять неподвижно, ему нужно внимательно следить за направлением летящего мяча.

***Подвижные игры***

***Попрыгунчики***

На земле чертят круг. Один из играющих встает в середину круга — он пятнашка. По сигналу дети перепрыгивают через черту круга и, если не грозит опасность быть осаленным, некоторое время остаются внутри круга. Продолжают прыгать на двух ногах на месте или продвигаясь вперед к центру круга. Участники игры стараются увернуться от пятнашки и вовремя выпрыгнуть из круга. Осаленный становится пятнашкой.

**Правила.***1. Играющим из круга разрешается только выпрыгивать. Тот, кто из круга выбегает, выходит из игры.*

*2.Пятнашка преследует играющих, также прыгая на двух ногах.*

**Указания к проведению.**Величина круга зависит от числа играющих. Перед началом игры нужно договориться, как дети будут перепрыгивать через черту круга: на одной ноге (правой или левой), прямо или боком на двух ногах.

**Вариант.**Игра начинается так же, но осаленный из круга не выходит, а становится помощником пятнашки. Как только число пятнашек увеличится до 5, четверо уходят за круг, а тот, кого осалили последним, остается пятнашкой. Игра повторяется.

**Подвижные игры**

***Краски***

Дети выбирают хозяина и двух покупателей, все остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали цвет, хозяин приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучится: «Тук-тук!» - «Кто там?» - «Покупатель». - «Зачем пришел?» - «За краской». - «За какой?» - «За голубой». Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси». Если же покупатель цвет краски угадал, то краску забирает себе. Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они проходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который угадал больше красок. При повторении игры он выступает в роли хозяина, а покупателей играющие выбирают.

**Правило.***Покупатель не должен повторять дважды один и тот же цвет краски, иначе он уступает свою очередь второму покупателю.*

**Указания к проведению.**Игра проводится с детьми, как в помещении, так и на прогулке. Хозяин, если покупатель не отгадал цвет краски, может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке». Если играет много детей, нужно выбрать четырех покупателей и двух хозяев.

***Подвижные игры***

***Петушиный бой***

Дети делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3-5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из игры. Дети перед началом игры договариваются, как они будут держать руки: на поясе, за спиной, скрестно перед грудью или руками держать колено согнутой ноги.

**Правила.***1.Играющие должны одновременно приближаться друг к другу.*

*2. Руками толкать друг друга нельзя.*

**Указания к проведению.**Чаще всего в паре один играющий выходит из игры, один остается победителем. Победи­ели из разных пар могут объединиться и продолжать игру.

Бой петухов может проходить и в другой позе, например, в присяде, руки играющие держат на коленях

**Подвижные игры**

***Фанты***

Ведущий обходит играющих и говорит: «Нам прислали сто рублей. Что хотите, то купите, черный, белый не берите, да и нет не говорите!»

После этого он задает детям разные вопросы, а сам старается, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Ведущий ведет примерно такой разговор: «Что продается в булочной?» - «Хлеб». - «Какой?» Чуть-чуть не ответил игрок: «Черный и белый», да вовремя вспомнил запрещенные слова и сказал: «Мягкий». «А какой хлеб ты больше любишь, черный или белый?» - «Всякий». «Из какой муки пекут булки?» «Из пшеничной». И т. д. Тот, кто произнес запрещенное слово, отдает водящему фант. В конце игры все, кто остался без фанта, выкупают его.

**Правила**.*1.На вопросы играющие должны отвечать быстро, ответ исправлять нельзя.*

*2.За каждое запрещенное слово играющий платит ведущему фант.*

*3.Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими.*

*4.При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.*

**Указания к проведению**. Игру можно провести на лесной полянке или в тенистом уголке игровой площадки. В игре принимают участие не более 10 человек, все дети имеют по нескольку фантов. Они должны внимательно слушать вопросы водящего и, прежде чем ответить, подумать.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания: спеть песню, загадать загадку, прочитать стихи, рассказать короткую смешную историю, вспомнить пословицу и поговорку и т.д. Самой трудной в этой игре является роль ведущего, поэтому вначале эту роль выполняет воспитательница. Фанты могут выкупаться после того, как проиграет 5 человек.

**Подвижные игры**

***Солнце и месяц***

Все дети собираются на площадке, выбирают двух ведущих. Те отходят в сторону и тихо, чтобы никто не услышал, сговариваются, кто из них будет месяц, а кто солнце.

