

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 17 «Березка»**

*Картотека  
подвижных игр для  
детей старшего  
дошкольного возраста*

*Инструктор по ФК: Емельянцева И.Э.*

# **Содержание**

## **Подвижные игры с бегом.**

1. «Ловишки»
2. «Уголки»
3. «Парный бег»
4. «Ловишка, бери ленту »
5. «Чьё звено, быстрее соберётся?»
6. «Гуси-лебеди»
7. «Кто скорее докатит обруч до флагжка»
8. «Караси и щука»
9. «Перебежки»
10. «Хитрая лиса»
11. «Два мороза»
12. «Пустое место»
13. «Затейники»
14. «Бездомный заяц».

## **Подвижные игры с прыжками.**

1. «Не оставайся на полу»
2. «Кто лучше прыгнет?»
3. «Удочка»
4. «С кочки на кочку»
5. «Кто сделает меньше прыжков?»
6. «Классы».
7. «Лягушка и цапля»
8. «Не попадись»
9. «Волк во рву»
10. «Я – прыг, мяч – скок»
11. «Попрыгунчики»

## **Подвижные игры с ползанием и лазанием.**

1. «Кто скорее доберется до флагжка?»
2. «Медведь и пчелы»
3. «Пожарные на ученье».
4. «Перелет птиц»
5. «Ловля обезьян»
6. «Лиса в курятнике»
7. «Проползи и не задень»
8. «Через тоннель»

## **Подвижные игры с метанием**

1. «Охотники и зайцы»
2. «Брось флагжок?»
3. «Попади в обруч»
4. «Сбей мяч»
5. «Сбей кеглю»

6. «Мяч водящему»
7. «Школа мяча»
8. «Серсо».
9. «Кого назвали, тот ловит мяч»
10. «Кто самый меткий?»
11. «Охотники и звери»
12. «Ловишка с мячом»

### **Игры с элементами соревнований и эстафеты**

1. «Эстафета парами»
2. «Пронеси мяч, не задев кеглю»
3. «Забрось мяч в кольцо»
4. «Дорожка препятствий».
5. «Кто скорее пролезет через обруч к флагжку?»
6. «Кто быстрее?»
7. «Кто выше»
8. «Весёлые соревнования»
9. «Прыжковая эстафета»
10. «Кто скорее докатит обруч да флагжка»
11. «Чья команда забросит в корзину больше мячей?»
12. «Рыбки»

### **Народные игры**

1. «Гори, гори ясно»
2. «Солнце»
3. «Ворон»
4. «Баба - Яга»
5. «Сороконожка»
6. «Чурилки»
7. «Угадай, кто зовёт?»
8. «Колечко»
9. «Лапта»
10. «Петушиный бой»
11. «Летучий мяч»
12. «Прятки с домом»

# *Подвижные игры с бегом*



стараясь вытянуть у кого – ни будь ленточку. По сигналу воспитателя «Раз, два, три – в круг беги!» все строятся в круг. Считают пойманные ленточки.

## **1. «Ловишки»**

**Цель:** Способствовать развитию быстроты движений, закреплять умение бегать вразсыпную.

**Ход игры:** Дети строятся в круг. У каждого имеется цветная ленточка, заправленная сзади за пояс. В центре круга стоит ловишка. По сигналу воспитателя – «Раз, два, три – лови!» дети разбегаются по площадке. Ловишка бегает за играющими,



в середине старается занять место одного из перебегающих. Если это ему удастся, оставшийся без уголка становится на середину.

**Варианты:** если водящему долго не удаётся занять место, воспитатель говорит: «Кошка!». Все дети одновременно меняются местами, водящий успевает занять уголок. Нельзя долго стоять в своём уголке.

## **2. «Уголки»**

**Цель:** учить детей перебегать с места на место быстро, незаметно для ведущего. Развивать ловкость, быстроту движений, ориентировку в пространстве.

**Ход игры:** дети становятся возле деревьев или в кружочках, начерченных на земле. Один из играющих, оставшийся в середине, подходит к кому-либо и говорит: «Мышка, мышка, продай мне свой уголок». Та отказывается. Водящий идёт с теми же словами к другому. В это время остальные дети меняются местами, а водящий



разъединившая руки, считается проигравшей.

## **3. «Парный бег»**

**Цель:** учить детей бегать в парах, не расцепляя рук, огибать предметы. Развивать ловкость, внимание.

**Ход игры:** дети стоят в колоннах парами на одной стороне площадки за чертой. На другой стороне площадки поставлены предметы (кегли, кубы и т. д.), по числу звенев. По сигналу воспитателя первые пары детей, взявшись за руки, бегут до предметов, огибают их и возвращаются в конец своей колонны. По следующему сигналу бегут вторые пары. Пара,

Варианты: бежать с захлестыванием голени. Бег между предметами змейкой до ориентира.

#### 4. «Ловишка, бери ленту»

**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 за 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.

#### 5. «Чьё звено скорее соберётся?»

**Цель:** учить детей двигаться по площадке в разных направлениях, по сигналу строится в три колонны в соответствии с предметами находящимися в руках. Развивать внимание, умение действовать по сигналу, ориентировку в пространстве.



Каждая подгруппа выбирает определённый предмет, например шишку или камешек и т.д. все дети одной группы имеют один и тот же предмет. В разных концах площадки выбирают места для этих подгрупп – пенёк, куст, дощечка, которые обозначаются таким же предметом. Под удары бубна все ходят или бегают в разных направлениях. По сигналу «На места» бегут и строятся у соответствующего предмета в колонну.

**Ход игры:** дети распределяются на три группы с одинаковым числом игроков.

## 6. «Гуси-лебеди»



**Цель:** учить детей перебегать с одной стороны площадки на другую, чтобы не запятнали. Развивать умение действовать по сигналу, ловкость, быстроту.

**Ход игры:** на одном краю зала обозначается дом, в котором находятся гуси, на противоположной стороне зала стоит пастух. Сбоку от дома логово, в котором живёт волк, остальное место луг. Выбираются дети на роль волка, пастуха, остальные дети изображают гусей. Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся и летают.

*Пастух: гуси, гуси!*

*Гуси: останавливаются и отвечают хором: га-га-га.*

*Пастух: есть хотите!*

*Гуси: да, да, да!*

*Пастух: так летите же домой.*

*Гуси: нам нельзя, серый волк под горой непускает нас домой, зубы точит съесть нас хочет.*

*Пастух: так летите, как хотите только крылья берегите!*

Гуси, расправив крылья, летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается поймать гусей. Затем после 2-3 перебежек выбирается новый пастух и волк.

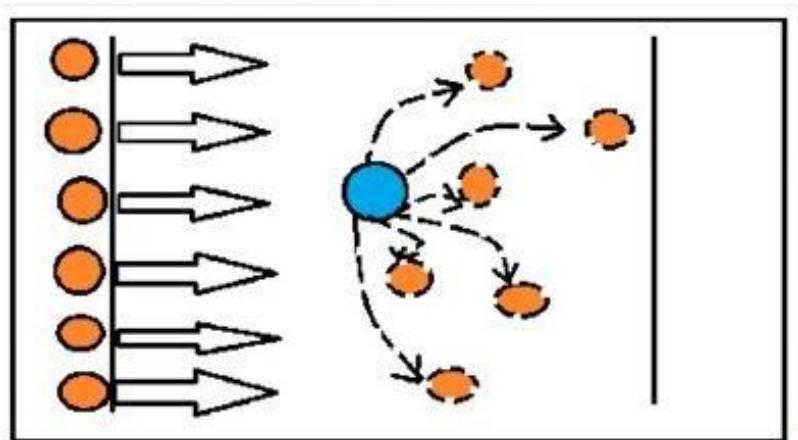
## 7. «Кто скорее докатит обруч до флагка»

**Цель:** учить детей выполнять задание точно, качественно. Развивать у детей быстроту, умение передавать эстафету.



**Ход игры:** играющие делятся на звенья; становятся друг за другом за чертой. У первых в колоннах в руках обручи воспитатель даёт команду - «Кати!» первые в колоннах катят обручи по направлению к флагкам, подталкивая их руками палкой, обегают с обручем флагок, возвращаются в свои колонны и передают обручи следующему, хлопнув по плечу. Игра заканчивается, когда стоявший в колонне последними выполняют задание. Выигрывает звено, которое быстрее закончит игру

## 8. «Караси и щука»

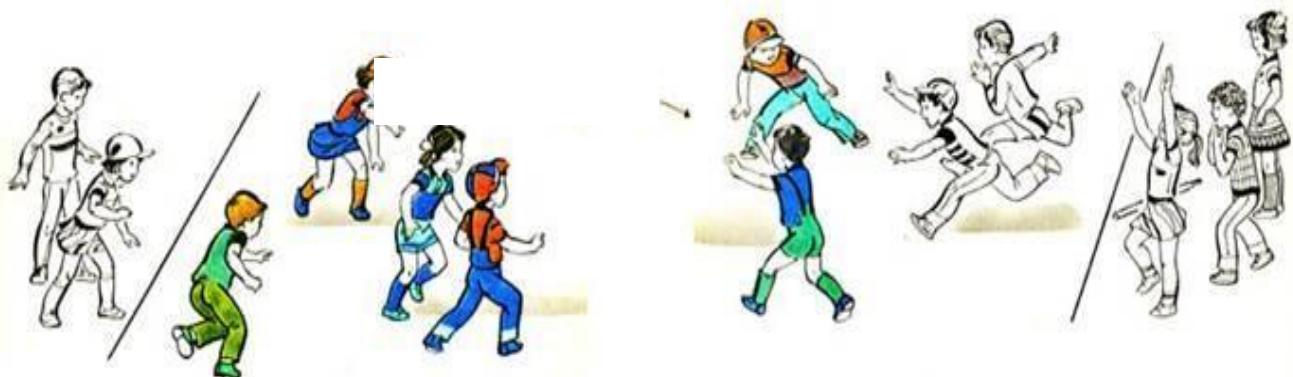


**Цель:** учить детей ходить и бегать вразсыпную, по сигналу прятаться за камешки, приседая на корточки. Развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве.

**Ход игры:** один ребёнок выбирается щукой, остальные 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 занять место за кем-нибудь из играющих и присесть за камешки. Пойманые караси уходят за круг и подсчитываются. Игра повторяется с другой щукой.

**Варианты:** караси плавают не только в кругу, но и между камней, щука находится в стороне. Можно выбрать две щуки.

## 9. «Перебежки»



**Цель:** развитие выносливости детей, тренировка дыхательной системы (чем медленнее бег, тем лучше), тренировка мышечно-суставного аппарата.

**Ход игры:** на небольшом расстоянии (в зависимости от площадки) друг от друга чертятся две линии (или выбираются два дерева/столба). Игроки начинают бег в среднем темпе от одной линии (дерева). Добежав до другой линии, игроки разворачиваются и бегут обратно до первой линии. Так бегают от линии до линии до тех пор, пока не останется самый выносливый игрок - он и является победителем. Постепенно из игры будут выбывать самые слабые участники.

**Примечание:** так как никому не хочется считаться слабым или в числе самых слабых - игроки будут «выжиматься» полностью, каждый в меру своих возможностей, чего трудно достичь при беге на определенные дистанции на время.

## 10. «Хитрая лиса»



**Цель:** учить детей бегать, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу, ориентироваться на площадке. Развивать ловкость, быстроту.

**Ход игры:** играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесу хитрую и рыжую лису!», - дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь.

Играющие три раза спрашивают хором, вначале тихо, а затем громче: «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на

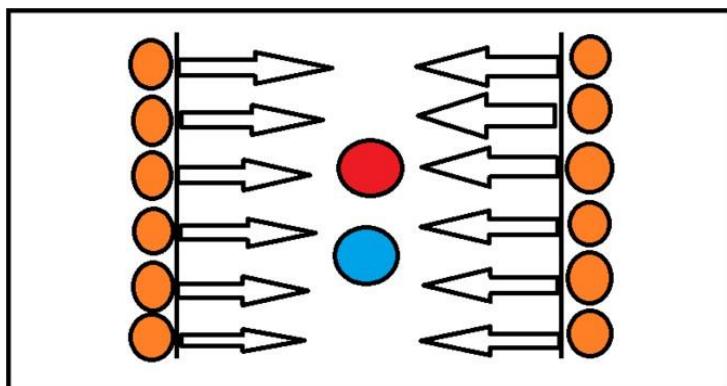
середину круга, поднимает руку вверх, говорит: «Я здесь!». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводят домой в нору.

**Правила:** лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в третий раз хором спросят, и лиса скажет: «Я здесь!». Если лиса выдала себя раньше, воспитатель назначает новую лису. Играющий, выбежавший за границу площадки, считается пойманым.

**Варианты:** выбираются 2 лисы.

## 11. «Два мороза»

**Цель:** учить детей перебегать в рассыпную с одной стороны площадки на другую, увёртываясь от ловушки, действовать по сигналу, сохранять неподвижную позу. Развивать выдержку, внимание. Закрепить бег с захлёстом голени, боковой галоп.



**Ход игры:** на противоположных сторонах площадки обозначается два дома, в одном из них находятся игроки. Посередине площадки лицом к ним становится водящие – Мороз- красный нос, он говорит:

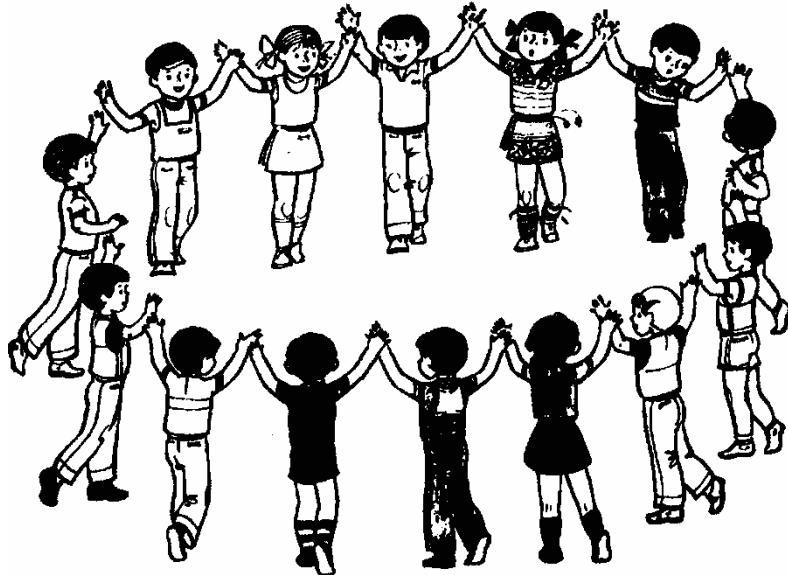
«Я мороз – красный нос.  
Кто из вас решится  
В путь дороженьку пуститься?»

Дети отвечают хором:

*«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз»*

После этого они перебегают через площадку в другой дом, мороз их догоняет и старается заморозить. Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг мороз, и стоят так до окончания пробежки. Мороз подсчитывает, сколько играющих удалось при этом заморозить, учитывается, что играющие выбежавшие из дома до сигнала или оставшиеся после сигнала, тоже считаются замороженными.

## 12. «Пустое место»



**Цель:** учить детей быстро бегать наперегонки в противоположные стороны. Развивать быстроту реакции, внимание.

**Ход игры:** играющие становятся вокруг, положив руки на пояс, - получаются окошки. Выбирается водящий. Он ходит вне круга и говорит:

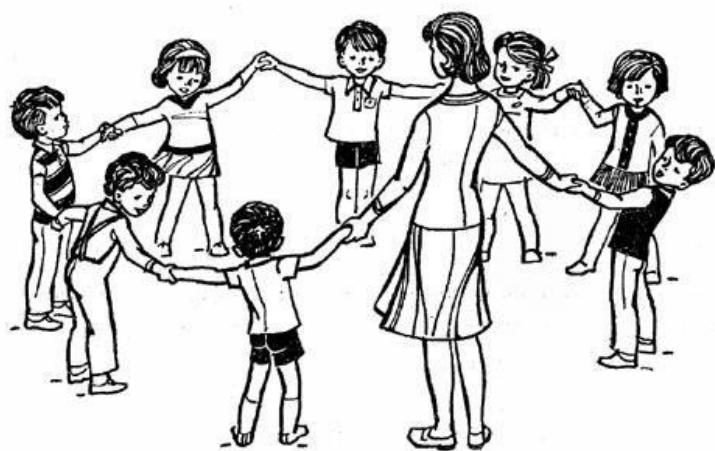
*«Вокруг домика хожу  
И в окошечки гляжу,  
К одному я подойду*

*И тихонько постучу».*

После слов «постучу», водящий останавливается, заглядывает в окошко и говорит: «Тук, тук, тук». Стоящий впереди спрашивает: «Кто пришёл?», - водящий называет своё имя. Стоящий в кругу спрашивает: «Зачем пришёл?», - водящий отвечает: «Бежим наперегонки», – и оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, остаётся в кругу, опоздавший становится водящим, и игра продолжается.

**Варианты:** водящий просто ходит за кругом и кладёт руку на плечо кому-нибудь, с ним и бегут в разные направления, стараясь занять пустое место.

## 13. «Затейники»



**Цель:** учить детей ходить по кругу, взявшись за руки вправо, влево. Повторять движения за водящим. Развивать внимание, память, творчество.

**Ход игры:** выбирается водящий-затейник, который встает в центр круга, образованный детьми. Взявшись за руки, дети идут по кругу и произносят:

*«Ровным кругом друг за другом*

*Мы идём за шагом шаг.*

*Стой на месте дружно вместе*

*Сделаем вот так...»*

Дети останавливаются, опускают руки, а затейник показывает какое-нибудь движение, и все должны его повторить. Игра повторяется с другим затейником.

## 14. «Бездомный заяц»



**Цель:** учить детей бегать быстро, стараясь занять домик. Развивать внимание, быстроту реакции на сигнал.

**Ход игры:** выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные зайцы чертят себе кружочки и каждый встаёт в свой. Бездомный заяц убегает от охотника, он может спастись от охотника, забежав в любой

кружок, тогда стоявший в кружке заяц должен сейчас же убегать, потому что он теперь бездомный заяц и охотник будет его ловить. Как только охотник осалил зайца, он сам становится зайцем, а бывший заяц – охотником.

**Варианты:** дети образуют круг, взявшись за руки по 3-4 ребёнка, а в центре такого круга стоят зайцы. Дети стоят в кругах, нарисованных на земле. По сигналу воспитателя зайцы меняются домиками – перебегают из одного в другой, а охотник занимает любой освободившийся домик, кто остался без домика

становится

охотником.