Участники игры встают друг за другом, кладут руку на плечо впереди стоящего или берут его за пояс. Солнце и месяц подходят к играющим, берутся за руки и высоко их поднимают, получаются ворота. Играющие поют песенку:

***Шла, шла тетеря,***

***Шла, шла рябая,***

***Шла она лугом,***

***Вела детей кругом:***

***Старшего, меньшого,***

***Среднего, большого.***

С этой песенкой они проходят через ворота. Солнце и месяц останавливают последнего и тихо спрашивают: «К кому хочешь - к солнцу или к месяцу?» Играющий так же тихо отвечает, к кому он пойдет, и встает рядом или с солнцем, или с месяцем. Игра продолжается. В конце игры нужно пересчитать, к кому перешло больше игроков.

**Подвижные игры**

***Удочка***

Дети становятся по кругу, взрослый в центре. В руках у него шнур длиной около метра с привязанным на конце мягким мячиком или набивным мешочком. По сигналу: «Ловлю!» - взрослый вращает шнур, постепенно его удлиняя так, чтобы мешочек попал под ноги играющим. При приближении мешочка дети должны подпрыгнуть. Если мешочек коснулся ног играющего, значит, он попался на удочку и должен идти в середину круга вращать шнур до тех пор, пока кого-нибудь не поймает.

**Подвижные игры**

***Коршун***

Играют 15-20 человек. Выбирается Коршун. Все, остальные - цыплята, которые становятся в колонну по одному. Все держатся за пояс впереди стоящего. Первый игрок в колонне - наседка.

Задача коршуна схватить последнего цыпленка. Наседка, может мешать ему руками, двигаться в разные стороны, а вместе с ней вся колонна. Когда коршун поймает цыпленка стоящего последним, то становится наседкой, а цыпленок коршуном.

**Подвижные игры**

***Охотники и утки***

**(перестрелка)**

Играющие делятся поровну на две команды — «охотники» и «утки». Если участников много — больше десяти человек, чертится большой круг диаметром 6—10 метров, и внутри него располагаются «утки», а за кругом — «охотники». У одного из «охотников в руках мяч. Не входя в круг, «охотнику» нужно «подстрелить» «утку», т.е. осалить её мячом. «Охотники» могут перебрасывать мяч друг другу, дожидаясь удобного момента для броска. Игра продолжается до тех пор, пока не будут «подстрелены» все «утки». После этого команды меняются местами.

В игре «Охотники и утки» можно вводить и новые правила. Например, не считается осаленным игрок, если мяч попал в него, отскочив от земли. Или еще: чтобы усложнить игру, вводят такое правило - осалить игрока можно только в ноги. Есть еще одно правило, которое усиливает динамику игры: последняя оставшаяся «утка» имеет шанс спасти свою команду, если ей удастся увернуться от десяти бросков «охотников» или поймать мяч. Тогда вся стая «уток» возвращается в круг.

**Подвижные игры**

***Перебежки под обстрелом***

Игра проводится на снеговой площадке размером 10x20 м. На одной короткой стороне отмечают линию города, а на другой - линию кона. Играющие делятся на две команды первая, перебегающая, располагается за лицевой линией, вторая, обстреливающая, вдоль боковой линии. Каждый игрок этой команды готовит по 3 снежка,

По сигналу игроки первой команды пытаются по одному перебежать за противоположную линию площадки, а игроки второй команды, бросая снежки, пытаются попасть в них.

Играющий, в которого попали снежком, выходит за пределы площадки, После того, как все участники закончили перебежку, подсчитывают число игроков, вышедших из игры, а оставшиеся перебегают по одному обратно, стараясь увернуться от снежков. Судья устанавливает, сколько человек вернулось обратно. После этого игроки меняются местами. Выигрывает команда, в которой большее число игроков вернулось к себе за линию.

**Подвижные игры**

***Белые медведи***

Площадка представляет собой море. В стороне очерчивается небольшое место - льдина. На ней располагается водящий - белый медведь, остальные - медвежата. Они размещаются произвольно по всей площадке.

Медведь кричит: «Выхожу на ловлю!» - и устремляется ловить медвежат. Поймав одного медвежонка, он отводит его к себе на льдину. Поймав еще медвежонка, медведь остается на льдине. А пара медвежат, соединив руки, стараются поймать других медвежат. Как только медвежонок оказался между руками, медвежата кричат: «Медведь, на помощь!» Медведь подбегает и осаливает пойманного, который также идет на льдину. Когда на льдине окажутся двое пойманных, они тоже берутся за руки и ловят оставшихся медвежат. Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все медвежата. Последний пойманный становится белым медведем.