# **Подвижные игры с прыжками**



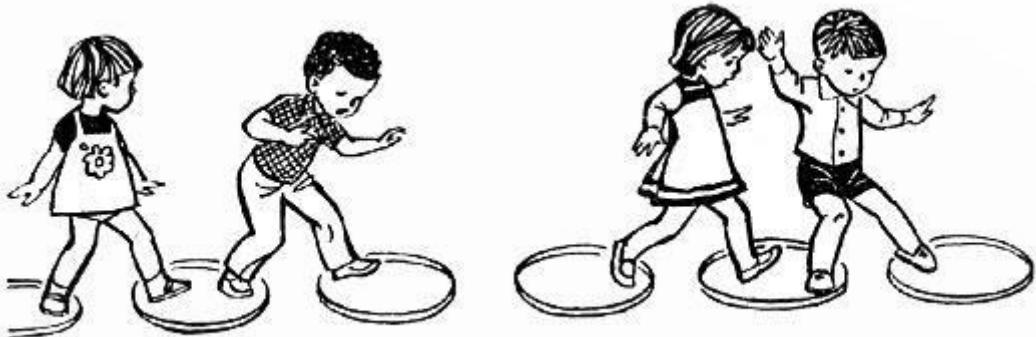
**Цель:** учить детей бегать по залу врассыпную, запрыгивать на кубы, скамейки без помощи рук, спрыгивать с них легко на носки, полусогнутые ноги. Закрепить умение действовать по сигналу. Развивать ловкость, быстроту.

**Ход игры:** выбирается ловишка, который бегает по залу вместе с детьми. Как только воспитатель произнесёт: «Лови!» - все убегают от

чтобы мешочек не задел их ног. Описав 2-3 круга, делается пауза, и подсчитываются пойманные.

**Варианты:** те дети, которых поймали, выходят из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся самые ловкие.

#### 4. «С кочки на кочку»

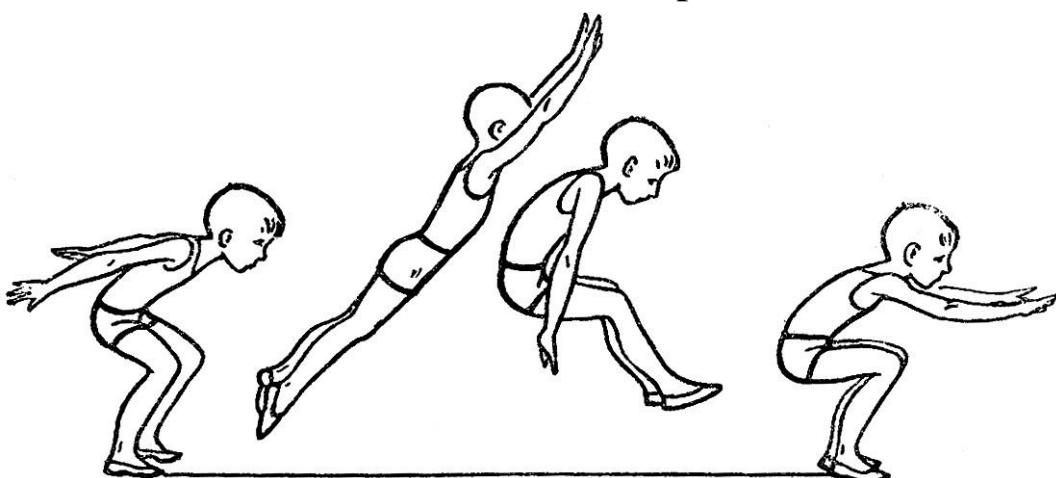


**Цель:** учить детей перебираться с одной стороны площадки на другую прыжками с кочки на кочку на двух или одной ноге. Развивать силу толчка, умение сохранять равновесие на кочке, ловкость.

**Ход игры:** на земле чертят две линии – два берега, между которыми болото. Играющие распределяются парами на одном и другом берегу. Воспитатель чертит на болоте кочки (плоские кольца) на разном расстоянии друг от друга: 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 см. Двое детей по сигналу прыгают с кочки на кочку, отталкиваясь двумя ногами или одной, не становясь между кочками, стараясь перебраться на берег. Тот, кто оступился, остаётся в болоте. Выходит следующая пара. Когда все выполняют задание, воспитатель назначает, кому выводить детей из болота. Тот подаёт увявшему ребёнку руку и показывает прыжками путь выхода из болота.

**Варианты:** соревнование: «Кто быстрее переберётся через болото».

#### 5. «Кто сделает меньше прыжков?»



**Цель:** учить детей прыгать в длину, делая сильный взмах руками, отталкиваясь и приземляясь на обе ноги. Развивать силу толчка, укреплять мышцы ног.

**Ход игры:** на площадке обозначают две линии на расстоянии 2 метров. Несколько детей встают к первой линии и по сигналу прыгают до второй линии, стараясь достичь

её за меньшее число прыжков. Ноги слегка расставить и приземляться мягко на обе ноги.

**Варианты:** можно увеличить дистанцию (это в среднем 8-10 прыжков).

## 6. «Классы»



**Цель:** развивать умение прыгать на одной (правой или левой) ноге, толкая перед собой предмет; ориентироваться на ограниченной площадке, соразмерять свои прыжки с размером клеток. Развивать глазомер, меткость.

**Ход игры:** на земле чертят обычные «классы» из 6—8 клеток (в 2 ряда по 3—4 клетки), у последней клетки рисуется полукруг — «огонь». Ребенок бросает плоский камешек, плиточку в первую

клетку, а затем прыгает в нее на одной ноге. Он должен здесь остановиться, взять камешек и продолжать прыгать до конца. Затем прыжки начинают, забрасывая камешек во вторую клетку, и т. д. Играют в классы по несколько человек, по очереди. Если ребенку не удалось попасть камешком в нужную клетку или во время прыжков он наступил на линию, то игру продолжает следующий игрок. Если же камешек упадет в «огонь» или ребенок наступит ногой на линию «огня», то он должен начать игру сначала — бросать камешек, начиная с первой клетки.

**Первый вариант игры:** «Классы» можно усложнить за счет того, что дети не берут в руки брошенный ими камешек (или плитку), а передвигают ногой из клетки в клетку. Если ребенку не удалось передвинуть камешек через линию, то игру продолжает другой. Игра заканчивается, когда ребенок попадет камешком во все клетки удачно.

**Второй вариант игры:** Клетки-«классы» могут быть расположены и по-другому, например, в чередовании по одному и по два или по кругу «улиткой». Принцип игры остается тот же.

## 7. «Лягушка и цапля»

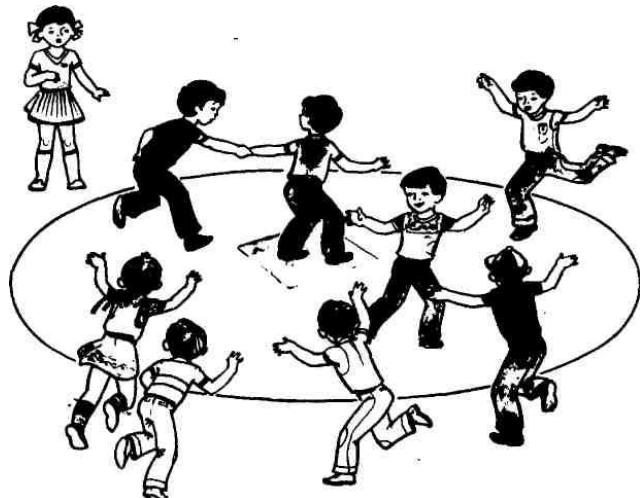


**Цель:** учить детей подпрыгивать на месте из глубокого приседа, прыгать через верёвку расположенную на высоте 15см, разными способами: двумя ногами, одной, с разбега, стараясь, чтобы цапля не поймала. Развивать ловкость, быстроту движений.

**Ход игры:** в середине площадки обозначают болото, вбивают колышки высотой -15см. на них вешают верёвку с грузинками так, чтобы она не провисала. В стороне от болота цапля. Лягушки прыгают

в болоте, ловят комаров. По сигналу «Цапля!» - она перешагивает через верёвку и начинает ловить лягушек. Они могут высакивать из болота любым способом: отталкиваясь двумя ногами, одной ногой, с разбега. Пойманные лягушки идут в гнездо цапли.

## 8. «Не попадись»

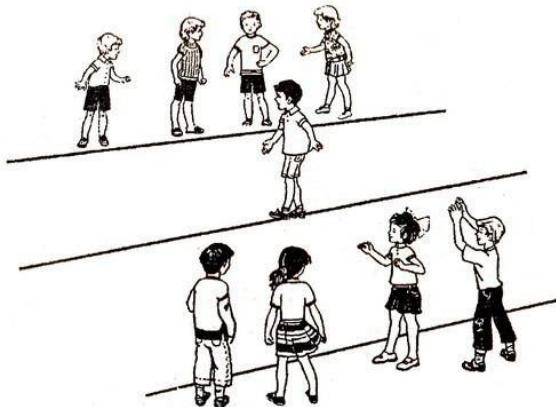


руками, толчок ногами. Развивать ловкость. Укреплять своды стоп.

**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 подсчёта пойманных меняются ловишки и игра возобновляется.

**Цель:** учить детей перепрыгивать шнур на двух ногах вперёд, назад, делая взмах

## 9.«Волк во рву»



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

**Ход игры:** на середине площадки проводится две линии на расстоянии 70-100см 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 домрой», перебегают в дом, перепрыгивая через ров. Волк не выходя из рва ловит коз касаясь их рукой. Пойманные игроки отходят в конец рва. После 2-3 перебежек волк назначается другой.

## 10. «Я – прыг, мяч – скок»



**Цель:** развивать быстроту движения, сноровку, ловкость, учить прыгать на 2-х ногах на определенное место. Закреплять умение бросать мяч перед собой.

**Ход игры:** Перед детьми кладутся прямоугольные рамки в ряд. Ребенок прыгает в рамку в определенное место, ударяет мячом перед собой, ловит его, перепрыгивает в следующую рамку.

## 11. «Попрыгунчики»

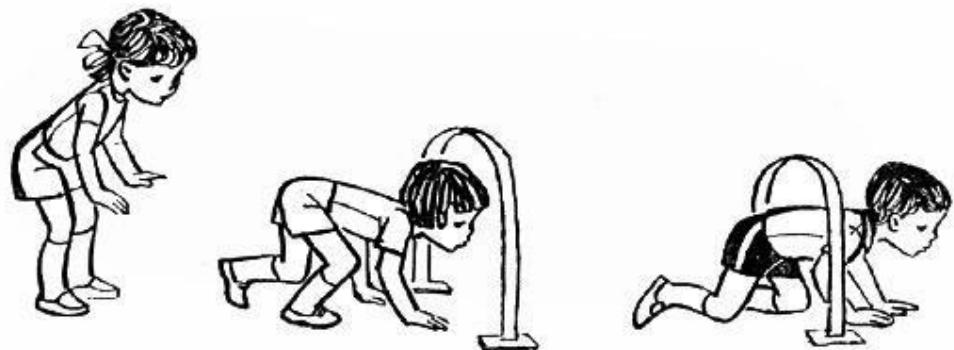


**Цель:** Учить перепрыгивать через набивные мячи на 2-х ногах вперед. Развивать ловкость, укреплять своды стоп.

**Ход игры:** Набивные мячи располагаются в шахматном порядке по залу. По сигналу дети начинают продвигаться вперед до черты.

## *Подвижные игры с ползанием и лазанием*

### 1. «Кто скорее доберется до флагка?»



**Цель:** учить детей действовать по сигналу, прыгать на двух ногах с продвижением вперёд, подлезать под дугу удобным способом, бегать наперегонки. Развивать умение соревноваться, передавать эстафету.

**Ход игры:** дети распределяются на три колонны поровну. На расстоянии 2м от исходной черты ставятся дуги или обручи, можно натянуть шнур, затем на расстоянии 3м ставятся флагки на подставке. Даётся задание: по сигналу воспитателя выполнить подлезание под дугу, затем прыжками на двух ногах допрыгать до флагка, обогнуть его и бегом вернуться в конец своей колонны.

**Варианты:** вводится усложнение: натягивается верёвка на высоте – 60см, дети должны не касаясь руками пола подлезть под шнуром.

### 2. «Медведи и пчелы»

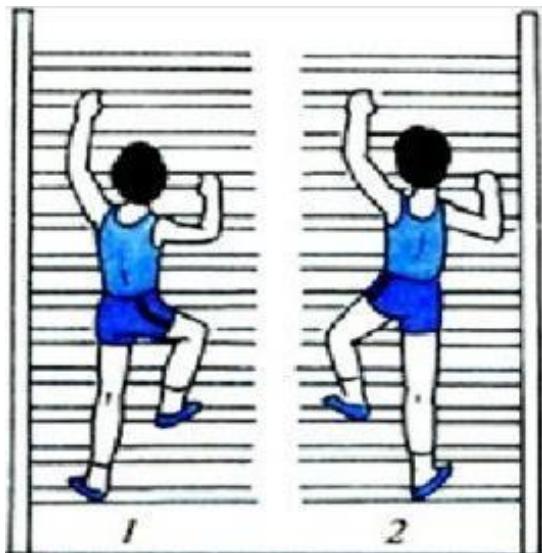


**Цель:** учить детей лазить по гимнастической стенке, взбираться на скамейки, кубы без помощи рук, спрыгивать на носки, на полусогнутые ноги, бегать врассыпную. Развивать ловкость, смелость, быстроту.

**Ход игры:** дети делятся на две равные группы: одна – пчёлы, другая – медведи. На гимнастической стенке, скамейке, кубах находится улей, на другой стороне – луг, в

стороне - берлога медведей. По условному сигналу пчёлы вылетают из улья, жужжат и летят на луг за мёдом. Как только пчёлы улетят на луг за мёдом, медведи выбегают из берлоги, забираются в улей и лакомятся мёдом. Воспитатель подаёт сигнал: «Медведи!». Пчёлы летят к ульям, стараясь ужалить медведей, те убегают в берлогу. Ужаленные медведи пропускают одну игру. После 2-3 повторений дети меняются ролями.

### 3. «Пожарные на ученье».

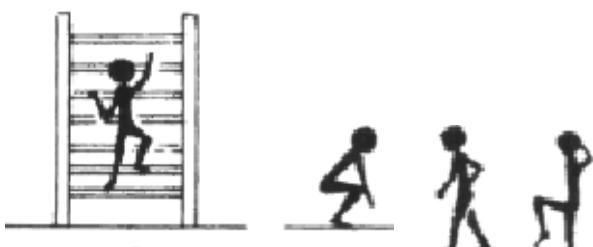


**Цель:** учить детей лазить по гимнастической стенке удобным способом, не пропуская реек и не спрыгивая. Развивать согласованную работу рук и ног, быстроту, ловкость.

**Ход игры:** дети строятся в 3-4 колонны лицом к гимнастической стенке – это пожарные.

На каждом пролёте на одинаковой высоте подвешиваются колокольчики. По сигналу воспитателя – удар в бубен или слова: «Марш!», - дети, стоящие в колонне первыми, бегут к стенке, взбираются по ней, звонят в колокольчик, спускаются вниз, затем возвращаются к своей колонне и встают в её конец. Воспитатель отмечает тех, кто быстрее всех выполнит задание. Затем по сигналу бегут вторые, стоящие в колонне. Следить за тем, чтобы дети не пропускали реек, не спрыгивали.

### 4. «Перелет птиц»



**Цель:** совершенствовать навыки детей лазать по гимнастической стенке вверх и вниз, не пропуская перекладин, используя чередующийся шаг.

**Ход игры:** Дети стоят свободно на одной стороне площадки напротив гимнастической стенки с несколькими пролетами. По сигналу «птицы полетели» - бегают по площадке, по сигналу «буря» - влезают на лестницу. Если пролетов мало, число играющих детей ограничивается, чтобы всем хватило места па лестницах (3—4 ребенка на пролете).

**Правила:** бегать по всей площадке, не стоять у стенки; влезать на свободное место, уступая друг другу; слезать до конца, не спрыгивая.

## 5. «Ловля обезьян»



**Цель:** учить лазить по гимнастической стенке удобным способом, поднимаясь и спускаясь, не пропуская реек, бегать врасыпную, не наталкиваясь друг на друга. Развивать умение действовать по сигналу, подражать действиям ловцов, координацию движений, быстроту действий, ловкость.

**Ход игры:** дети делятся на две группы – обезьян и ловцов обезьян. Дети – обезьяны размещаются на одной стороне площадки, где есть пособия для лазания, на противоположной стороне площадки находятся ловцы. Обезьяны подражают всему что видят. Пользуясь этим, ловцы хотят заманить обезьян и поймать их. Ловцы сговариваются, какие движения будут показывать и показывают их на середине площадки. Как только ловцы выходят на середину площадки, обезьяны влезают на лестницу и наблюдают за движениями ловцов. Проделав движения, ловцы скрываются, а обезьяны слезают и приближаются к тому месту, где были ловцы и повторяют их движения. По сигналу «Ловцы!» - обезьяны бегут к деревьям и влезают на них. Ловцы ловят тех, которые не успели влезть на дерево. И уводят к себе. После 2-3 повторений дети меняются ролями.

## 6. «Лиса в курятнике»



**Цель:** развивать умение действовать по сигналу, подражать действиям ловцов, координацию движений, быстроту действий, ловкость.

**Ход игры:** На одной стороне зала находится курятник (можно использовать гимнастические скамейки). В курятнике на насесте сидят куры. На противоположной стороне площадки — нора лисы. Все свободное место — двор. Один из играющих назначается лисой, остальные — курами. По сигналу воспитателя куры спрыгивают с насеста, бегают по двору, хлопают крыльями, клюют зерна. По

сигналу «лиса» куры убегают в курятник и взбираются на насест, а лиса старается поймать курицу. Не успевшую спастись она уводит в свою нору. Игра возобновляется. Когда лиса поймает 2—3 кур, выбирается другая лиса.

## **7. «Проползи и не задень»**



© www.dershvofoto.ru

**Цель:** Развивать умения подлезать и проползать через воротца. Развивать ловкость.

**Ход игры:** Дети делятся на три колонны, перед каждой колонной расставлены воротца в количестве 4-5 шт. Дети проползают заданным способом (по медвежьи, на четвереньках, на коленях и предплечьях), поднимают флагжок, игру начинает следующий ребенок.