**Подвижные игры**

***Последний выбывает***

Несколько игроков (6—8) бежит по кругу мимо положенных на землю предметов (кубиков, городков, мячей и т.д.). Предметов должно быть меньше на один, чем игроков, По сигналу каждый старается схватить находящийся ближе к нему предмет. Кто не успел этого сделать - выбывает из игры. Убирают из круга и один из предметов. Игроки бегут в другую сторону и по сигналу стараются овладеть предметами. Снова один из игроков оказывается вне игры. Наконец, остаются два самых ловких игрока, которые встают в 10 шагах от лежащего предмета и выполняют по указанию взрослого различные движения. По сигналу они устремляются к предмету, а через несколько секунд определяется победитель.

**Подвижные игры**

***Платок***

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет кому-нибудь из игроков платок на плечо и быстро бежит по кругу. Тот, которому положили платок, берет его и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место. Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить на плечо платок, прежде чем он займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место.

Если убегающий первым встанет в круг, то ведущим остается игрок с платком. Он идет по кругу, и игра снова продолжается.

***Подвижные игры***

***Колдуны***

Число игроков не ограничено. Выбирают 2—3-х водящих, которые, бегая, стараются осалить всех игроков. Осаленные игроки останавливаются на месте, держа руки в стороны. Остальные игроки Могут выручить «заколдованных» игроков касанием руки.

Игра проводится на время или до того момента когда все игроки будут осалены. Затем выбирают других водящих.

Можно играть и так: все осаленные игроки собираются в одном месте (круг, квадрат).

***Подвижные игры***

***Чай - чай выручай***

Игра проводится, как «Колдуны», только осаленные игроки останавливаются, разводят руки в стороны и кричат: «Чай - чай выручай!»

***Подвижные игры***

***Хитрая лиса***

Дети стоят по кругу, руки за спиной. Один ребенок выходит из круга. Ему дают лисичку. Обежав круг с внешней стороны, он незаметно кладет игрушку кому-нибудь в руки и становится в центр круга, говоря вместе с играющими: «Хитрая лиса, где ты?» Лиса молчит, но после трехкратного повторения выбегает в центр и кричит: «Вот я!» Дети разбегаются по площадке. Кого лиса коснется, тот считается пойманным.

***Подвижные игры***

***Лунки***

По кругу, в снегу, вырываются лунки (ямки) по количеству играющих детей (расстояние между лунками 60—80 см). Сбоку от лунок располагаются дети с клюшками. В середине круга находится водящий с небольшим мячом или льдинкой и клюшкой в руках.

По условному знаку водящий гонит клюшкой мяч, стараясь занять какую-нибудь лунку. Дети защищают свои лунки, отбивая клюшкой мяч. Если водящий попадает мячом в лунку, то он меняется местом с ребенком, у которого занял лунку.

**Подвижные игры**

**Совушка - сова**

Один из играющих - «совушка» - находится в небольшом кругу (в «гнезде»). Остальные свободно бегают и прыгают, изображая жучков, бабочек лягушек. По сигналу взрослого: «Ночь наступает!» - все останавливаются, а совушка вылетает на охоту. Все играющие замирают на месте. Заметив пошевелившегося игрока, совушка берет его за руку и уводит в гнездо. Когда играющие услышат: «День!» - все снова начинают двигаться. После двух-трех повторений выбирают новую совушку. Наиболее ловкими и осторожными считаются игроки, ни разу не попавшиеся в гнездо.

**Правила:**1*)Совушка не имеет права долго наблюдать за одним и тем же игроком.*

*2)Вырываться от совушки нельзя.*

*3)Если совушка не заметит пошевелившихся игроков, а звучит сигнал «День», то она улетает в гнездо одна, без добычи.*

***Подвижные игры***

***Ловишка с колокольчиком***

Дети становятся в круг и выбирают ловишку, которому дают колокольчик. Ловишка находится в центре круга. Дети говорят:

***«Здесь веселые ребята***

***Любят бегать и скакать Ты попробуй их догнать! Приготовься, посмотри***

***И кому-то позвони!»***

На последних словах дети разбегаются и стараются найти любое возвышенное место (скамейка, бревно, лестница, пенек). Ловишка должен успеть кого-либо задержать, позвонить в колокольчик и передать колокольчик пойманному. Ловишка приводит задержанного в центр круга, после этого все играющие спускаются вниз и снова образуют круг. Игра продолжается с новым ловишкой.

***Подвижные игры***

***Сардины***

Выбирается один игрок, который идет прятаться, в то время пока все остальные закрывают глаза и считают до 30. Затем играющие идут искать прячущегося. Когда ищущий обнаружит прячущегося, он присоединяется к нему. Цель игры: как можно быстрее найти прячущегося игрока. Последний игрок становится водящим.