## **8. «Проползи и не задень»**

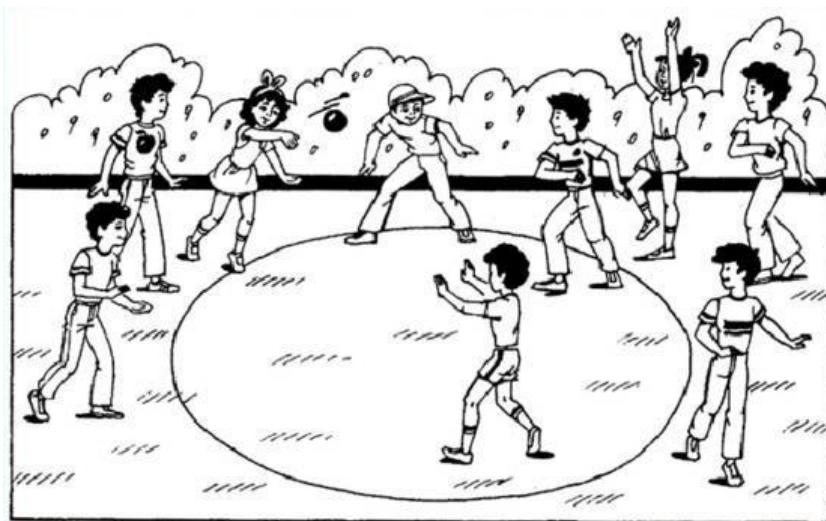


**Цель:** Развивать умения детей лазать через тоннель. Развивать ловкость, смелость, быстроту.

**Ход игры:** По залу разложены в разном направлении тоннели. Дети проползают в них. После игры дети считают, кто больше тоннелей успел проползти.

# **Подвижные игры с метанием**

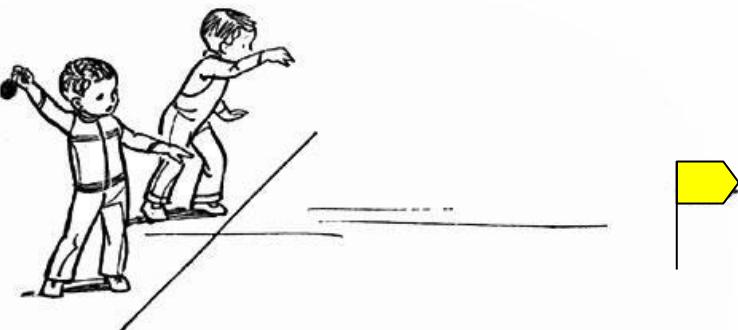
## **1. «Охотники и зайцы»**



**Цель:** учить детей прыгать на двух ногах с продвижением вперёд врассыпную, действовать по сигналу. Закреплять умение бросать мяч, стараясь попасть в зайцев. Развивать ловкость, глазомер.

**Ход игры:** выбирается охотник, остальные дети – зайцы. На одной стороне площадки отводится место для охотника, на другой дом зайцев. Охотник ходит по залу, делая вид, что ищет следы зайцев, а затем возвращается к себе. Зайцы выпрыгивают на двух ногах или на правой, на левой поочерёдно в разных направлениях. По сигналу: «Охотник!» – зайцы убегают в дом, а охотник бросает в них мяч. Те, в кого он попал, считаются подстреленными, и он забирает их в свой дом.

## **2. «Попади во флажок»**

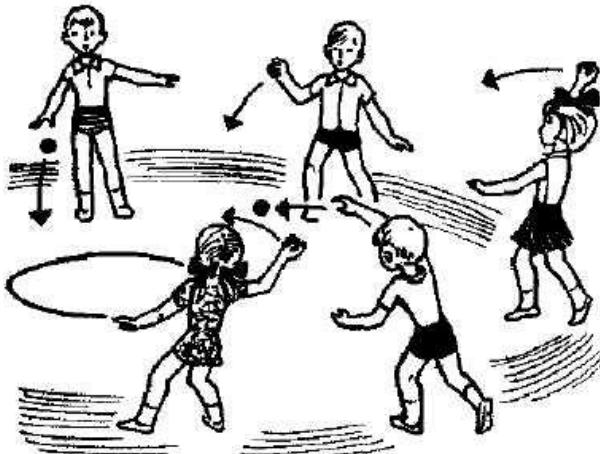


**Цель:** учить детей метать мешочки вдаль правой, левой рукой из-за головы, стараться, чтобы мешочек улетел как можно дальше. Развивать силу броска, глазомер. Укреплять мышцы плечевого пояса.

**Ход игры:** дети стоят в две шеренги друг за другом, в руках у первой шеренги мешочки с песком. Впереди на расстоянии 4-5м стоят на одном уровне несколько флагов. Дети одновременно бросают мешочки из-за головы двумя руками или одной рукой, стараясь забросить их за линию флагов. Затем дети поднимают мешочки, бегут и передают своей паре. Бросает следующая шеренга, результаты сравниваются.

**Варианты:** можно мешочки передавать своей паре перебрасыванием.

### 3. «Попади в обруч»



**Цель:** учить детей метать мешочки с песком в горизонтальную цель, правой и левой рукой прицеливаясь. Развивать глазомер, точность броска.

**Ход игры:** дети стоят по кругу диаметром 8-10 м через одного, в руках мешочек с песком. В центре круга лежит обруч. По сигналу воспитателя дети, у которых в руках мешочки, передают их товарищам справа или слева по договорённости. Получив мешочки, дети бросают их, стараясь попасть в обруч. Затем

дети поднимают мешочки, и возвращаются на свои места в круг. Снова раздаётся сигнал, и дети передают мешочки своим соседям – вторым номерам и т. д.

**Варианты:** забрасывать мешочки двумя, одной рукой из-за головы, сидя, стоя на коленях.

### 4. «Сбей мяч»

**Цель:** закреплять умение детей метать мешочек в горизонтальную цель правой и левой рукой, соблюдая технику броска.

**Ход игры:** на одной стороне площадки проводится черта, на нее ставят 3—4 конусы (или ящики, модули) на расстоянии 1 м друг от друга. На каждую возвышенность кладут кольцо от серсо, а на него — большой мяч. На расстоянии 2 м проводится одна черта, на расстоянии 3 м — вторая черта. Играющие распределяются на 3-4 подгруппы и строятся у второй черты в колонны лицом к мячу. Каждой колонне даются два мешочка одного цвета (играющие должны запомнить цвет своих мешочков). По сигналу: «Сбей мяч!» - стоящие в колоннах первыми бросают правой рукой мешочек в свой мяч, а затем с ближней черты—второй мешочек левой рукой. После этого бегут за мешочками и передают их следующим, а сами встают в конец колонны. За каждый удачный бросок (попадание в мяч) играющий получает флагшток того же цвета, что и мешочки. Выигрывает та колонна, которая получит больше флагштоков.



расстоянии 3 м — вторая черта. Играющие распределяются на 3-4 подгруппы и строятся у второй черты в колонны лицом к мячу. Каждой колонне даются два мешочка одного цвета (играющие должны запомнить цвет своих мешочков). По сигналу: «Сбей мяч!» - стоящие в колоннах первыми бросают правой рукой мешочек в свой мяч, а затем с ближней черты—второй мешочек левой рукой. После этого бегут за мешочками и передают их следующим, а сами встают в конец колонны. За каждый удачный бросок (попадание в мяч) играющий получает флагшток того же цвета, что и мешочки. Выигрывает та колонна, которая получит больше флагштоков.

### 5. «Сбей кеглю»

**Цель:** учить детей катать мяч, стараясь сбить кеглю с расстояния 1,5-2м., бегать за мячом, предавая другим детям. Развивать глазомер, силу броска.

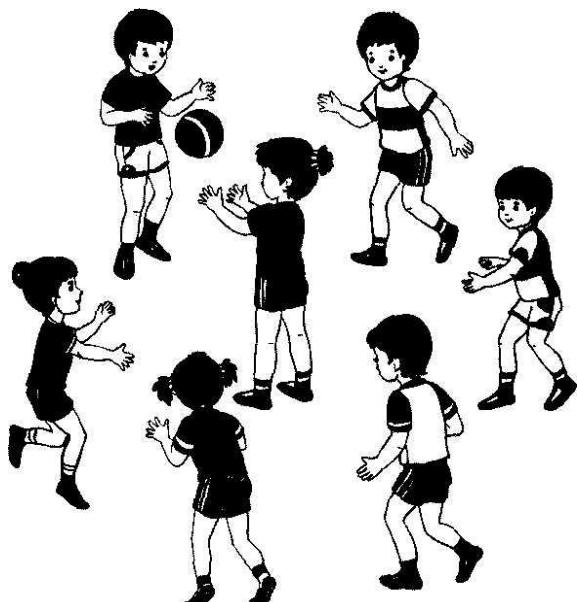
**Ход игры:** на одной стороне зала чертят 3-4 кружка, в них ставят кегли. На расстоянии 1,5-2м. от них обозначают шнуром линию. 3-4 ребёнка подходят к



линии, становятся напротив кеглей, берут по мячу и катят, стараясь сбить кеглю. Затем бегут, ставят кегли, берут мячи и приносят их следующим детям.

**Варианты:** бросать мяч правой, левой рукой, отталкивать ногой.

## 6. «Мяч водящему»

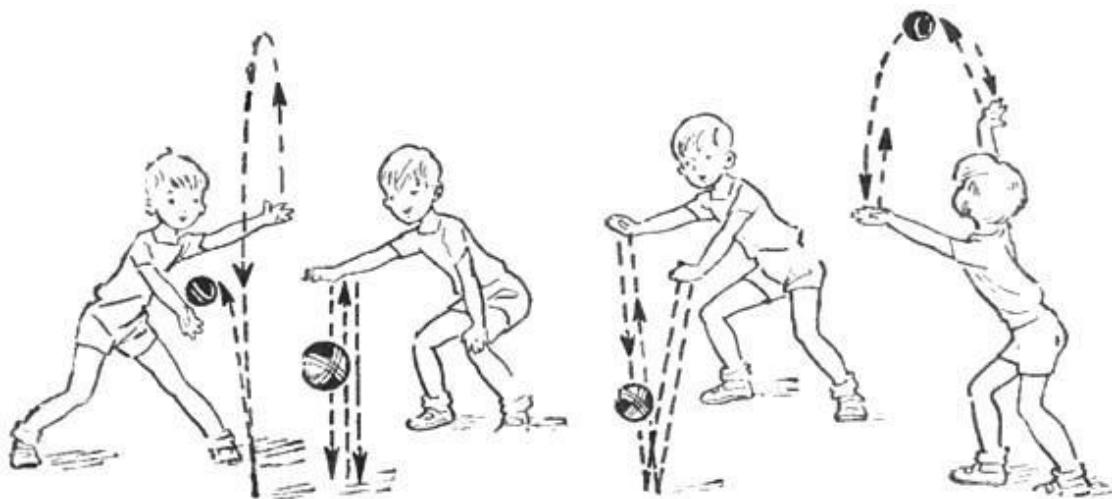


**Цель:** учить детей ловить мяч, брошенный водящим руками, не прижимая к груди. Бросать мяч двумя руками от груди. Развивать глазомер, моторику рук, быстроту, точность броска.

**Ход игры:** Дети делятся на 2-3 группы и выстраиваются в круг, в центре каждого круга стоит водящий с мячом в руках. По сигналу воспитателя водящие перебрасывают поочерёдно детям мяч двумя руками от груди и получают его обратно. Когда мяч обойдёт всех игроков, то он поднимает его над головой и говорит: «Готово!».

**Варианты:** мяч водящий бросает не по порядку, а в разнобой, выигрывает группа, у которой ни разу не упадёт мяч.

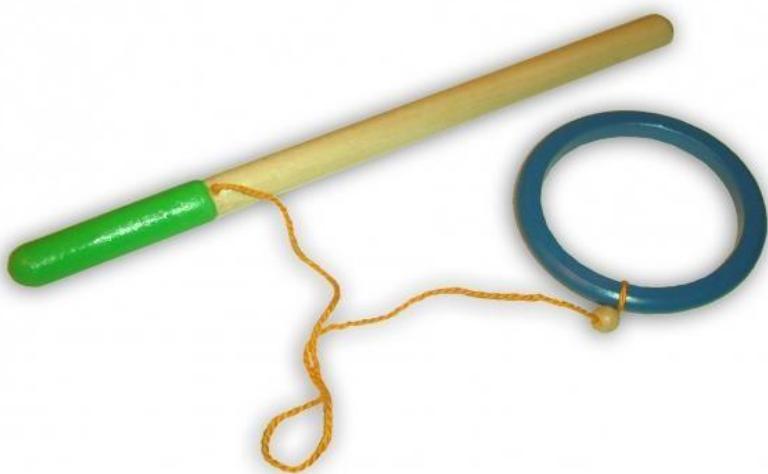
## 7. «Школа мяча»



**Цель:** закрепить умение детей выполнять разные действия с мячом. Развивать координацию движений, глазомер, ловкость.

**Ход игры:** подбросить мяч вверх и поймать его одной рукой. Ударить мяч о землю и поймать одной рукой. Подбросить вверх, хлопнуть в ладоши и поймать его двумя руками. Ударить о стену и поймать его одной рукой. Ударить о стену, поймать его одной рукой, после того как он ударится о землю. Ударить мяч о стену, хлопнуть в ладоши и поймать одной рукой. Ударить мяч о стену так, чтобы он отскочил под углом в сторону партнёра, который должен поймать его. Ударить мяч о стену, бросив его из-за спины, из-за головы, из-под ноги и поймать его.

## 8. «Серсо».



**Цель:** учить детей бросать кольца, стараясь их забросить на стойку, развивать ловкость, глазомер.

**Ход игры:** играют двое. Один при помощи стойки бросает кольца, а другой ловит их на свою стойку, можно сначала подбрасывать их рукой и ловить на руку, а затем использовать стойку. Выигрывает тот, кто больше поймает колец.

**Варианты:** при большом

количестве игроков дети делятся на пары и становятся друг против друга на удобном расстоянии.

## 9.«Кого назвали, тот ловит мяч»

**Цель:** учить детей ловить мяч, подброшенный вверх двумя руками, не прижимая к груди, бросать вверх, называя имя ребёнка. Развивать умение действовать быстро. Укреплять моторику рук.

**Ход игры:** дети ходят или бегают по площадке. Воспитатель держит в руках большой мяч. Он называет имя одного из детей и бросает мяч вверх. Названный должен поймать мяч и снова бросить его вверх, назвав имя кого-нибудь из детей. Бросать мяч надо повыше, чтобы успеть поймать, и в направлении того, кого назвали.



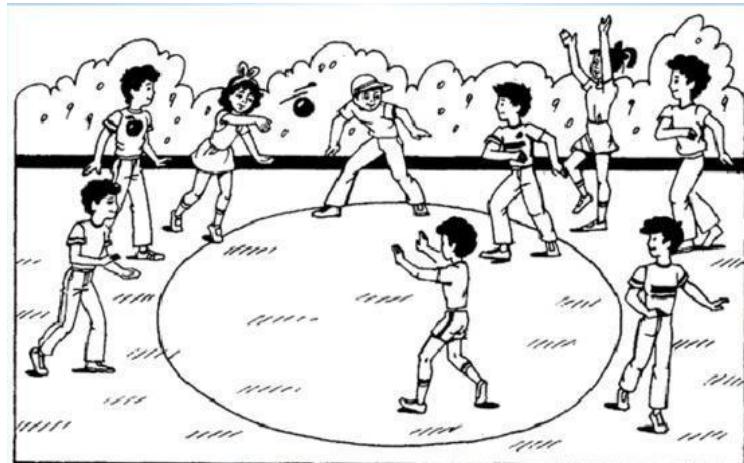
## 10. «Кто самый меткий?»



**Цель:** учить детей бросать мешочки с песком в вертикальную цель сверху из-за головы, стараясь попасть в неё. Развивать глазомер, моторику рук.

**Ход игры:** дети делятся на 4-5 звеньев. У одной из сторон комнаты проводится черта, а на расстоянии 3 метров от неё ставится 4-5 одинаковых мишеней. Дети по одному из каждого звена выходят на линию и бросают мешочек, стараясь попасть в цель. В конце подсчитывается количество очков в каждом звене.

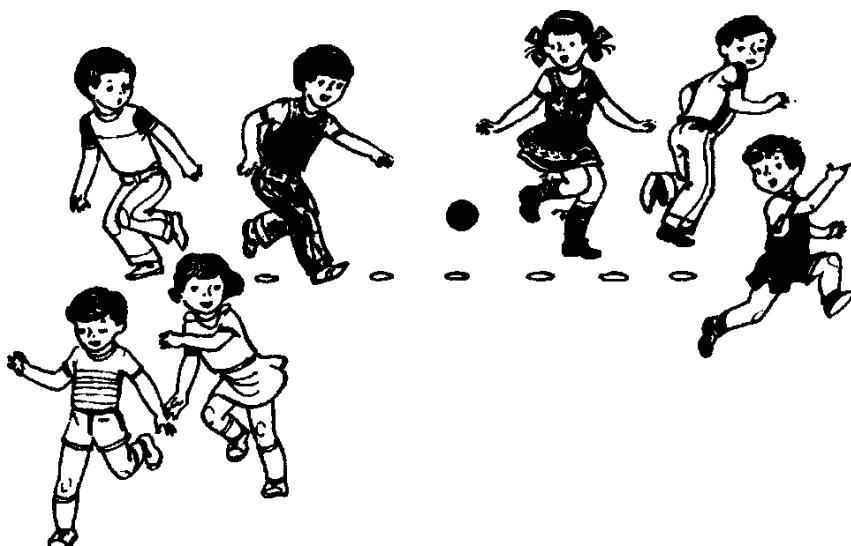
## 11. «Охотники и звери»



**Цель:** учить детей бросать маленький мяч, стараясь попасть в зверей, выполнять имитационные движения, изображая лесных зверей. Развивать ловкость, глазомер.

**Ход игры:** дети образуют круг, взявшись за руки. Рассчитываются на первый второй делятся на охотников и зверей. Охотники остаются на своих местах в кругу, а звери выходят в середину круга. Охотники перебрасывают друг другу мяч и стараются попасть им в ноги убегающих и уворачивающихся зверей. Тот, кого заденет мяч, считается подстреленным выходит из круга. Затем игроки меняются ролями.

## 12. «Ловишка с мячом»



**Цель:** учить детей бегать врассыпную в зале, образовывать круг, бросать мячом в движущуюся мишень – ребёнка. Развивать умение действовать по сигналу, бегать, не наталкиваясь друг на друга. Воспитывать выдержку.

**Ход игры:** дети стоят в кругу, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых рук. Один из детей становится в центр круга. Это – водящий. У ног его лежат два небольших мяча. Водящий называет или проделывает ряд движений. Дети повторяют. Внезапно воспитатель говорит «Беги из круга!» и дети разбегаются в разные стороны. Водящий поднимает мячи и старается, не сходя с места попасть в убегающих. Затем по сигналу «Раз, два, три в круг скорей беги» дети снова образуют круг. Выбирается новый водящий.

# *Игры с элементами соревнований и эстафеты*

## 1. «Эстафета парами»



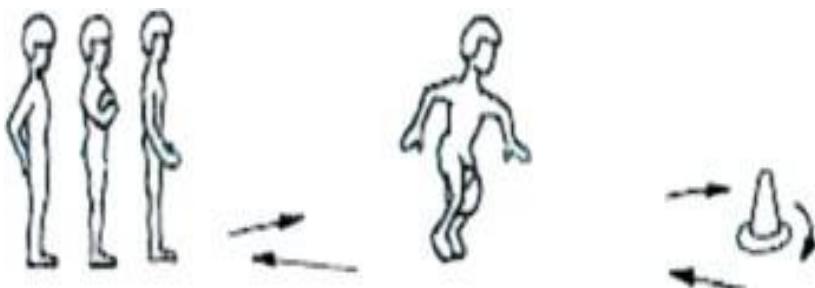
другу и сцепляются локтями.