**Подвижные игры**

***Волк и козлята***

Линиями отделяют «Дом волка» и «Дом козлят». Между этими «домами» «поляна».

Дети делятся на две команды волки и козлята. Волки ложатся спать, а козлята выходят на поляну гулять. Козлята спрашивают: «Волк, волк ты спишь?» Волк говорит: «Сплю еще». Так несколько раз, затем волки просыпаются и догоняют козлят. Это должно быть неожиданно.

Волк может быть один ребенок.

**Подвижные игры**

***Будь ловким***

Дети стоят лицом в круг, у ног каждого мешочек с песком. Водящий в центре круга. По сигналу дети прыгают в круг и обратно через мешочки, отталкиваясь двумя ногами. Водящий старается осалить детей, пока они не выпрыгнули из круга. Осаленные дети выходят из игры. Нового водящего выбирают из тех, кого ни разу не коснулся предыдущий водящий.

**Подвижные игры**

***Кого назвали, тот лови***

Дети ходят, бегают, прыгают и т. д. по площадке. Взрослый находится среди детей, он держит в руке большой мяч. Затем он называет имя одного из детей и бросает мяч вверх. Названный подбегает, ловит мяч и бросает его вверх, называя по имени кого-нибудь из играющих, который в свою очередь подбегает, ловит мяч и т. д.

## Гонки с красками. Петушиный бой

Настольная детская игра «Петушиный бой» непременно придётся по душе вашему ребенку! Задача игры очень проста и увлекательна, в ней должны участвовать не менее двух игроков.

Правила настольной игры:

1.Распечатайте на цветном принтере Изображение №10 с петушками в нескольких экземплярах (в зависимости от количества соревнующихся). Печать должна быть обязательно цветная, - на изображении указана необходимая цветовая палитра.

2.Обратите внимание на указанные на изображении шести цветов и предоставьте каждому участнику соответствующие карандаши или фломастеры.

3.Для этой настольной игры необходим кубик с костями.

Итак, всё готово и можно приступать! Пусть первый участник бросит кости и в соответствии с выпавшей цифрой закрасит только один участок на своём Изображении. Например, если выпала цифра 2, то закрасить нужно только один фрагмент с номером 2. Пока он будет разукрашивать, кости бросает второй и тоже закрашивает у себя на рисунке соответствующий участок. Когда будет выпадать цифра, которой отмечены уже закрашенные участки, то игрок пропускает ход и передает возможность бросать кости своему сопернику.

Таким образом, кто первым сможет закончить разукрашивать рисунок, тот и победил!

**Игра «Мокрые петухи»**

Эта игра основана на русской народной забаве "Петушиные бои". Для проведения данной игры вам понадобится пластиковый сосуд, вода, песок, солнечная погода. Прежде чем начать игру на песке нужно начертить круг диаметром приблизительно два - три метра. В него встают двое игроков. В руках у каждого из игроков находятся пластиковые сосуды, наполненные водой. Каждый из "петухов" поджимает одну ногу, неважно, левую или правую, кому как удобнее.После подачи сигнала ведущим игроки, передвигаясь прыжками на одной ноге, пытаются облить спину противника водой. За круг при этом выходить нельзя. Выигрывает тот игрок, который первым намочит спину противника. Мирить такой игрой поссорившихся влюбленных не рекомендуется. Желаю вам приятно привести время!

Подвижная **игра «Воробушки и Кот»** развивает множество навыков у дошкольников. В процессе игры дети учатся спрыгивать, сгибая колени при приземлении, учатся быть осторожными и бегать, не толкая товарищей, развивают ловкость, увертываясь от ловящего. Перед игрой на одной стороне площадки дети расставляют кубики или скамеечки высотой до 12 см. Это «крыши» для «воробушков», на них должно быть удобно стоять. Располагать «крыши» следует таким образом, чтобы дети не мешали друг другу, спрыгивая. На другой стороне площадки сидит кот и делает вид, что спит. Воспитатель дает команду: «Воробушки разлетаются!». Дети спрыгивают со скамеечек и кубиков, начинают кружить по площадке, подбираясь поближе к коту. Тот просыпается, потягивается, громко мяукает и бросается ловить воробушков. Задача детей увернуться и добежать до своей «крыши». Пойманного воробушка кот отводит в свой домик и в следующий кон проигравший пропускает. Кот заменяется на нового после поимки 3 – 5 воробушков. При этом пленники...