**Цель:** учить детей бегать в парах, держась за руки, стараясь прибежать к финишу вперёд своих соперников. Развивать выносливость, ловкость.

**Ход игры:** дети становятся в 2 колонны парами за линию на одной стороне площадки. На противоположной стороне ориентиры. По сигналу первые пары, взявшись за руки, бегут до ориентиров, оббегают их и возвращаются в конец колонны. Выигрывает та колонна, игроки которой быстрее выполняют задание и не разъединят руки во время бега.

**Варианты:** дети встают спиной друг к

## 2. «Пронеси мяч, не задев кеглю»

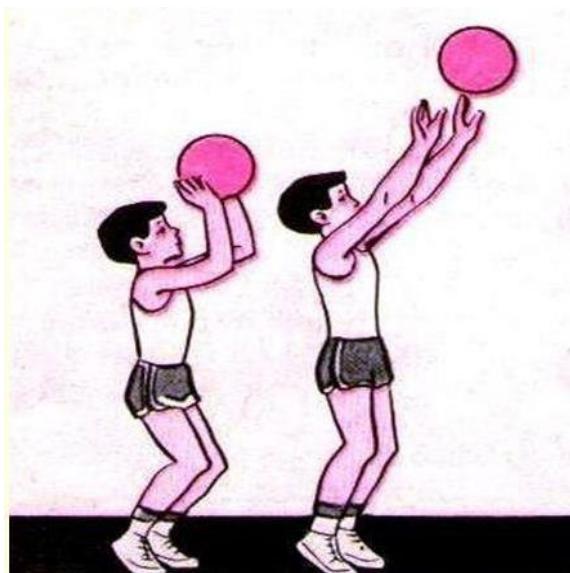


**Цель:** продолжать учить детей прыгать на двух ногах с продвижением вперёд.  
**Ход игры:** участники делятся на две команды. Линии старта и финиша отмечаются на необходимом

расстоянии одна от другой, вдоль линии по центру устанавливаются две-три кегли. Направляющие команд зажимают между ногами (выше коленей) волейбольный или набивной мяч. По сигналу направляющие начинают продвигаться вперед прыжками, огибая кегли таким образом, чтобы не задеть их и, достигнув противоположной линии старта, передают мячи направляющим встречных колонн. Так действуют все игроки. Участники, закончившие эстафету, становятся в конец колонны. Выигрывает команда, игроки которой быстрее закончат эстафету.

**Правила:** если мяч упал на пол, его нужно подобрать, зажать ногами и только тогда продолжить эстафету.

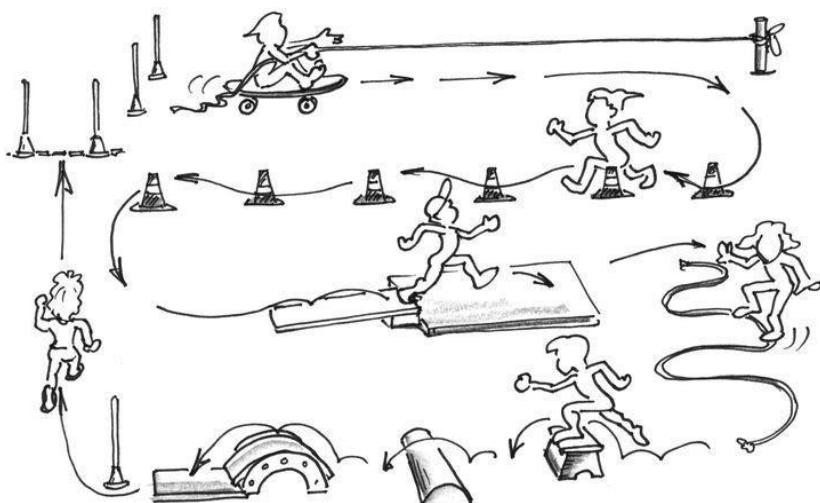
### 3. «Забрось мяч в кольцо»



**Цель:** продолжать учить детей бросать мяч в вертикальную цель (кольцо). Развивать глазомер, точность броска.

**Ход игры:** команды построены в одну колону по одному перед баскетбольными щитами. За сигналом первый номер выполняет бросок мяча по кольцу, затем кладет мяч, а второй игрок тоже берет мяч и бросает его в кольцо и так далее. Выигрывает та команда, которая больше всех попала в кольцо.

### 4. «Дорожка препятствий»



**Цель:** продолжать учить детей прыгать на двух ногах с продвижением вперёд; совершенствовать навыки пролезания под дугами; совершенствовать координацию движений.

**Ход игры:** дети стоят в две колонны и выполняют задания воспитателя по очереди. Когда будет выполнено задание до конца, игрок передаёт эстафету следующему, хлопнув его по

ладони.

- 1) Пройти по бревну.
- 2) Пролезть под дугами.
- 3) Прыжки из обруча в обруч.

**Правила:** следующему игроку необходимо дождаться, когда предыдущий игрок выполнит эстафету до конца.

## 5.«Кто скорее пролезет через обруч к флагу?»



**Цель:** учить детей действовать по сигналу, прыгать на двух ногах с продвижением вперёд, подлезать под дугу удобным способом, бегать наперегонки. Развивать умение соревноваться, передавать эстафету.

**Ход игры:** дети распределяются на три колонны поровну. От исходной черты ставятся дуги или обручи, можно натянуть шнур, затем на необходимом расстоянии ставятся флаги на подставке. Даётся задание: по сигналу воспитателя

выполнить подлезание под дугу, затем прыжками на двух ногах допрыгать до флагка, обогнуть его и бегом вернуться в конец своей колонны.

**Варианты:** вводится усложнение: натягивается верёвка на высоте – 60см, дети должны не касаясь руками пола подлезть под шнуром.

## 6.«Кто быстрее?»



**Цель:** развитие ловкости, быстроты, координации движений, умения действовать в команде; упражнять в выполнении прыжков разными способами.

**Ход игры:** в эстафете участвуют 2 – 4 команды. Все выстраиваются с одной стороны шарика, каждая команда – напротив определенной геометрической фигуры. По сигналу ведущего первые участники команды прыжками начинают передвигаться по своим фигурам по порядку – от цифры 1 до цифры 5; выполнив задание, выпрыгивают из шарика с противоположной стороны. В это время в соревнование включается следующий участник команды и т.д. Закончив

эстафету, команды выстраиваются на противоположной стороне шарика. Эстафета повторяется – дети выполняют прыжки в обратном порядке.

**Варианты:** прыжки на одной ноге; прыжки на 2-х ногах с мячом (мешочком) между колен.

## 7. «Кто выше?»



нескольким прыжкам.

**Цель:** обучение подскокам, укрепление опорно-двигательного аппарата.

**Ход игры:** играющие дети становятся в круг, в центре которого стоит воспитатель, или в одну шеренгу на расстоянии вытянутой руки друг от друга перед воспитателем. По сигналу или команде воспитателя дети по очереди, отталкиваясь двумя ногами, стараются выпрыгнуть как можно выше. Победитель определяется по

## 8. «Весёлые соревнования»



**Цель:** учить детей выполнять задание точно, качественно. Развивать у детей координацию движений, ловкость, быстроту, умение передавать эстафету.

**Ход игры:** играющие становятся в 3 - 4 колонны у общей черты на расстоянии 2 - 3 шагов одна от другой. В каждой колонне одинаковое число играющих. Перед каждой колонной прочерчена «дорожка» из двух параллельных линий длиной 3 м. (расстояние между линиями 20 - 25 см.). Далее через «дорожки» проведены две перпендикулярные линии на расстоянии 70 - 80 см. («канавки»), и затем на небольшом расстоянии от них лежат обручи. По сигналу взрослого первые дети бегут по дорожкам, перепрыгивают «канавки», подбегают к обручам, берут их, надевают на себя и опускают на землю. После этого они быстро возвращаются в конец своей колонны. Прибежавшему первым дают флагок или другой значок. Колонна, у которой больше флагов, считается победившей.

## **9.«Прыжковая эстафета»**



**Цель:** учить детей выполнять на скорость разные виды прыжков: боком, с мячом, зажатым между ног, в руках, с ноги на ногу, на одной ноге.

**Ход игры:** дети встают в колонны и продвигаются вперёд разными видами прыжков: с одной ноги на другую, на двух ногах, с набивными мячами в руках, боком. В конце продвижения дать задание – выпрыгнуть вверх, коснуться рукой отметки на стене, баскетбольного кольца, подвешенного мяча.

### **2 вариант.**

Можно комбинировать задания: в одну сторону прыгать на правой ноге, а в другую – на левой; с мячом, зажатым между коленями, обратно голенюю.

## **10.«Кто скорее докатит обруч да флагка»**



**Цель:** учить детей выполнять задание точно, качественно. Развивать у детей быстроту, умение передавать эстафету.

**Ход игры:** играющие делятся на звенья; становятся друг за другом за чертой. У первых в колоннах в руках обручи воспитатель даёт команду - «Кати!» первые в колоннах катят обручи по направлению к флагкам, подталкивая их руками палкой, обегают с обручем флагок, возвращаются в свои колонны и передают обручи следующему, хлопнув по плечу. Игра заканчивается, когда стоявший в колонне последними выполняют задание. Выигрывает звено, которое быстрее закончит игру.

**Варианты:** подталкивать обруч палочкой. Как только игрок получает палочку, он сейчас же бежит к флагжку, прокатывая палочкой обруч и т.д.

## 11. «Чья команда забросит в корзину больше мячей?»



**Цель:** учить детей бросать мяч в цель в горизонтальном направлении двумя руками от груди.

**Ход игры:** дети становятся в 2 колонны напротив баскетбольных щитов на расстоянии 1,5-2 м. (Броски мяча в корзину 2-мя руками от груди).

## 12. «Рыбки»



**Цель:** учить детей двигаться по площадке вразсыпную, стараясь наступить на рыбку другого ребёнка, двигаться с увертыванием. Развивать внимание, быстроты движений.

**Ход игры:** соревнуются две команды. Каждый ребёнок получает бумажную рыбку, к хвостику которой прикреплена нитка длиной 1м. дети заправляют конец нитки, сзади на поясе так, чтобы рыбка свободно касалась пол – рыбки плавают. У каждой команды рыбки определённого цвета. По сигналу воспитателя все идут по площадке, стараясь наступить ногой на рыбку соперника, и в тоже время не давать поймать свою. Чью рыбку поймали выходит из игры.

# *Народные игры*

## 1. «Гори, гори ясно»



**Цель:**

упражнять детей в умении самостоятельно менять направление движения со сменой тембровой окраски музыки. Воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

**Ход игры:** дети выстраиваются пара за парой. Водящий становится впереди. Ему не разрешается оглядываться. Все поют:

*Гори, гори ясно,*

*Чтобы не погасло.*

*Глянь на небо –*

*Птички летят, колокольчики звенят!*

Когда песня заканчивается, дети, стоявшие в последней паре, разъединяются и обегают стоящих в парах (один слева, другой справа). Они стараются впереди схватиться за руки. Водящий, в свою очередь, старается поймать кого-нибудь из бегущих. Пойманного становится с водящим в первой паре, а оставшийся без пары становится новым водящим. Если же пара бегущих успевает соединиться раньше, чем водящий успеет кого-либо поймать, то эта пара становится впереди, игра продолжается с прежним водящим.

## 2. «Солнце»



**Цель:** учить действовать в соответствии с текстом песни. Ходить по кругу, взявшись за руки, спокойным, хороводным шагом. Уметь расширять и сужать круг. Учить стремительному бегу.

**Ход игры:** дети стоят по кругу. В центре «солнце» - ребёнок.

*Гори солнце ярче,  
ходят*

*Дети*

*Лето будет жарче.  
Я зима теплее,  
А весна милее,  
А зима теплее,  
А весна милее.*

*по кругу.  
Идут в центр.  
Из центра обратно.  
В центр.  
Обратно.*

После слов «солнце» (ловишка) ловит детей.

### 3. «Ворон»



**Цель:** учить двигаться в соответствии с плясовым характером музыки и передавать содержание текста песни. Уметь расширять и сужать круг. Отрабатывать дробный шаг и разнообразные знакомые плясовые движения.

**Ход игры:** дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребенок – ворон (он стоит в кругу вместе со всеми).

*Ой, ребята, та-ра-ра!  
На горе стоит гора,(дети идут к центру круга дробным шагом)  
А на той горе дубок,  
А на дубе воронок.(тем же шагом дети идут назад, расширяя круг, и оставляют в центре «ворона»)  
Ворон в красных сапогах,  
В позолоченных серьгах.(ворон пляшет, дети повторяют его движения)  
Черный ворон на дубу,  
Он играет во трубу.  
Труба точеная,  
Позолоченная,  
Труба ладная,  
Песня складная.*

С окончанием песни «ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза. Ворон обегает круг, дотрагивается до чьей-нибудь спины, а сам становится в круг. С началом песни ребенок, до которого дотронулись, становится вороном.

### 4. «Баба - Яга»



**Цель:** продолжать учить стремительному бегу, развивать творчество, передавая игровой образ.

**Ход игры:** играющие выбирают Бабу – Ягу. Она находится в центре круга. Дети ходят по кругу и поют:  
*Баба-Яга, костяная нога, - Дети ходят  
С печки упала, ногу сломала. - по кругу.  
Пошла в огород, испугала народ. - Идут в центр.*

*Побежала в баньку, - Из круга обратно.  
Испугала зайку.  
После песни дети разбегаются, Баба-Яга ловит детей.*

### 5. «Сороконожка»



**Цель:** совершенствовать умение детей ходить пружинным шагом, высоко поднимая ноги, легко бегать, ходить топающим шагом. Движения передавать в характере музыки

**Ход игры:** дети встают

друг с другом и поют:

*Шла сороконожка*

*По сухой дорожке.*

*Вдруг закапал дождик: кап!*

*- Ой, промокнут сорок лап! - Идут «паровозиком» пружинным шагом - лёгкий бег.*

*Насморк мне не нужен,*

*Обойду я лужи.*

*Грязи в дом не принесу,*

*Каждой лапкой потрясу. Идут, высоко поднимая ноги - стоя, трясут правой ногой*

**- левой ногой**

*Шла сороконожка*

*По сухой дорожке*

*И затопала потом,*

*- Ой, какой от лапок гром! - Идут «паровозиком» пружинным шагом.*

**- Идут топающим шагом**

### 6. «Чурилки»

7.

**Цель:** воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

**Ход игры:** играющие выбирают двоих детей. Одному завязывают платком глаза, другому дают бубен (или колокольчик); затем ведут вокруг них хоровод и поют:

*Колокольцы, бубенцы,*

*Раззвонились удальцы.*

*Диги-диги-диги-дон,*

*Отгадай, откуда звон?*

После этих слов игрок с бубном начинает звонить и ходить в круге, а жмурка старается



его поймать. Как только жмурка поймает его, их меняют другие игроки. Игра продолжается.

## 7. «Угадай, кто зовёт?»



медведю мёду.

*Медведь, медведь,*

*Получай-ка мёд,*

*Получай-ка мёд,*

*Угадай, кто зовёт?*

«Медведь» кушает мед. Медведь закрывает глаза. Взрослый предлагает (показывая на ребенка) позвать медведя. Ребенок, кого выбрали, говорит: «Медведь!». «Медведь» старается угадать того, кто его позвал.

## 8. «Колечко»



**Цель:** воспитывать любовь к фольклору, развивать саморегуляцию и произвольность поведения.

**Ход игры:** ведущий берет в руки кольцо. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладони лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладони свои ладони, при этом он приговаривает: «*Я по горенке иду, колечко несу! Угадайте-ка, ребята, где золото упало?*».

Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова:

*Колечко, колечко,*

*Выйди на крылечко!*

*Кто с крылечка сойдет,*

## *Тот колечко найдет!*

Задача игрока, у которого в руках колечко – вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться, придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удается убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру.

## 9. «Лапта»



**Материал:** для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта – круглая палка (длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5–10 см). На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой – кон.

**Ход игры:** участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию коня и снова возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегущего. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удается запятнать бегущего, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. По очереди все играющие бьющей команды выступают в роли метальщиков. Но не всегда игрокам удается сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч. Нередко случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию коня. Он ждет, когда мяч забьет следующий игрок, – тогда за линию коня бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией коня, тогда игроку, который еще не был, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим.

### **Правила игры:**

- подавальщики не должны переступать черту города.
- Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой.
- Команда города переходит в поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию коня.
- Тот, кто подает, не имеет права, ловя брошенный ему мяч, выбегать за свою черту.
- Если подающий не поймал на лету возвращенный ему мяч, то он берет его и начинает подавать снова. В начале игры можно поставить условие, что игра считается законченной, если один из играющих набрал десять очков, т.е. десять раз отбил мяч так, что его никто не поймал.

**Вариант:** переменки. На площадке проводится черта. За эту черту становятся двое из играющих. Один из них (подающий) подбрасывает мяч, а другой отбивает его лаптой. Остальные участники игры, стоя в разных местах, ловят мяч на лету. Тот, кому удается поймать мяч на лету, идет отбивать его, а тот, кто отбивал раньше, переходит к ловящим. Если никто не поймает мяч, то его берет тот из играющих, к которому он упал ближе, и

возвращает его подающему. Если подающий поймает его на лету, то начинает отбивать мяч, а подающим становится тот, который удачно бросил ему мяч. Тот, кто раньше отбивал, идет к ловящим.

## 10. «Петушиный бой»



**Цель:** развивать у детей ловкость, координацию движений.

**Ход игры:** частники 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 пояссе, 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. Победители из разных пар могут объединиться и продолжать игру. Бой петухов может проходить и в другой позе, например в присяде, руки играющие держат на коленях.

## 11. «Летучий мяч»



**Цель:** Учить детей перебрасывать большой мяч друг другу. Ловить мяч. Развивать ловкость, глазомер.

**Ход игры:** Дети встают в круг, водящий в середине круга. По сигналу дети перебрасывают мяч друг другу через центр круга. Водящий старается поймать или задержать мяч. Если это ему удается, он встает в круг, а тот от кого летел мяч становится водящим.

## 12. «Прятки с домом»



**Цель:** Развивать выдержку, ориентировку в пространстве, упражнять быстроту в беге, развивать ловкость.

**Ход игры:** На игровой площадке очерчивается дом. Выбранный, детьми водящий, встает около дома, закрывает глаза и ждет, пока все спрячутся. По сигналу идет искать детей. Найденного называет по имени, тот выбегает из укрытия и бежит к дому, водящий его старается запятнать. Запятнанный игрок становится водящим. Если не запятнал, вновь водит.